

**IMPLEMENTASI MEDIA INTERAKTIF BERBASIS DIGITAL
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMP SWASTA MUHAMMADIYAH 3 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pada Program
Studi Pendidikan Agama Islam*

Oleh:

SAIFUNNI
NPM: 2101020117



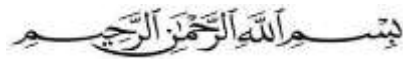
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

MEDAN

2025

PERSEMBAHAN



*Dengan penuh ikhlas dari hati yang paling dalam
kupersembahkan karya tulis ini untuk orang yang
senantiasa mendukung dan mendoakan untuk kesuksesanku,
yang telah hadir di kehidupanku yang bahagia orang tuaku
tercinta*

Ayahanda Syarifuddin

Ibunda Andida

*yang telah membimbingku dengan penuh cinta dan sabar dan
tulus membesarkanku sehingga aku dapat melanjutkan
perguruan tinggi dan menyelesaikan penulisan skripsi ini.*

*Selanjutnya karya tulis ini juga kupersembahkan untuk
saudara-saudaraku kakanda dan abangda yang tercinta
(Afrida, SH, Salwa Hanum dan Nur Al-Fiah) yang selalu
memberikan dukungan dan semangat sehingga aku dapat
menyelesaikan penulisan skripsi ini.*

*Serta terima kasih kepada seluruh keluarga besarku yang
telah banyak berjasa dalam hidupku dan senantiasa
mendoakan keberhasilanku.*

الَّذِينَ ءَامَنُوا وَتَطْمَئِنُّ قُلُوبُهُمْ بِذِكْرِ اللَّهِ أَلَا بِذِكْرِ
اللَّهِ تَطْمَئِنُّ الْقُلُوبُ

28.(yaitu) orang-orang yang beriman dan
hati mereka menjadi tenteram dengan
mengingat Allah. Ingatlah, hanya dengan
mengingat Allah-lah hati menjadi

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

Nama Mahasiswa : Saifunni
NPM : 2101020117
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Semester : VIII
Tanggal Sidang : 30/08/2025
Waktu : 09.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

PEMBIMBING : Mavianti, MA
PENGUJI I : Dr. Zailani, MA
PENGUJI II : Dr. Widya Masitah, M.Psi



PANITIA PENGUJI

Ketua Sekretaris,
Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA Assoc. Prof. Dr. Zailani, MA



Unggul | Cerdas | Terpercaya

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Saifunni

NPM : 2101020117

Jenjang Pendidikan : Strata Satu (1)

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul **Implementasi Media Interaktif Berbasis Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Swasta Muhammadiyah 3 Medan** merupakan karya asli saya. Jika dikemudian hari skripsi ini hasil dari plagiarism, maka saya bersedia ditindak lanjut sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 31 Juli 2025

Yang Menyatakan

A 10,000 Rupiah Indonesian revenue stamp (Meterai Tempel) with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text "METERAI TEMPEL" and "10000". The signature is in black ink and appears to be "Saifunni".

Saifunni

NPM: 2101020117

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

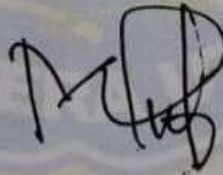
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai di berikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat di setujui untuk di pertahankan dalam ujian skripsi oleh :

NAMA MAHASISWA : Saifunni
NPM : 2101020117
PROGRAM STUDI : Pendidikan Agama Islam
JUDUL SKRIPSI : Implementasi Media Interaktif Berbasis Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Swasta Muhammadiyah 3 Medan

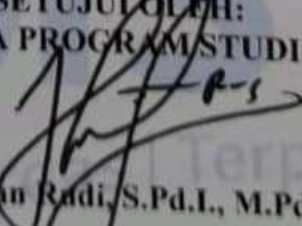
Medan, 08 Agustus 2025

Pembimbing



Mavianti, S.Pd.I, MA

DI SETUJUI OLEH:
KETUA PROGRAM STUDI



Dr. Hasrian Rudi, S.Pd.I., M.Pd.I.

Dekam



Dr. Muhammad Qorib, MA

**Implementasi Media Interaktif Berbasis Digital dalam Pembelajaran Pendidikan
Agama Islam di SMP Swasta Muhammadiyah 3 Medan**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas – Tugas Dan Memenuhi Syarat – Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Agama Islam*

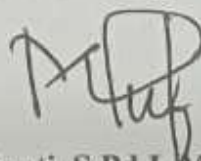
Oleh :

Saifunni

NPM : 2101020117

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Pembimbing



Mavianti, S.Pd.I, MA

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN**

Implementasi Media Interaktif Berbasis Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama
Islam di SMP Swasta Muhammadiyah 3 Medan

Acc Sidang

13/8-2025

Mawati, MA

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas – Tugas Dan Memenuhi Syarat – Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

Saifunni

NPM : 2101020117

Program Studi Pendidikan Agama Islam



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN**

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) Exemplar
Hal : Skripsi

Medan, 08 Agustus 2025

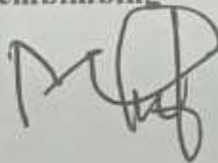
**Kepada Yth: Bapak Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di
Medan**

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi mahasiswa **Saifunni** yang berjudul “**Implementasi Media Interaktif Berbasis Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Swasta Muhammadiyah 3 Medan** “. Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan di ajukan pada sidang Munaqasah untuk mendapat gelar Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU. Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Mavianti, S.Pd.I, MA



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Disa mengunggah surat ini agar disebarkan
Nama dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsuMEDAN](https://www.facebook.com/umsuMEDAN) [umsuMEDAN](https://www.instagram.com/umsuMEDAN) [umsuMEDAN](https://www.youtube.com/umsuMEDAN)



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh

Nama Mahasiswa : **Saifunni**
NPM : **2101020117**
Program Studi : **Pendidikan Agama Islam**
Judul Skripsi : **Implementasi Media Interaktif Berbasis Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Swasta Muhammadiyah 3 Medan**

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

Medan, 08 Agustus 2025

Pembimbing

Mavianti, S.Pd.I, MA

DISETUJUI OLEH :
KETUA PROGRAM STUDI

Dr. Hasrian Budi Setiawan S.Pd.I, M.Pd.I

Dekan,



Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN
KEPUTUSAN BERSAMA
MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA
Nomor: 158 th.1987
Nomor: 0543bJU/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-huruf dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab, yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda secara bersama-sama. Dibawah ini daftar huruf Arab dan transliterasinya.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	Ṣ	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	je
ح	Ha	Ḥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dzal	D	de
ذ	Zal	Ẓ	zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	er
ز	Zai	Z	zet
س	Sin	S	es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	Ṣ	es (dengan titik dibawah)

ض	Dad	Ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	Ṭ	de (dengan titik dibawah)
ظ	Za	Ẓ	te (dengan titik dibawah)
ع	‘Ain	‘	zet (dengan titik dibawah)
غ	Ghain	G	Koma terbalik
ف	Fa	F	ge
ق	Qaf	Q	ef
ك	Kaf	K	qi
ل	Lam	L	el
م	Mim	M	em
ن	Nun	N	en
و	Waw	W	we
ه	Ha	H	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal bahasa Arab adalah seperti vokal dalam bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoflong dan vocal rangkap atau diflong.

a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal dalam bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya adalah sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fatḥah	A	a
ِ	Kasrah	I	i
ُ	ḍammah	U	u

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat daan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf yaitu:

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf	Nama
َ dan ي	fathah dan ya	Ai	a dan i
ُ dan و	fathah dan waw	Au	a dan u

Contoh:

- kataba: كتب
- fa'ala: فعل
- kaifa: كيف

c. Maddah

Maddah atau vokal panjang berupa harkat huruf, transliterinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
َا	fathah dan alif atau ya	A	a dan garis di atas
ِي	Kasrah dan ya	I	I dan garis di atas
ُو	ḍammah dan wau	U	U dan garis di atas

Contoh:

- qala: قال
- Mara: مار
- qila: قيل

d. Ta marbutah

Transliterasi untuk ta marbutah ada dua:

1) Ta marbutah hidup

ta marbutah yang hidup atau mendapat harkat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya (t).

2) Ta marbutah mati

ta marbutah yang mati harkat *sukun*, transliterasinya adalah (h).

- 3) Kalau pada kata yang terakhir dengan ta marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta marbutah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

- *raudah al-atfal* - *raudatul atfal*: روضة الأطفال
- *al-Madinah al-munawwarah*: المدينة المنورة
- *ṭalḥah*: طلحة

e. Syaddah (tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang pada tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*, dalam transliterasi ini tanda *tasydid* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

Contoh:

- *rabbana*: ربنا
- *nazzala*: نزل
- *al-birr*: البر
- *al-hajj*: الحج
- *nu'ima*: نعم

f. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu *al*, namun dalam transliterasi ini kata sandang dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qomariah*.

1) Kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah*

Kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf (I) diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2) Kata sandang yang diikuti oleh huruf *qomariah*

Kata sandang yang diikuti oleh huruf *qomariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai pula dengan bunyinya. Baik diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun *qomariah*, kata

sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

- ar-rajulu: الرجل
- as-sayyidatu: السيدة
- asy-syamsu: الشمس
- al-qalamu: القلم
- al-jalalu: الجلال

g. Hamzah

Dinyatakan di depan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- ta'khuzuna: تأخذون
- an-nau': النوع
- syai'un: شيء
- inna: ان
- umirtu: امرت
- akala: اكل

h. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il* (kata kerja), *isim* (kata benda), maupun *huruf*, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau *harkat* yang dihilangkan, maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

i. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat.

Bilamana itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- Wa mamuhammadunillarasul
- Inna awwalabaitinwudi'alinnasilallazibibakkatamubarakan
- Syahru Ramadan al-lazunzilafihi al-Qur'an
- SyahruRamadanal-laziunzilafihil-Qur'an
- Walaqadra'ahubilufuq al-mubin
- Alhamdulillahirabbil-'alamin

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harkat yang dihilangkan, huruf kapital yang tidak dipergunakan.

Contoh:

- Naşrumminallahi wafathunqarib
- Lillahi al-amrujami'an
- Lillahil-amrujami'an
- Wallahubikullisyai'in 'alim

j. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan ilmu *tajwid*. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai ilmu *tajwid*.

ABSTRACT

Saifunni (2101020117) Implementation of Digital-Based Interactive Media in Islamic Religious Education Learning at Muhammadiyah 3 Private Middle School Medan, Medan, Medan Thesis: Department of Islamic Religious Education, Muhammadiyah University of North Sumatra, 2025

This study aims to determine the implementation of digital-based interactive media in Islamic Religious Education (PAI) learning and to identify supporting and inhibiting factors. This research used a qualitative approach with a case study method and was conducted in a private junior high school. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation with teachers, the principal, and students. The results indicate that digital interactive media such as animated videos, learning applications, and online quizzes can increase student engagement and understanding in Islamic Religious Education (PAI) lessons. Supporting factors for implementation include the availability of technological facilities, school support, and student enthusiasm. Meanwhile, obstacles identified include limited devices, a lack of teacher training in the use of digital media, and internet connection constraints. Therefore, digital interactive media has significant potential to improve the quality of Islamic Religious Education (PAI) learning if balanced with adequate facilities and teacher competency development.

Keywords: Interactive Media, Digital, PAI Learning, Supporting Factors, Obstacles, Junior High School

ABSTRAK

Saifunni (2101020117) Implementasi Media Interaktif Berbasis Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Swasta Muhammadiyah 3 Medan, Skripsi Medan : Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2025

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus yang dilakukan di salah satu sekolah menengah pertama swasta. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru, kepala sekolah, dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif digital seperti video animasi, aplikasi pembelajaran, dan kuis daring dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pelajaran PAI. Faktor-faktor pendukung implementasi meliputi ketersediaan fasilitas teknologi, dukungan dari pihak sekolah, dan antusiasme siswa. Sementara itu, hambatan yang ditemukan antara lain keterbatasan perangkat, kurangnya pelatihan guru dalam penggunaan media digital, serta kendala jaringan internet. Dengan demikian, media interaktif digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI apabila diimbangi dengan kesiapan sarana dan pengembangan kompetensi guru.

Kata Kunci: Media Interaktif, Digital, Pembelajaran PAI, Faktor Pendukung, Hambatan, SMP

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah Swt yang telah memberikan nikmat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ **Implementasi Media Interaktif Berbasis Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Swasta Muhammadiyah 3 Medan**” guna memenuhi sebagian persyaratan untuk gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Shalawat serta salam tidak lupa penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad Saw semoga nantinya kita termasuk golongan umat yang mendapat syafaatnya.

Penulis menyadari kelemahan dan keterbatasan dalam menyusun skripsi ini, sehingga dalam penyelesaian skripsi ini memperoleh bantuan dari berbagai pihak yang terkait, untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Assoc.Prof.Dr. Agussani, M.AP. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Assoc.Prof. Dr. Muhammad Qorib, M.A. selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Dr. Zailani, S.Pd.I., M.A. selaku Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Dr. Munawir Pasaribu, M.A. selaku Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Dr. Hasrian Rudi, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

6. Ibu Mavianti, S.Pd.I, M.A. selaku Sekretaris Prodi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan selaku dosen pembimbing skripsi ini yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan ini.
7. Seluruh Dosen Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Bapak Syarifuddin dan Andida selaku orang tua yang sangat saya cintai yang telah memberikan doa dan dukungannya sampai saat ini.
9. Bapak Didi Supriadi, S.Pd.I, M.Psi selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan doa dan motivasinya sampai saat ini
10. Bapak Fikri, S.Pd.I, selaku guru pai di sekolah, yang telah membimbing saya selama penelitian dan telah mendoakan saya sampai saat ini
11. Terimakasih juga kepada seluruh staf guru, dan Bu Ade, Bu Annisa yang telah banyak membantu saya selama penelitian dan selalu membantu dan mendukung saya sampai saat ini.
12. Seluruh teman yang telah berjuang bersama saya sampai detik ini juga masih Bersama-sama dalam suka dan duka dari awal semester hingga akhir sayang kalian sampai kapan pun itu.
13. Seluruh keluarga besar kelas F1 Prodi PAI angkatan 2021 yang telah berjuang bersama saya sampai detik ini juga.
14. Terimakasih kakak, abang dan Adik saya yang telah mensupport untuk semangat kuliah walaupun banyak rintangan hingga sampai di ujung semester ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini masih banyak kekurangan baik isi maupun susunannya. Semoga Skripsi ini bermanfaat tidak hanya bagi penulis melainkan juga para pembaca.

Medan, 31 Juli 2025

Saifunni
2101020117

DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Rumusan Masalah	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORETIS	6
A. Kajian Pustaka	6
B. Kajian Penelitian Terdahulu	12
C. Kerangka Pemikiran	15
BAB III METODE PENELITIAN	17
A. Pendekatan Penelitian	17
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	18
C. Sumber Data Penelitian	19
D. Teknik Pengumpulan Data	20
E. Teknik Analisis Data	22
F. Teknik Keabsahan Data	23
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	25
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	25
B. Hasil Penelitian	30
C. Pembahasan	42
BAB V PENUTUP	49
A. Simpulan	49
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51

LAMPIRAN	54
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	64

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rencana Pelaksanaan Penelitian.....	18
Tabel 4. 1 Sarana dan Prasarana.....	28
Tabel 4. 2 Keadaan Tenaga Pendidik dan Pendidikan.....	29
Tabel 4. 3 Guru/Pegawai.....	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skema Kerangka Pemikiran	16
--	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia Pendidikan, pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang tidak bisa dihindari (Hanifah & Niar, 2021). Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah penggunaan media interaktif berbasis digital yang mampu menunjang efektivitas pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), tantangan pembelajaran semakin kompleks. Tidak hanya mengajarkan pengetahuan agama, tetapi juga membentuk karakter dan akhlak mulia peserta didik (Ningrum et al, 2022). Oleh karena itu, metode pembelajaran yang monoton dan kurang variatif seringkali membuat peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan. Di sinilah peran media interaktif berbasis digital menjadi penting untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Di era digital saat ini , pendidikan tidak hanya terbatas pada metode penyampaian ilmu lisan dan tradisional, tetapi juga memerlukan media yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini . Penggunaan media interaktif berbasis digital dalam pendidikan Islam merupakan salah satu strategi pembelajaran PAI yang paling efektif . Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam surat An - Nahl ayat 125 Al - Qur'an Astuti et al, (2023). Hal ini sebagaimana termaktub dalam firman Allah SWT:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدْلُهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Ayat ini menjadi dasar penting dalam proses pembelajaran agama, yang menekankan pendekatan yang bijaksana, komunikatif, dan edukatif. Penggunaan media digital yang interaktif dapat menjadi sarana untuk menyampaikan materi agama secara lebih menarik dan efektif, serta mampu menanamkan nilai-nilai Islam dengan metode yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Dalam hadits Nabi Muhammad SAW juga disebutkan:

أَمَرْنَا أَنْ نُكَلِّمَ النَّاسَ بِقَدْرِ عُقُولِهِمْ

Kedua dalil tersebut menjadi dasar bahwa dalam menyampaikan ilmu, termasuk ilmu agama, harus digunakan strategi yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik. Media interaktif berbasis digital merupakan bentuk nyata yang relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini (Al Qifari, 2020).

Selain itu, Rasulullah SAW juga bersabda:

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Hadis ini mengandung pesan bahwa setiap usaha yang mempermudah proses pembelajaran, termasuk melalui media digital, bernilai ibadah dan berpahala.

Para ulama juga memberikan perhatian besar terhadap pendidikan. Imam Al-Ghazali dalam *Ihya' Ulumuddin* menyatakan:

"Anak-anak adalah amanah dari orang tuanya, hatinya yang suci seperti permata yang berharga. Jika ia dibiasakan pada kebaikan, maka ia akan tumbuh dalam kebaikan."

Hal ini menunjukkan bahwa penting bagi pendidik untuk memfasilitasi pembelajaran dengan sarana yang mendukung, termasuk media yang sesuai zaman.

SMP Swasta Muhammadiyah 3 Medan sebagai salah satu lembaga pendidikan swasta di Kota Medan, berupaya mengikuti perkembangan zaman dengan mulai mengintegrasikan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Implementasi media interaktif berbasis digital berdasarkan hasil observasi

awal yang saya teliti di SMP Swasta Muhammadiyah 3 Medan, proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran konvensional, seperti buku teks dan papan tulis. Hal ini menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses belajar tergolong rendah, dengan partisipasi aktif yang terbatas dan pemahaman materi yang cenderung bervariasi. Beberapa siswa terlihat pasif dalam menerima materi, dan tidak sedikit pula yang kurang antusias ketika pembelajaran berlangsung.

Namun demikian, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran PAI masih menghadapi beberapa kendala, seperti kesiapan guru dalam mengoperasikan teknologi, keterbatasan fasilitas, serta kurangnya pelatihan yang mendukung pemanfaatan media digital secara optimal. Oleh karena itu, penting untuk meneliti sejauh mana implementasi media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran PAI di SMP Swasta Muhammadiyah 3 Medan, serta menganalisis faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaannya.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pembelajaran PAI yang lebih inovatif dan efektif terhadap perkembangan teknologi, serta menjadi acuan bagi sekolah dan tenaga pendidik dalam implementasi media digital untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan Islam secara menyeluruh.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Masih terbatasnya pemanfaatan media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Swasta Muhammadiyah 3 Medan.
2. Pembelajaran PAI masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah, sehingga menimbulkan kejenuhan dan rendahnya partisipasi aktif peserta didik.

3. Belum diketahui secara jelas sejauh mana implementasi media interaktif berbasis digital dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran PAI secara menyeluruh.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran PAI di SMP Swasta Muhammadiyah 3 Medan?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran PAI di SMP Swasta Muhammadiyah 3 Medan?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui bagaimana implementasi media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Swasta Muhammadiyah 3 Medan.
2. Mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi media interaktif berbasis digital pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah tersebut.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoretis dalam bidang pendidikan, khususnya dalam implementasi media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang membahas inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Memberikan gambaran dan inspirasi kepada guru Pendidikan Agama Islam tentang strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif melalui penggunaan media interaktif berbasis digital.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih optimal.

c. Bagi Sekolah

Menjadi bahan evaluasi dan pengembangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital di lingkungan sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi bahan rujukan dan dasar pertimbangan bagi penelitian berikutnya yang ingin mengkaji lebih dalam tentang media pembelajaran digital dalam konteks pendidikan agama.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kajian Pustaka

1. Media Interaktif Berbasis Digital

Media adalah segala bentuk alat, sarana, atau saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi, atau materi pembelajaran dari sumber (seperti guru) kepada penerima (seperti peserta didik) dengan tujuan untuk mempermudah pemahaman, memperjelas makna, dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran dapat berupa:

- a. Media Visual: gambar, grafik, diagram, poster, dan video.
- b. Media Audio: rekaman suara, musik, podcast.
- c. Media Audio-Visual: film pendidikan, animasi interaktif, video pembelajaran.
- d. Media Berbasis Teknologi Digital: aplikasi pembelajaran, presentasi interaktif, e-learning, dan platform digital lainnya (Arsyad, 1997).

Media adalah alat pembawa pesan dari sumber ke penerima pesan. Dalam pembelajaran, media dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar menjadi lebih efektif (Heinich, 1996)

Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalan nyapembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidakhanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali mediapembelajaranyang bisa digunakan oleh para pengajar (Fadilah et al., 2023)

Media interaktif berbasis digital adalah media pembelajaran yang melibatkan teknologi digital dan memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dan materi ajar (Listyawan et al, 2023). Media interaktif adalah alat bantu pembelajaran yang mampu menstimulasi

pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi peserta didik sehingga mendorong mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Beberapa temuan penelitian terkait penggunaan media pembelajaran telah banyak dilakukan, seperti penggunaan media gambar dan film. Hasil yang diperoleh adalah pendekatan media visual dan audio visual meningkatkan kemampuan anak dalam memahami pembelajaran PAI, termasuk menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan (Mavianti & Tari Cantika Lubis, 2022).

Media ini dapat berupa aplikasi pembelajaran, video interaktif, animasi, hingga platform pembelajaran daring. Penggunaan media interaktif mampu membantu guru dalam menjelaskan materi yang kompleks serta mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat isi pelajaran.

2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Dalam kajian dan pemikiran tentang pendidikan, terlebih dahulu perlu di ketahui dua istilah yang hampir sama bentuknya dan sering di pergunakan dalam dunia pendidikan, yaitu pedagogi dan pedagoik. Pedagogi berarti “pendidikan” sedangkan pedagoik artinya “ilmu pendidikan”. Kata pedagogos yang pada awalnya berarti pelayanan kemudian berubah menjadi pekerjaan mulia. akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Karena pengertian pedagogi (dari pedagogos) berarti seorang yang tugasnya membimbing anak di dalam pertumbuhannya ke daerah berdiri sendiri dan bertanggung jawab. Pekerjaan mendidik mencakup banyak hal yaitu: segala sesuatu yang berhubungan dengan perkembangan manusia. Mulai dari perkembangan fisik, kesehatan, keterampilan, pikiran,

perasaan, kemauan, sosial, sampai pada perkembangan iman (Abd Rahman BP et al., 2022).

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang bertujuan membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Dalam praktiknya, PAI tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga menekankan pada pembiasaan sikap dan perilaku Islami (Ramadhani & Musyarapah, 2024). Oleh karena itu, metode dan media pembelajaran harus dikembangkan agar sesuai dengan kondisi peserta didik dan tantangan zaman.

Pendidik memiliki peran yang sangat besar dalam memotivasi belajar peserta didik melalui berbagai aktivitas belajar yang didasarkan pada pengalaman dan kemampuan pendidik kepada peserta didik secara individual (Setiawan & Lubis, 2016).

Rasulullah SAW bersabda:

أَمَرْنَا أَنْ نُكَلِّمَ النَّاسَ بِقَدْرِ عُقُولِهِمْ

Hadis ini mengisyaratkan bahwa dalam mendidik, termasuk dalam menyampaikan ajaran agama, pendekatan harus disesuaikan dengan latar belakang dan kebutuhan peserta didik. Media digital interaktif menjadi alternatif yang sesuai di era modern ini (Desrita, 2025).

3. Digitalisasi Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Islam

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan pengaruh besar terhadap sistem pendidikan, termasuk pendidikan Islam. Digitalisasi pembelajaran merupakan proses integrasi teknologi digital ke dalam kegiatan belajar mengajar, yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, serta daya tarik proses pembelajaran (Rahma Puteri et al., 2025). Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), digitalisasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai sarana strategis dalam menyebarkan nilai-nilai keislaman secara lebih luas dan kontekstual.

Menurut (Inayah et al., 2025), digitalisasi pembelajaran PAI dapat mempermudah guru dalam menyajikan materi ajar dengan lebih

menarik melalui media visual, audio, dan interaktif. Hal ini menjadikan proses belajar tidak lagi bersifat satu arah, melainkan dua arah dan partisipatif. Melalui pemanfaatan aplikasi pembelajaran, video interaktif, dan platform digital seperti Google Classroom atau Quizizz, siswa dapat lebih aktif berinteraksi dengan materi ajar kapan saja dan di mana saja.

Lebih jauh, digitalisasi pembelajaran juga mendukung misi dakwah pendidikan Islam. Dengan menggunakan media digital, pesan-pesan keagamaan dapat disampaikan dengan cara yang lebih kontekstual dan mudah dipahami oleh generasi digital native. Menurut (Nurrahma et al., 2024), penggunaan teknologi digital dalam PAI harus tetap diarahkan pada tujuan utama pendidikan Islam, yaitu membentuk insan yang beriman, berilmu, dan berakhlak mulia. Oleh karena itu, guru PAI berperan penting sebagai pengarah dan pengontrol agar teknologi digunakan secara positif dan sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Dalam praktiknya, digitalisasi pembelajaran menuntut guru memiliki kompetensi literasi digital. Guru PAI perlu memahami bagaimana memilih, mendesain, dan menggunakan media digital secara efektif agar dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran (Azka et al., 2024). Di sisi lain, lembaga pendidikan juga dituntut untuk menyediakan sarana prasarana pendukung seperti jaringan internet, proyektor, dan perangkat komputer yang memadai. Dengan demikian, digitalisasi dalam pembelajaran PAI bukan sekadar penggunaan alat teknologi, tetapi sebuah transformasi paradigma menuju pendidikan Islam yang lebih adaptif terhadap perkembangan zaman.

4. Implementasi Media Digital dalam Pembelajaran PAI

Implementasi secara umum berarti pelaksanaan atau penerapan suatu rencana, metode, atau kebijakan dalam praktik nyata. Dalam konteks pembelajaran, implementasi mengacu pada proses penerapan metode, media, atau teknologi tertentu dalam kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif (Aniesya Octia, 2021).

Media digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah alat atau sarana berbasis teknologi informasi yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar agama secara interaktif dan menarik. Media ini meliputi video pembelajaran, aplikasi interaktif, e-book, animasi, simulasi, dan platform berbasis web yang memudahkan akses dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Implementasi media digital dalam pembelajaran PAI mencakup perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Dalam pelaksanaan, guru menggunakan media digital sebagai alat bantu visualisasi materi, alat evaluasi interaktif, dan sarana untuk mendorong keterlibatan siswa (Zazak Soraya & Sukmawati, 2023).

Teori konstruktivisme (Piaget & Vygotsky), siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi aktif. Media interaktif sangat mendukung teori ini karena memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi melalui berbagai fitur seperti simulasi, video pembelajaran, dan kuis online (Suryana et al, 2022).

Bloom dalam taksonomi tujuannya menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran terdiri dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penggunaan media interaktif mampu mencakup ketiga aspek tersebut secara seimbang dalam satu pengalaman belajar (Khalishah & Iklilah, 2021).

5. Implementasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi di Sekolah Menengah

Implementasi pembelajaran PAI berbasis teknologi di tingkat sekolah menengah merupakan langkah strategis dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Di era digital, peserta didik telah terbiasa dengan lingkungan berbasis teknologi, sehingga penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan motivasi belajar mereka (Rezky Sulfiana et al., 2024).

Menurut (Zahrah et al., 2025), pembelajaran PAI yang memanfaatkan teknologi dapat dilakukan melalui berbagai bentuk,

seperti penggunaan presentasi interaktif, video pembelajaran, kuis digital, e-learning, maupun aplikasi berbasis web. Melalui penerapan tersebut, guru PAI dapat menjelaskan konsep-konsep abstrak seperti akidah, ibadah, dan akhlak dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami.

Pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi juga menuntut adanya kolaborasi antara guru, sekolah, dan siswa. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa agar mampu menggunakan teknologi untuk memperdalam pemahaman keagamaan, bukan hanya sebagai hiburan. Sementara pihak sekolah bertanggung jawab menyediakan sarana dan pelatihan agar proses implementasi berjalan optimal (Fathanah et al., 2025).

Contohnya, di SMP Swasta Muhammadiyah 03 Tanjung Sari, guru PAI mulai menerapkan media interaktif seperti video islami, slide animatif, dan kuis digital berbasis Kahoot dalam kegiatan belajar. Implementasi ini tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga membangun suasana belajar yang lebih menyenangkan dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Kendati demikian, keberhasilan implementasi pembelajaran PAI berbasis teknologi tidak terlepas dari evaluasi dan refleksi berkelanjutan. Guru perlu meninjau sejauh mana media digital yang digunakan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran spiritual, moral, dan intelektual. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI di sekolah menengah menjadi bagian dari upaya modernisasi pendidikan Islam yang berorientasi pada kemajuan, namun tetap berakar pada nilai-nilai keislaman.

6. Landasan Al-Qur'an dan Hadis

Islam sangat menekankan pentingnya ilmu dan penyebarannya dengan cara yang bijak dan efektif. Dalam Al-Qur'an Surah An-Nahl ayat 125, Allah SWT berfirman:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Ayat ini menjadi dasar bahwa dalam menyampaikan ilmu agama, harus digunakan metode yang bijak dan sesuai. Penggunaan media digital yang menarik, relevan, dan mudah diakses bisa menjadi bentuk dari pelajaran yang baik tersebut (Al Qifari, 2020).

Selain itu, hadis Nabi Muhammad SAW:

من سلك طريقا يلتمس فيه علما سهل الله له به طريقا إلى الجنة

Hadis ini menekankan bahwa usaha dalam mempermudah proses belajar, termasuk melalui media modern, merupakan amal yang bernilai tinggi dalam Islam.

7. Pandangan Ulama tentang Pendidikan

Imam Al-Ghazali dalam *Ihya' Ulumuddin* menyatakan:

"Anak-anak adalah amanah dari orang tuanya, hatinya yang suci seperti permata yang berharga. Jika ia dibiasakan pada kebaikan, maka ia akan tumbuh dalam kebaikan."

Pandangan ini memperkuat pentingnya penyediaan metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan psikologi anak. Media digital, ketika digunakan dengan baik, menjadi sarana untuk membiasakan anak pada kebaikan dan nilai-nilai Islam melalui pendekatan yang menyenangkan.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Dalam mendukung penelitian ini, peneliti meninjau beberapa penelitian terdahulu yang relevan, antara lain:

1. Penelitian oleh Rahmawati (2022)

Dalam penelitian berjudul "Efektivitas Media Interaktif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam", menekankan bahwa media interaktif berbasis digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media interaktif menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan metode konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan terfokus pada

hubungan antara efektivitas media dan peningkatan hasil belajar (Ivanda Rahmi Fauqannuri, 2022).

2. Penelitian oleh Putri (2024)

Penelitian berjudul “Pemanfaatan Media Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI pada Generasi Milenial” mengungkapkan bahwa media digital memiliki daya tarik yang tinggi bagi generasi milenial karena tampilannya yang visual dan interaktif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa minat belajar peserta didik meningkat secara signifikan ketika pembelajaran disampaikan menggunakan media digital yang menarik, seperti animasi, video interaktif, dan aplikasi pembelajaran berbasis game. Fokus utama dari penelitian ini adalah peningkatan minat belajar dalam konteks penggunaan media digital (Putri & Rahmi, 2024).

3. Penelitian oleh Ningsih (2023)

Dalam penelitiannya berjudul " Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Menunjang Pemahaman Siswa MI di Era Society 5.0 ", ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dalam Pendidikan Agama Islam, seperti akidah dan tauhid, dengan lebih mudah. Penelitian ini menekankan bahwa media interaktif mampu mengkonkretkan materi keagamaan yang sering kali sulit dipahami oleh siswa jika hanya disampaikan secara lisan atau melalui buku teks. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus (Ningsih & Munawir, 2023).

4. Penelitian oleh Lestari (2018)

Penelitian Lestari dengan judul "Pemanfaatan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Agama di Sekolah Menengah Pertama" menunjukkan bahwa multimedia interaktif memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama serta mampu membangun partisipasi aktif siswa di dalam kelas. Penelitian ini menekankan pentingnya integrasi elemen visual dan audio dalam proses pembelajaran agar siswa lebih terlibat secara emosional dan kognitif.

5. Penelitian oleh Sari (2025)

Penelitian Sari dengan judul “Integrasi Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran PAI Berdasarkan Kurikulum Merdeka” membahas bagaimana media interaktif berbasis animasi dapat diintegrasikan secara efektif dalam kurikulum merdeka, khususnya dalam pembelajaran akidah akhlak. Penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media digital yang dikembangkan sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka mampu meningkatkan kemandirian belajar siswa dan menumbuhkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap nilai-nilai keislaman (Sari, 2025).

6. Penelitian oleh Kholiq & Ulfa (2024)

Penelitian Kholiq & Ulfa dengan judul “Implementasi Perencanaan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 2 Jakarta” meneliti bagaimana proses perencanaan dan penerapan media digital seperti aplikasi Quizizz dan Google Classroom dapat menunjang pembelajaran PAI. Mereka menemukan bahwa media digital tidak hanya mempercepat proses evaluasi, tetapi juga meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Penelitian ini juga menekankan pentingnya keterampilan guru dalam merancang dan memanfaatkan media secara tepat (Kholiq & Ulfa, 2024).

7. Penelitian Maryam & Fauzia (2024)

Penelitian Maryam & Fauzia dengan judul “Revolusi Digital dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam: Strategi dan Implikasi untuk Masa Depan” menyoroti perlunya penguatan kapasitas guru dalam menghadapi era digital. Mereka menyatakan bahwa efektivitas penggunaan media digital sangat bergantung pada kesiapan guru, baik dari sisi pemahaman teknologi, strategi pedagogi, maupun pengelolaan kelas berbasis digital. Penelitian ini lebih bersifat konseptual dan menekankan pentingnya pelatihan berkelanjutan bagi pendidik (Maryam Haniefah & Fauzia Mustofa, 2024).

Penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif memiliki pengaruh positif dalam pembelajaran PAI. Namun, tantangan dalam hal implementasi media digital, kesiapan guru, dan pelatihan masih menjadi kendala yang perlu diperhatikan.

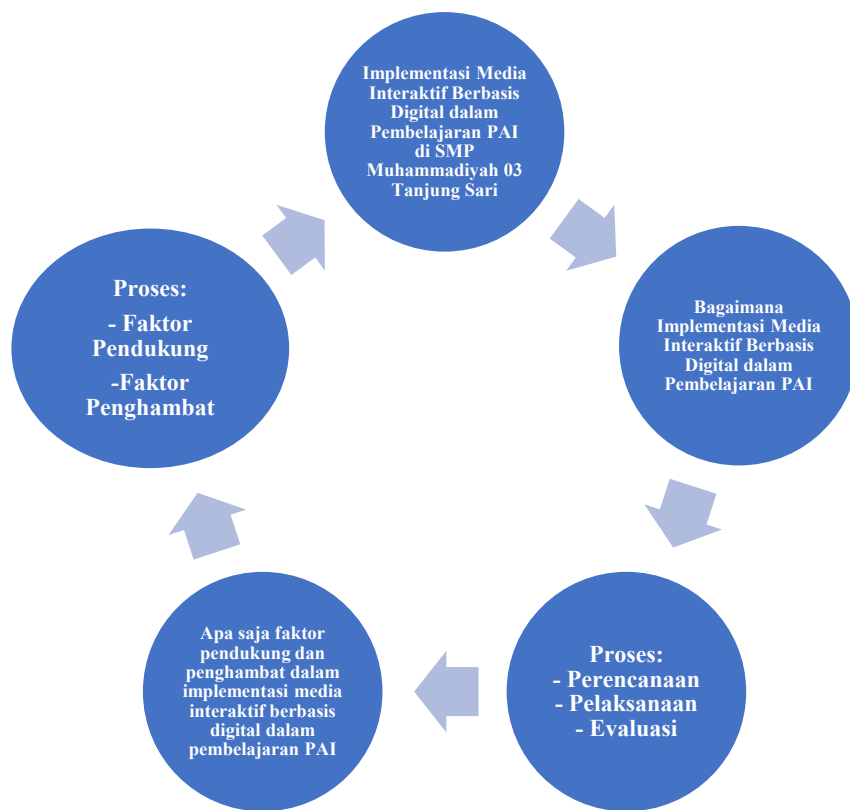
C. Kerangka Pemikiran

Dalam era digital saat ini, dunia pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, termasuk dalam proses pembelajaran. Pendidikan Agama Islam (PAI) yang selama ini identik dengan metode konvensional seperti ceramah dan hafalan, kini perlu dikembangkan dengan pendekatan yang lebih modern dan interaktif agar mampu menjawab tantangan zaman serta menarik minat peserta didik.

Media interaktif berbasis digital hadir sebagai solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan media ini memungkinkan penyampaian materi ajar secara visual, auditori, dan kinestetik yang lebih variatif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Dalam konteks pembelajaran PAI di SMP Swasta Muhammadiyah 03 Tanjung Sari, implementasi media interaktif diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif, serta meningkatkan minat, pemahaman, dan partisipasi aktif peserta didik. Dengan pemanfaatan teknologi secara optimal, nilai-nilai ajaran Islam dapat ditanamkan dengan cara yang sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Kerangka pemikiran ini menjadi dasar dalam mengkaji bagaimana implementasi media interaktif berbasis digital diterapkan dalam proses pembelajaran PAI, serta dampaknya terhadap kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.



Gambar 2. 1 Skema Kerangka Pemikiran

Berdasarkan gambar di atas, dapat membantu untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitiannya terkait Implementasi Media Interaktif Berbasis Digital dalam Pembelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 3 Medan

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam tentang proses implementasi media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Swasta Muhammadiyah 3 Medan. Pendekatan ini menekankan pada makna, pemahaman, konsep, karakteristik, gejala, simbol, dan deskripsi suatu fenomena, bukan mengukur kuantitas atau frekuensi suatu gejala.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan sebagainya, secara holistik, dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Lexy J. Moleong, 2017).

Studi kasus dipilih karena penelitian ini ingin mengeksplorasi secara intensif suatu fenomena tertentu yang terjadi di lingkungan sekolah terkait penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran. Studi kasus memberikan keleluasaan untuk menggali lebih dalam tentang realitas yang kompleks di lapangan, serta untuk menemukan makna yang mendalam dari setiap aktivitas dan dinamika pembelajaran yang terjadi Sugiyono, (2008).

Dalam pendekatan ini, peneliti bertindak sebagai instrumen utama dalam mengumpulkan data. Peneliti secara langsung terlibat dalam situasi yang sedang diteliti melalui observasi, wawancara mendalam, serta dokumentasi untuk memperoleh data yang lengkap dan valid (Wahidmurni, 2017). Hubungan antara peneliti dan subjek penelitian bersifat interaktif dan komunikatif, dengan tujuan agar data yang diperoleh bersifat naturalistik dan reflektif terhadap realitas di lapangan.

Data yang dikumpulkan tidak berupa angka-angka statistik, melainkan berupa deskripsi naratif yang menggambarkan bagaimana media interaktif diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, bagaimana respon siswa terhadap media tersebut, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat implementasinya.

Dengan demikian, pendekatan kualitatif studi kasus ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang menyeluruh, mendalam, dan detail tentang implementasi media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Swasta Muhammadiyah 3 Medan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Swasta Muhammadiyah 3 Medan yang beralamat di Jalan Abdul Hakim No.2 Medan, Tanjung Sari, Kecamatan Medan Selayang, Provinsi Sumatera Utara. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena telah menerapkan media interaktif berbasis digital dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, SMP Swasta Muhammadiyah 3 Medan memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu adanya upaya inovasi pembelajaran berbasis teknologi informasi di lingkungan sekolah.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan, yaitu mulai dari bulan April hingga Mei 2025. Waktu tersebut mencakup beberapa tahap, yaitu:

Tabel 3. 1 Rencana Pelaksanaan Penelitian

No.	Kegiatan Penelitian	Bulan				
		April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1.	Pengajuan Judul					
2.	Observasi					
3.	Penyusunan Proposal					
4.	Bimbingan Proposal					

5.	Seminar Proposal					
6.	-					
7.	Observasi Penelitian					
8.	Penyusunan Skripsi					
9.	Bimbingan Skripsi					
10.	Sidang Meja Hijau					

Rentang waktu tersebut akan digunakan untuk melakukan:

- Tahap persiapan (pembuatan proposal dan perizinan penelitian)
- Tahap pengumpulan data (observasi, wawancara, dan dokumentasi)
- Tahap analisis data
- Tahap penyusunan laporan penelitian

Penentuan waktu ini disesuaikan dengan kalender akademik sekolah dan kesiapan pihak yang menjadi subjek penelitian, sehingga diharapkan proses pengumpulan data dapat berjalan efektif dan optimal.

C. Sumber Data Penelitian

Dalam penelitian ini, sumber data dibedakan menjadi dua, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data utama yang diperoleh langsung dari subjek penelitian melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data primer dalam penelitian ini meliputi:

- Guru Pendidikan Agama Islam yang menggunakan media interaktif berbasis digital dalam proses pembelajaran.
- Siswa SMP Swasta Muhammadiyah 3 Medan yang menjadi peserta pembelajaran menggunakan media interaktif.
- Kepala sekolah sebagai pihak yang berwenang dalam mengarahkan dan mengawasi kebijakan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Data primer ini diambil untuk memperoleh gambaran nyata tentang implementasi media interaktif berbasis digital, respon siswa, serta faktor pendukung dan penghambat yang dihadapi di lapangan.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data pendukung yang diperoleh dari dokumen, arsip, literatur, dan sumber tertulis lainnya yang relevan dengan penelitian ini. Sumber data sekunder mencakup:

- a. Dokumen sekolah seperti RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), silabus, jadwal pelajaran, dan dokumen program sekolah terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.
- b. Buku, jurnal, artikel, dan hasil penelitian terdahulu yang membahas tentang media pembelajaran interaktif, pendidikan berbasis digital, dan Pendidikan Agama Islam.
- c. Sumber data sekunder ini digunakan untuk memperkuat analisis dan memberikan landasan teoritis yang mendukung hasil penelitian (Sulung & Muspawi, 2024).

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode, yaitu:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung fenomena, objek, atau kejadian yang diteliti, disertai pencatatan secara sistematis agar peneliti dapat memahami konteks data secara menyeluruh dan mendapatkan gambaran yang menyeluruh (Sugiyono, 2017: 65).

Observasi dilakukan secara langsung di kelas pada saat proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam berlangsung. Peneliti mengamati aktivitas guru dan siswa dalam penggunaan media interaktif berbasis digital, interaksi selama pembelajaran, serta suasana kelas.

Jenis observasi yang sering digunakan dalam penelitian skripsi meliputi:

- a. Observasi partisipan: peneliti ikut serta dalam kegiatan kelompok yang diamati untuk memperoleh data yang lebih lengkap dan tajam.
- b. Observasi non-partisipan: peneliti hanya mengamati tanpa ikut serta dalam kegiatan kelompok.
- c. Observasi terstruktur dan tidak terstruktur: observasi terstruktur dilakukan dengan fokus pengamatan yang jelas, sedangkan observasi tidak terstruktur dilakukan tanpa persiapan sistematis karena ketidakpastian objek yang diamati

Dalam penelitian ini, saya menggunakan teknik observasi partisipatif pasif. Observasi partisipatif pasif adalah suatu metode di mana saya hadir dalam situasi pembelajaran, namun tidak secara langsung terlibat dalam aktivitas pembelajaran tersebut.

Saya berperan sebagai pengamat yang mencatat berbagai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam berlangsung, khususnya dalam penggunaan media interaktif berbasis digital.

Melalui observasi ini, saya memperoleh data nyata mengenai implementasi media interaktif, respon siswa terhadap media yang digunakan, serta kendala atau faktor pendukung yang muncul selama pembelajaran.

Observasi partisipatif pasif adalah observasi di mana peneliti datang ke tempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut (Sugiyono, 2017: 67).

Dengan metode ini, saya dapat memahami secara langsung kondisi nyata di lapangan tanpa mempengaruhi jalannya proses pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Dalam proses ini, wawancara dilakukan sebagai teknik pengumpulan data yang memungkinkan

peneliti mendapatkan informasi yang lebih mendalam dari responden melalui interaksi langsung (Sugiyono, 2017: 68).

Sugiyono juga menegaskan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data, terutama jika peneliti ingin menemukan permasalahan yang harus diteliti atau ingin mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam. Dengan demikian, wawancara tidak hanya sekadar tanya jawab, tetapi juga bertujuan untuk membangun pemahaman dan makna atas suatu fenomena atau topik yang sedang dikaji.

Wawancara dilakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam, siswa, dan kepala sekolah. Wawancara ini bersifat semi-terstruktur, untuk mendapatkan data yang lebih mendalam mengenai pelaksanaan, kendala, dan respon terhadap penggunaan media interaktif.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memperoleh informasi dari berbagai dokumen yang relevan dengan penelitian. Dokumen ini bisa berupa buku, arsip, tulisan, angka, gambar, laporan, foto, film dokumenter, catatan harian, peraturan, dan dokumen resmi lainnya yang mendukung penelitian (Sugiyono, 2016: 68).

Dokumentasi dalam penelitian ini, dilakukan dengan mengumpulkan data dari dokumen-dokumen seperti silabus, RPP, foto kegiatan pembelajaran, dan catatan penggunaan media pembelajaran berbasis digital di sekolah.

E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahapan utama (P. D. Sugiyono, 2013: 243) yaitu:

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses penyaringan, pemilihan, dan penyederhanaan data mentah yang diperoleh dari lapangan. Data yang tidak relevan dengan fokus penelitian akan disisihkan, sedangkan data

penting akan dikategorikan sesuai dengan tema yang telah ditentukan, seperti perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, data tersebut disajikan dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, atau diagram agar memudahkan peneliti dalam memahami gambaran keseluruhan hasil penelitian. Penyajian data ini bertujuan untuk melihat pola, hubungan antar kategori, dan kecenderungan yang muncul dalam implementasi media interaktif di sekolah.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Pada tahap ini, peneliti menarik kesimpulan sementara berdasarkan data yang telah direduksi dan disajikan. Kesimpulan tersebut kemudian diverifikasi secara berkelanjutan dengan membandingkan kembali ke data lapangan untuk memastikan keakuratannya.

Verifikasi dilakukan dengan cara triangulasi data dari berbagai sumber, pengecekan kembali dengan informan (member check), dan diskusi dengan rekan sejawat.

Analisis data dalam penelitian kualitatif adalah proses yang bersifat interaktif dan berlangsung terus menerus hingga data menjadi jenuh (Miles and Huberman, 1994: 10).

Dengan teknik ini, diharapkan data yang diperoleh dapat menggambarkan secara utuh dan mendalam tentang implementasi media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Swasta Muhammadiyah 3 Medan.

F. Teknik Keabsahan Data

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan beberapa Teknik (P. D. Sugiyono, 2013: 269) :

1. Triangulasi

Jenis triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Triangulasi Sumber

Data diperoleh dari berbagai sumber, seperti guru Pendidikan Agama Islam, siswa, serta dokumen pendukung terkait penggunaan media interaktif berbasis digital. Dengan membandingkan data dari berbagai sumber, diharapkan dapat meningkatkan keakuratan temuan penelitian.

b. Triangulasi Teknik

Data dikumpulkan melalui berbagai teknik, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan menggunakan beragam teknik pengumpulan data, peneliti dapat memeriksa konsistensi informasi yang diperoleh.

c. Triangulasi Waktu

Pengumpulan data dilakukan dalam waktu yang berbeda untuk menguji konsistensi informasi. Jika data yang diperoleh tetap sama pada waktu yang berbeda, maka data tersebut dinyatakan valid.

2. Peningkatan Ketekunan

Peningkatan ketekunan dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara berulang dan mendalam terhadap kegiatan pembelajaran untuk menemukan pola-pola data yang konsisten. Peneliti mencermati data secara teliti, memperpanjang waktu penelitian, dan memperbanyak interaksi dengan responden agar data yang diperoleh lebih akurat.

3. Member Check

Member check adalah proses mengevaluasi data dan informasi yang diperoleh dengan meminta konfirmasi atau persetujuan dari subjek penelitian. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa interpretasi peneliti benar sesuai dengan apa yang dimaksudkan oleh responden.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya Sekolah Swasta SMP Muhammadiyah 3 Medan

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Muhammadiyah Medan didirikan sebagai bagian dari upaya organisasi Muhammadiyah untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia, khususnya di Medan. Muhammadiyah sendiri merupakan salah satu organisasi Islam terbesar di Indonesia yang didirikan oleh KH. Ahmad Dahlan pada tahun 1912 di Yogyakarta.

Sekolah-sekolah yang didirikan oleh Muhammadiyah, termasuk SMP Muhammadiyah Medan, bertujuan untuk menciptakan generasi yang berakhlak mulia dan memiliki pengetahuan yang baik. SMP Muhammadiyah Medan mulai beroperasi pada tahun-tahun setelah berdirinya, dengan fokus pada pendidikan yang berorientasi pada nilai-nilai Islam dan akademis. SMP Muhammadiyah 3 Medan didirikan sebagai bagian dari upaya Muhammadiyah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di daerah tersebut. Sekolah ini merupakan salah satu cabang dari jaringan sekolah Muhammadiyah yang tersebar di seluruh Indonesia, yang bertujuan untuk memberikan pendidikan berkualitas dengan penekanan pada nilai-nilai Islam.

SMP Muhammadiyah 3 Medan didirikan pada tahun 1994. Sejak awal berdirinya, sekolah ini fokus pada pembentukan karakter siswa melalui pendidikan akademik yang baik dan pengajaran agama yang kuat. Sekolah ini bertujuan untuk menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki akhlak yang baik.

Seiring berjalannya waktu, SMP Muhammadiyah 3 Medan terus berkembang, baik dalam hal jumlah siswa maupun fasilitas

pendidikan. Sekolah ini aktif dalam berbagai kegiatan ekstrakurikuler dan kompetisi, yang membantu siswa mengembangkan bakat dan minat mereka.

Dengan komitmen terhadap pendidikan yang berkualitas, SMP Muhammadiyah 3 Medan telah menjadi salah satu pilihan utama bagi orang tua yang ingin memberikan pendidikan yang berbasis nilai-nilai Islam kepada anak-anak mereka.

2. Profil SMP Swasta Muhammadiyah 3 Medan:

NPSN	: 10210131
Nama Sekolah	: SMP Muhammadiyah 3 Medan
Alamat	: Jl. Abdul Hakim No.2 Medan, Kota Medan
Kode Pos	: 20132
Kelurahan/Desa	: Tanjung Sari
Kecamatan	: Medan Selayang
Kota/Kabupaten	: Kota Medan
Provinsi	: Sumatera Utara
Status	: Swasta
Waktu Penyelenggara	: Sehari Penuh / 6 Hari
Jenjang Pendidikan	: Sekolah Menengah Pertama
Akreditasi	: A
No. SK Akreditasi Terakhir	: 1359/BAN-SM/SK/2022
TMT SK Akreditasi Terakhir	: 30 September 2022
Tahun Berdiri	: 1978
No Sk Pendirian	: 1555/II-3/SU-68/1978
Tanggal Sk Pendirian	: 27 November 1978
No. Sk Izin Operasional	: 0031/ISPF/DPMPTSP/MDN/1.11/V III/2021
Tanggal SK Ijin Operasional	: 02 Agustus 2021
Alamat Website Sekolah	: https://sekolahloka.com/data/smp-muhammadiyah-03-medan/

Alamat	Email	Sekolah
	:smpmuhammadiyah_tiga@yahoo.co.id	
Telepon	-	
Fax	-	

3. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah SMP Swasta Muhammadiyah 3 Medan

a. Visi Sekolah

“Menjadikan peserta didik berakhlak mulia, berprestasi, terampil, dan berjiwa bahari”

b. Misi Sekolah

- 1) Menyelenggarakan proses pendidikan dan pengasuhan untuk membentuk akhlak mulia pada seluruh peserta didik.
- 2) Menyelenggarakan proses pembelajaran yang efektif, inovatif, kreatif dan menyenangkan kepada seluruh peserta didik.
- 3) Memberikan layanan pendidikan yang berorientasi pada pengembangan keterampilan dan kecakapan hidup bagi peserta didik.
- 4) Menyelenggarakan proses pendidikan dan pengasuhan yang dapat menumbuhkan jiwa bahari pada seluruh peserta didik.

c. Tujuan Sekolah

“Menjadikan peserta didik berakhlak mulia, berprestasi, terampil, dan berjiwa bahari”

4. Sarana dan Prasarana Sekolah SMP Swasta Muhammadiyah 3 Medan

SMP Muhammadiyah 3 Medan terletak di tengah-tengah perkampungan masyarakat, di depan gedung sekolah terdapat jalan yang dilalui alat transportasi seperti angkutan umum sehingga siswa dapat dengan mudah menjangkau sekolah tersebut. dan juga kebanyakan murid dari sekolah ini merupakan penduduk disekitar daerah tersebut. suasana disekolah ini cukup nyaman dan kondusif.

Fasilitas sekolah dan ruangan untuk belajar yang dibutuhkan sudah memenuhi, ditambah dengan lingkungan sekolah yang rapi dan bersih. jumlah ruangan untuk pembelajaran dan ruangan pendukung

terbilang lengkap, seperti ruang kelas, ruang guru, ruang perpustakaan, musholla dan sebagainya untuk jelasnya lihatlah tabel keterangan dibawah ini.

Tabel 4. 1 Sarana dan Prasarana

No	Jenis Ruang	Jumlah	Fasilitas/Sarana	Kondisi
1	Ruang Kelas	24	Meja, kursi, lemari, papan tulis, jam dinding, , poster, kipas angin	Kurang baik
2	Ruang Guru	1	Meja ,kursi, lemari, mading, kipas angin, kaca, dispenser, sound system, tong sampah	baik
3	Ruang Kepala Sekolah	1	Meja,sofa,kursi,ac, jam dinding, toilet, Lemari, Komputer, Poster, Radio	Sangat baik
4	Perpustakaan	1	Lemari,rak buku,kursi, Kipas Angin, Meja, Cctv, Globe, Kerangka	Sangat baik
5	Mesjid	1	Lemari,alat sholat,karpet,sajadah, AC, Marbot, Toilet	Sangat baik
6	Kamar Mandi/Wc Guru	1	Bak mandi,gayung,wc, Sabun	baik
7	Kamar Mandi/Wc Siswa	2	Bak mandi,gayung,wc	baik
8	Lapangan Halaman	1	Tiang bendera, tong sampah,tempat duduk, Tiang Basket	baik
9	Teras Sekolah	1	Rak sepatu,pot bunga, keran umum, Lemari Hias	baik
10	Tempat Parkir	1	-	Sangat baik
11	Ruang Tata Usaha	1	Komputer, kursi, ac, printer, Dispenser, Lemari,	Sangat baik

5. Keadaan guru dan karyawan Sekolah SMP Swasta Muhammadiyah 3
Medan

Tabel 4. 2 Keadaan Tenaga Pendidik dan Pendidikan

Pendidikan Terakhir	PNS	Non PNS	Jumlah
Sarjana/S1	19	5	24
Sarmud/D3 (dan lebih Rendah)		1	1
Jumlah Guru dan Karyawan			25

Tabel 4. 3 Guru/Pegawai

NO	NAMA	JENIS KELAMIN
1	Abdullah Jamaluddin, S.thi	Laki-Laki
2	Ade Chepy Andrean	Laki-Laki
3	Ahmad Fikri	Laki-Laki
4	Ahmad Harris	Laki-Laki
5	Annisa Hutasuhut	Perempuan
6	Aprida Efriyani	Perempuan
7	Arbayani, S.pdi	Perempuan
8	Atika Zuhra	Perempuan
9	Baby Seska Yolanda Budiman	Perempuan
10	Cindy Claudyana Sembiring Kembaren	Perempuan
11	Dina Permatahati	Perempuan
12	Dina Purwana Sari	Perempuan
13	Eti Mawaddah	Perempuan
14	Fakhrur Rozi Hasibuan	Laki-Laki
15	Fitriyani	Perempuan

16	Iin Widyana Sary	Perempuan
17	Imawati	Perempuan
18	Katino	Laki-Laki
19	Kharisma Fauziah	Perempuan
20	Mafiroh Febrianti Ra	Perempuan

6. Interaksi Sosial

Berikut adalah kesan interaksi sosial tentang hubungan antara guru-guru, guru-siswa, siswa-siswa dan hubungan antara semua personil di SMP Swasta Muhammadiyah 3 Medan :

- Hubungan guru-guru : sangat baik dan kekeluargaan
- Hubungan guru siswa : sangat baik dan kekeluargaan
- Hubungan siswa-siswa : sangat baik dan kekeluargaan
- Hubungan guru-pegawai tata usaha : sangat baik dan kekeluargaan
- Hubungan sosial secara keseluruhan : sangat baik dan kekeluargaan

B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan di SMP Swasta Muhammadiyah 3 Medan terkait implementasi media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan temuan utama yang mencerminkan bagaimana media interaktif berbasis digital diterapkan, respons guru dan siswa, serta dampaknya terhadap kualitas pembelajaran.

1. Implementasi Media Interaktif Berbasis Digital dalam Pembelajaran PAI

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VIII dilaksanakan dalam 3 les dengan durasi masing-masing 40 menit, sehingga total waktu pembelajaran adalah 120 menit dalam satu sesi. Penggunaan media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran PAI di SMP Swasta

Muhammadiyah 3 Medan dianalisis melalui tiga aspek utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian

a. Perencanaan Pembelajaran Media Interaktif Berbasis Digital

Perencanaan merupakan tahapan awal yang penting dalam menentukan arah dan keberhasilan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi, guru PAI telah merancang pembelajaran dengan memanfaatkan media digital secara terstruktur.

1) Pemilihan Media Interaktif

Jenis media interaktif yang akan digunakan, seperti video pembelajaran, animasi Islami, kuis digital (Quizizz, Kahoot), presentasi interaktif, dan konten visual lainnya. Selain itu, guru mempertimbangkan kesiapan sarana dan prasarana sekolah, seperti jaringan internet, LCD proyektor, dan laptop.

2) Modul Ajar (MA)

Guru merancang MA yang memasukkan media interaktif sebagai bagian dari metode pembelajaran. Dalam MA, guru menentukan kapan dan bagaimana media interaktif digunakan, serta menyesuaikannya dengan capaian pembelajaran (CP) yang harus dicapai.

Guru menyampaikan bahwa media digital digunakan tidak hanya untuk menarik perhatian siswa, tetapi juga untuk meningkatkan pemahaman materi secara kontekstual dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa dalam tahap perencanaan, guru telah menginternalisasi prinsip pembelajaran berbasis teknologi (digital pedagogy) dan student-centered learning.

Adapun dari hasil beberapa temuan dengan guru Pendidikan Agama Islam (PAI), mengenai perencanaan media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran, sebagaimana

yang disampaikan oleh guru bidang studi Pendidikan Agama Islam. Informan 1 menyampaikan bahwa :

“ Kalau saya pilih medianya itu disesuaikan sama materinya dulu. Kalau materi akidah, biasanya saya pakai video biar siswa lebih mudah membayangkan. Kalau mau tanya jawab atau kuis, saya pakai Quizizz. Tapi tetap harus lihat juga apakah ada internet yang stabil. Dan Di Modul Ajar saya sudah tuliskan media apa yang digunakan, tujuannya apa, dan kapan digunakan. Dengan begitu, pembelajaran jadi terarah dan siswa bisa lebih siap. Media ini penting bukan cuma buat menarik perhatian, tapi juga biar siswa ngerti lebih dalam.”

Dari hasil observasi juga ditemukan bahwa guru menyiapkan media sebelum pembelajaran berlangsung, bahkan beberapa file seperti video atau kuis sudah disimpan secara offline sebagai antisipasi gangguan internet. Mengenai perencanaan media interaktif menurut siswa dalam pembelajaran, sebagaimana yang disampaikan oleh siswa. Informan 2 menyampaikan bahwa :

“ Kalau ada video atau kuis, saya lebih mudah paham. Guru sering kasih video yang seru, jadi saya nggak cepat bosan. Dan Saya pernah dikasih tugas bikin poster tentang akhlak lewat HP. Jadi belajarnya bukan cuma dengar, tapi juga bikin sesuatu. Itu lebih seru dan gampang diingat.”

Adapun mengenai perencanaan media interaktif menurut kepala sekolah dalam pembelajaran, sebagaimana yang disampaikan oleh kepala sekolah. Informan 3 menyampaikan bahwa :

“Kami selalu mendukung inovasi guru, apalagi penggunaan media digital. Setiap guru kami dorong agar bisa menyesuaikan media dengan kebutuhan pelajaran dan kesiapan fasilitas sekolah. Dan Modul Ajar yang disusun guru kami sudah mengarah ke digitalisasi. Kami mendukung supaya guru bisa terus meningkatkan kualitas pembelajaran dengan teknologi. Kami juga sediakan pelatihan dan fasilitas pendukung.”

Dalam dokumen Modul Ajar yang saya dokumentasikan, terlihat bahwa media digital digunakan tidak hanya sebagai pelengkap, tetapi sebagai bagian integral dari proses belajar-

mengajar. Hal ini menandakan bahwa guru telah menginternalisasi pendekatan digital pedagogy dan menerapkan student-centered learning, di mana siswa diajak belajar melalui pengalaman visual dan interaktif, bukan sekadar ceramah satu arah.

Saya dapat menyimpulkan bahwa proses perencanaan yang dilakukan secara kolaboratif antara pihak sekolah, guru, dan siswa berjalan dengan baik. Dari hasil temuan tersebut bahwa dalam tahap perencanaan, guru PAI Telah memilih media interaktif digital secara selektif dan kontekstual, Menyusun Modul Ajar yang sistematis dengan integrasi media, Mempertimbangkan sarana, kesiapan siswa, dan kesesuaian media dengan capaian pembelajaran, Menggunakan media digital sebagai alat bantu pedagogis, bukan hanya hiburan, Perencanaan ini berperan besar dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Keterlibatan semua pihak dalam merencanakan penggunaan teknologi ini memastikan bahwa media interaktif berbasis digital dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran PAI.

b. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Media Interaktif

1) Pembukaan

Pada tahap pembukaan, guru memulai kegiatan dengan doa bersama, salam, dan apersepsi, yang seringkali disampaikan melalui media digital. Guru menayangkan video pendek Islami atau slide kutipan ayat Al-Qur'an atau hadis yang relevan dengan tema pelajaran hari itu.

Tujuan penggunaan media pada tahap ini adalah untuk menarik perhatian siswa, menggugah rasa ingin tahu, dan menciptakan suasana belajar yang positif sejak awal.

2) Pengenalan Materi dengan Media Interaktif Berbasis Digital

Pengenalan materi adalah bagian terpenting dalam pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, guru menggunakan berbagai media interaktif digital untuk menyampaikan materi secara lebih hidup, komunikatif, dan partisipatif.

Jenis media yang digunakan meliputi:

- a) Video pembelajaran (misalnya: kisah Nabi, akhlak mulia, sejarah Islam)
- b) Presentasi interaktif dengan animasi dan suara
- c) Aplikasi kuis digital seperti Kahoot dan Quizizz untuk penguatan materi
- d) Diskusi kelas berbasis visual, seperti menanggapi gambar atau video
- e) Proyek kreatif digital, seperti membuat poster dakwah, infografis, atau presentasi kelompok

Siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi aktif berdiskusi, bertanya, dan mengerjakan tugas secara kolaboratif. Guru membagi kelas dalam kelompok untuk mengerjakan proyek digital menggunakan perangkat seperti HP/laptop.

3) Interaksi dan Diskusi

Interaksi dan diskusi guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan materi, menjawab pertanyaan reflektif, atau mengikuti kuis evaluasi sebagai penegasan akhir pembelajaran. Guru juga memberikan penguatan nilai-nilai keislaman yang muncul dari materi. Sebagai tugas akhir, guru sering memberi penugasan digital, seperti membuat video singkat tema akhlak, menulis ringkasan melalui Google Form, atau membuat presentasi individu untuk pertemuan berikutnya.

Pelaksanaan dalam pembelajaran menurut guru PAI sebagaimana yang disampaikan oleh guru bidang studi Pendidikan Agama Islam Informan 1 menyampaikan bahwa :

“Saya biasanya buka pelajaran pakai video motivasi atau cuplikan animasi Islam yang sesuai tema. Misalnya, kalau temanya jujur, saya mulai dengan video pendek tentang kejujuran dari tokoh Islam. Dan Pas kegiatan inti, saya pakai video dan kuis supaya anak-anak aktif. Saya juga bagi mereka tugas bikin konten digital. Bisa poster dakwah, bisa video pendek. Jadi bukan hanya ceramah. kemudian Interaksi dan diskusi saya diskusi dengan kuis atau ajak siswa menyimpulkan. Terus saya kasih tugas yang bisa mereka kerjakan pakai HP. Seperti bikin ringkasan di Google Form atau buat desain dakwah”

Berikut pelaksanaan belajar menurut siswa sebagaimana yang disampaikan oleh Siswa Informan 2 menyampaikan bahwa :

“ Kalau pelajaran PAI mulai pakai video, saya jadi penasaran. Kadang video pendeknya lucu atau bikin mikir. Jadi seru dan nggak ngantuk. Dan kami sering kerja kelompok bikin tugas di Canva atau ikut kuis pakai HP. Seru banget, rasanya kayak main game, tapi jadi tahu pelajaran juga. Kemudian Waktu Interaksi dan diskusi kadang ada kuis, jadi bisa langsung tahu kita ngerti apa nggak. Terus gurunya kasih tugas yang bisa dikumpulin lewat HP juga.”

Dibandingkan dengan metode ceramah, pembelajaran dengan media interaktif dinilai lebih efektif karena lebih visual dan memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam berdiskusi dan berpartisipasi dalam kelas.

Meskipun demikian, sebagian besar siswa merasa lebih mudah memahami materi dengan adanya media interaktif berbasis digital, dan mereka lebih aktif dalam bertanya serta berpartisipasi dalam kelas dibandingkan saat menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Berikut pelaksanaan belajar menurut kepala sekolah sebagaimana yang disampaikan oleh kepala sekolah Informan 3 menyampaikan bahwa :

“ Kami sangat mendukung inovasi pembukaan pelajaran seperti ini. Anak-anak butuh suasana yang menarik sejak awal. Dan guru kami berhasil melakukannya. Dan Proses inti pembelajaran terlihat sangat hidup. Anak-anak tidak pasif. Media digital membuat mereka lebih fokus dan semangat. Kemudian Saya mengapresiasi bagaimana guru Interaksi dan diskusi pelajaran dengan kuis dan refleksi. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran digital tetap mengedepankan pemahaman dan penguatan nilai.”

Dari hasil temuan penelitian pada tahap pelaksanaan, dapat disimpulkan bahwa Tahap pembukaan dilaksanakan secara menarik melalui media digital seperti video pendek dan animasi Islami, Kegiatan inti berlangsung aktif dan partisipatif dengan penggunaan media interaktif seperti video pembelajaran, kuis digital, dan tugas kreatif berbasis teknologi, Tahap penutup dimanfaatkan untuk mengulas kembali materi dan memberikan tugas digital yang memperkuat nilai pembelajaran, Guru berperan sebagai fasilitator, bukan satu-satunya sumber belajar, sehingga siswa lebih terlibat secara langsung, Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan lebih mudah memahami materi PAI melalui pendekatan digital, Kepala sekolah mendukung penuh kegiatan pelaksanaan yang berbasis digital, karena dinilai efektif dan adaptif dengan perkembangan zaman.

c. Penilaian Pembelajaran Berbasis Media Interaktif

1) Penilaian Sikap

Guru menilai sikap keagamaan, kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama siswa selama pembelajaran berlangsung. Penilaian ini dilakukan secara observasional, baik secara langsung maupun melalui partisipasi siswa saat diskusi dan proyek kelompok berbasis digital.

2) Penilaian Pengetahuan

Untuk mengukur penguasaan materi, guru menggunakan kuis digital berbasis platform seperti Kahoot, Quizizz, atau Google Form. Kuis dilakukan setelah materi disampaikan dan juga sebagai bagian dari evaluasi harian.

Penilaian ini dianggap lebih menarik, cepat, dan efisien karena langsung terlihat hasilnya. Selain itu, guru memberikan soal pilihan ganda dan uraian melalui aplikasi pembelajaran digital.

3) Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan dilakukan dengan memberikan tugas proyek digital, seperti:

- a) Membuat poster dakwah digital
- b) Menyusun video pendek bertema akhlak atau ibadah
- c) Membuat presentasi tentang nilai-nilai Islam
- d) Mendesain infografis materi PAI menggunakan aplikasi seperti Canva atau PowerPoint

Guru menilai kreativitas, pemahaman konsep, kerapian, dan kerja sama dalam proyek kelompok maupun individu.

4) Feedback dan Refleksi

Guru juga memberi ruang untuk umpan balik dan refleksi. Siswa diajak mengulas apa yang mereka pelajari melalui jurnal digital atau refleksi lisan. Guru memberikan komentar langsung pada tugas digital siswa melalui Google Classroom atau platform lain.

Berikut penilaian belajar menurut guru Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagaimana yang disampaikan oleh guru bidang studi Pendidikan Agama Islam. Informan 1 menyampaikan bahwa :

“Sikap siswa saya nilai saat diskusi dan kerja kelompok. Saya lihat siapa yang aktif, siapa yang jujur dalam mengerjakan tugas, dan bagaimana mereka saling membantu saat bikin proyek digital. Dan Saya buat kuis di Kahoot atau Quizizz, jadi siswa bisa langsung tahu nilainya. Ini bikin mereka lebih semangat dan persaingannya sehat. Kemudian Saya minta mereka buat video pendek atau poster digital. Saya nilai dari isi, desain, dan kerja sama mereka saat bikin tugas. Setelah siswa mengerjakan tugas, saya kasih komentar langsung. Saya ajak juga mereka refleksi pelajaran hari itu, kadang ditulis di Google Form”

Adapun sebagaimana yang disampaikan oleh Siswa.

Informan 2 menyampaikan bahwa :

“Kita dinilai bukan cuma dari nilai ujian, tapi juga dari sikap selama pelajaran. Kalau kerja kelompok, kita harus tanggung jawab dan jujur ngerjain. Dan Kita senang kalau ujiannya pakai kuis di HP. Rasanya kayak main game tapi sambil belajar. Jadi nggak tegang. Kemudian Kami pernah disuruh bikin video dakwah. Jadi kita belajar PAI sambil bikin konten, itu seru banget.”

Begitu juga yang disampaikan kepala sekolah sebagaimana yang disampaikan oleh kepala sekolah. Informan 3 menyampaikan bahwa :

“Penilaian sikap sangat penting dalam PAI. Kami melihat guru memberi perhatian besar terhadap karakter siswa, terutama dalam proyek digital yang menuntut kerja sama. Dan Kami mengapresiasi inovasi dalam penilaian. Guru berhasil membuat evaluasi jadi menyenangkan dan tetap objektif. Kemudian Tugas keterampilan digital ini sangat relevan dengan kebutuhan zaman. Siswa tidak hanya memahami materi, tapi juga berlatih berpikir kreatif dan teknologis.”

Hasil penelitian ini dari hasil temuan Penilaian dilakukan secara menyeluruh mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan, Media digital digunakan secara aktif dalam proses evaluasi seperti kuis online dan tugas kreatif digital, Guru memberikan umpan balik berbasis teknologi untuk memperkuat pemahaman siswa, Siswa merasa lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses evaluasi, Kepala sekolah menyatakan bahwa penilaian berbasis digital memberikan efisiensi dan kedalaman pembelajaran.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Implementasi Media Interaktif dalam Pembelajaran PAI

a. Faktor Pendukung

1) Ketersediaan Sarana dan Prasarana Teknologi

Sekolah telah menyediakan perangkat penunjang digital seperti LCD proyektor, laptop guru, dan jaringan internet di beberapa ruang kelas. Fasilitas ini menjadi landasan utama bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis media interaktif digital. Selain itu, beberapa ruang kelas sudah dilengkapi dengan speaker dan layar proyektor permanen.

Sebagaimana yang disampaikan guru bidang studi Pendidikan Agama Islam. Informan 1 mengatakan:

“Dengan adanya LCD dan koneksi internet, saya bisa langsung putar video pembelajaran atau buka kuis interaktif tanpa harus repot pindah-pindah tempat.”

Kepala sekolah mengatakan bahwa sekolah memiliki kebijakan yang mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran PAI, Sebagaimana yang disampaikan oleh kepala sekolah. Informan 3 menyampaikan bahwa :

“ Kami terus melakukan peningkatan fasilitas digital agar pembelajaran berjalan lebih modern dan menarik. Dengan harapan pemenuhan sarana yang merata di semua kelas, guru bisa lebih optimal memanfaatkan media digital, dan siswa dapat mengikuti pembelajaran secara lebih interaktif. “

Sekolah telah berupaya menyediakan fasilitas yang menunjang implementasi media interaktif berbasis digital, seperti laboratorium komputer, proyektor di beberapa kelas, akses internet.

Dukungan sekolah dalam menyediakan sarana dan prasarana bagi guru menjadi faktor kunci dalam keberhasilan implementasi ini. Oleh karena itu, optimalisasi penggunaan

media interaktif berbasis digital perlu terus ditingkatkan guna menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

2) Kompetensi Digital Guru

Guru PAI memiliki kemampuan menggunakan berbagai media interaktif seperti video pembelajaran, kuis digital, dan aplikasi pembelajaran daring, sebagaimana yang disampaikan oleh guru bidang studi Pendidikan Agama Islam. Informan 1 menyampaikan bahwa :

“Saya terbiasa pakai PowerPoint interaktif, Google Form, bahkan Canva untuk membuat media pembelajaran. Jadi tidak kesulitan dalam menyesuaikan pembelajaran PAI dengan media digital.”

3) Antusiasme dan Partisipasi Siswa

Siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat pembelajaran menggunakan media digital. Hal ini menjadi motivasi bagi guru untuk terus berinovasi. Adapun sebagaimana yang disampaikan oleh Siswa. Informan 2 menyampaikan bahwa :

“Kalau belajarnya pakai video atau kuis online, kita jadi lebih semangat dan cepat paham. Lebih seru dari cara biasa.”

4) Kebijakan Sekolah yang Mendukung Inovasi Pembelajaran

Pihak sekolah mendorong guru untuk berinovasi dalam pembelajaran dan memberikan ruang untuk pelatihan teknologi, Sebagaimana yang disampaikan oleh kepala sekolah. Informan 3 menyampaikan bahwa :

“Kami memberi kebebasan pada guru untuk berkreasi dan mendorong pemanfaatan teknologi. Kadang kami juga adakan pelatihan internal.”

b. Faktor Penghambat

1) Keterbatasan Akses Teknologi di Kalangan Siswa

Tidak semua siswa memiliki perangkat pribadi (seperti HP atau laptop), sehingga saat ada tugas digital berbasis rumah, beberapa siswa mengalami kendala, Namun,

sebagaimana yang disampaikan oleh Guru. Informan 1 menyampaikan bahwa :

“Beberapa siswa kesulitan saat harus mengerjakan tugas berbasis online di rumah karena tidak punya perangkat atau kuota.”

Sebagaimana yang disampaikan oleh Siswa. Informan 2 menyampaikan bahwa :

“Kadang saya harus pinjam HP orang tua buat kerjain tugas dari Google Form atau Kahoot, soalnya saya nggak punya HP sendiri.”

Harapan kepala sekolah terhadap implementasi media interaktif berbasis digital adalah agar pembelajaran menjadi lebih menarik, inovatif, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Oleh karena itu, pihak sekolah akan terus berupaya meningkatkan dukungan terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

2) Gangguan Teknis dan Koneksi Internet

Walaupun internet sekolah cukup stabil, namun pada kondisi tertentu jaringan bisa terganggu, terutama saat banyak perangkat yang digunakan bersamaan, sebagaimana yang disampaikan oleh Guru , Informan 1 menyampaikan bahwa :

“Kadang sinyalnya tidak stabil, jadi kuis digital terpaksa saya ganti dengan soal manual. Ini sedikit mengganggu kelancaran pelajaran.”

3) Kurangnya Pelatihan Resmi Terkait Teknologi Pembelajaran

Belum semua guru mendapatkan pelatihan resmi dari pihak dinas atau yayasan sekolah terkait media interaktif digital, sehingga belajar secara otodidak, Sebagaimana yang disampaikan oleh Kepala Sekolah. Informan 3 menyampaikan bahwa :

“Kami menyadari bahwa belum banyak pelatihan formal yang diberikan secara langsung, sehingga guru lebih banyak belajar mandiri..”

Untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media interaktif, sekolah perlu menambah fasilitas teknologi, mengadakan pelatihan lanjutan bagi guru, serta mencari solusi bagi siswa yang mengalami keterbatasan akses teknologi. Dengan perbaikan pada faktor-faktor tersebut, pembelajaran PAI dapat menjadi lebih inovatif, menarik, dan efektif bagi siswa.

4) Kecenderungan Siswa Menggunakan Teknologi untuk Hal di Luar Pembelajaran

Saat menggunakan perangkat digital, beberapa siswa terkadang terdistraksi membuka media sosial atau aplikasi lain yang tidak relevan. Namun, sebagaimana yang disampaikan oleh Guru. Informan 1 menyampaikan bahwa :

“Susahnya kadang ada siswa yang buka TikTok atau main game saat saya minta mereka buka link pembelajaran.

C. Pembahasan

1. Implementasi Media Interaktif Berbasis Digital dalam Pembelajaran PAI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Swasta Muhammadiyah 03 Tanjung Sari telah dilakukan secara terstruktur dan relevan dengan kebutuhan siswa era digital. Implementasi ini melibatkan tiga tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian.

Pada tahap perencanaan, guru menyusun perangkat pembelajaran seperti Modul Ajar (MA) yang terintegrasi dengan penggunaan media interaktif. Media yang digunakan antara lain video Islami, animasi visual, presentasi interaktif, dan kuis berbasis aplikasi seperti Quizizz dan Kahoot. Guru juga mempertimbangkan ketersediaan infrastruktur seperti proyektor, jaringan internet, dan perangkat laptop dalam menentukan jenis media yang akan digunakan. Perencanaan ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya mengandalkan kreativitas, tetapi juga mempertimbangkan faktor

teknis dan pedagogis dalam menyusun strategi pembelajaran digital.

Pada tahap pelaksanaan, guru menerapkan media interaktif secara variatif sesuai dengan karakteristik materi PAI. Misalnya, dalam pembelajaran akidah atau sejarah Islam, guru menggunakan video dokumenter atau animasi untuk memperjelas narasi. Sedangkan dalam pelajaran fikih, guru menggunakan kuis interaktif untuk menguji pemahaman siswa secara real-time. Pelibatan siswa dalam aktivitas digital juga memperlihatkan bahwa pendekatan pembelajaran telah bergeser menjadi lebih student-centered, di mana siswa didorong untuk aktif, berpikir kritis, dan berdiskusi melalui media yang menarik dan relevan.

Dalam tahap penilaian, guru menggunakan metode evaluasi digital untuk menilai ketercapaian pembelajaran. Kuis digital, tugas presentasi berbasis media, serta refleksi menggunakan Google Form atau aplikasi lainnya dijadikan alat ukur alternatif untuk menilai pemahaman siswa secara cepat dan objektif. Penilaian ini tidak hanya mengevaluasi kognitif siswa, tetapi juga memberikan feedback instan yang bisa langsung digunakan siswa untuk memperbaiki pemahamannya. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran formatif yang menekankan pentingnya proses umpan balik dalam pembelajaran modern.

Secara keseluruhan, implementasi media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran PAI tidak hanya meningkatkan minat dan partisipasi siswa, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, kontekstual, dan menyenangkan. Pembelajaran agama yang sebelumnya dianggap monoton menjadi lebih hidup dan relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa transformasi digital dalam pendidikan agama sangat mungkin dilakukan asalkan didukung oleh kesiapan guru dan fasilitas yang memadai.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Implementasi Media Interaktif Berbasis Digital dalam Pembelajaran PAI

Dalam proses implementasi media interaktif berbasis digital, terdapat sejumlah faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhi keberhasilannya. Faktor-faktor ini bersumber dari guru, siswa, fasilitas sekolah, serta lingkungan pembelajaran secara keseluruhan.

a. Faktor Pendukung

Ketersediaan Sarana dan Prasarana Digital Sekolah telah menyediakan proyektor LCD, jaringan Wi-Fi, dan perangkat laptop yang dapat digunakan guru dan siswa. Ketersediaan ini memudahkan guru untuk menayangkan video, animasi, dan mengakses aplikasi pembelajaran secara lancar. Dukungan infrastruktur ini menjadi fondasi penting dalam menjamin keberlanjutan penggunaan media digital dalam kelas.

Kesiapan Guru dalam Mengelola Media Digital Guru yang menjadi subjek penelitian menunjukkan kemampuan dalam merancang dan mengelola media digital sesuai dengan karakteristik materi PAI. Guru telah mengikuti pelatihan terkait digital pedagogy, sehingga mampu menyesuaikan media yang digunakan dengan capaian pembelajaran dan kebutuhan siswa. Ini membuktikan pentingnya peningkatan kompetensi guru dalam menghadapi tuntutan pembelajaran era digital.

Antusiasme dan Minat Siswa yang Tinggi Para siswa merespons positif pembelajaran berbasis media digital karena lebih menarik, tidak membosankan, dan membuat materi PAI terasa lebih nyata. Mereka lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran, bahkan merasa bahwa PAI menjadi mata pelajaran yang menyenangkan. Ini merupakan indikator penting keberhasilan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi.

b. Faktor Penghambat

Keterbatasan Jaringan Internet di Beberapa Waktu Koneksi internet yang tidak stabil menjadi hambatan ketika guru atau siswa mencoba mengakses aplikasi berbasis online. Ketika jaringan lambat atau terputus, proses pembelajaran bisa terganggu. Oleh karena itu, diperlukan sistem cadangan seperti penyimpanan media secara offline atau penggunaan perangkat pribadi (gadget) siswa dengan kuota mandiri.

Ketimpangan Akses Teknologi antar Siswa Tidak semua siswa memiliki gawai atau laptop pribadi. Hal ini menyebabkan terjadinya ketimpangan dalam pengalaman belajar digital, di mana beberapa siswa lebih aktif daripada yang lain. Untuk itu, penting adanya kebijakan sekolah seperti penyediaan perangkat pinjaman atau pembelajaran kelompok berbasis kolaborasi.

Kurangnya waktu pembelajaran yang Tersedia waktu yang terbatas dalam jam pelajaran membuat guru kesulitan dalam mengatur penggunaan media digital secara optimal. Kadang, guru terpaksa memilih antara menjelaskan materi atau menjalankan kuis digital karena keterbatasan waktu. Solusinya adalah penyederhanaan konten atau penggunaan media digital sebagai tugas rumah yang interaktif.

Harapan dan implikasi berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media interaktif digital dalam pembelajaran PAI memiliki potensi besar untuk ditingkatkan penggunaannya. Harapannya, sekolah dapat terus mengembangkan fasilitas digital, mengadakan pelatihan berkala untuk guru, dan menyiapkan kebijakan inklusif agar seluruh siswa memiliki akses setara. Di masa depan, implementasi media digital tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi bagian integral dari strategi pembelajaran yang efektif dan relevan bagi generasi pembelajar masa kini.

4. Relevansi Penelitian dengan Kajian Terdahulu

Hasil penelitian mengenai Implementasi Media Interaktif Berbasis Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menunjukkan keselarasan yang signifikan dengan berbagai kajian terdahulu yang telah dilakukan. Dari hasil temuan di lapangan, baik melalui wawancara dengan guru, kepala sekolah, maupun siswa, diperoleh gambaran bahwa penggunaan media interaktif digital telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI di SMP Swasta Muhammadiyah 3 Medan

Pertama, hasil penelitian ini mendukung temuan Rahmawati (2022) yang menekankan bahwa penggunaan media interaktif berbasis digital berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dalam konteks penelitian ini, guru memanfaatkan berbagai jenis media seperti video Islami, animasi, dan kuis digital (Quizizz dan Kahoot) yang secara nyata memudahkan siswa memahami materi secara lebih menyenangkan dan kontekstual. Siswa menunjukkan ketertarikan lebih tinggi dan hasil belajar yang meningkat, sesuai dengan temuan Rahmawati.

Selanjutnya, hasil penelitian ini juga sejalan dengan Putri (2024) yang menyatakan bahwa media digital mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, terutama generasi milenial. Penelitian ini mengungkapkan bahwa visualisasi menarik dari media digital sangat efektif dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan partisipasi mereka dalam kelas. Hal ini diperkuat dengan pernyataan siswa yang mengaku lebih fokus dan tidak cepat bosan saat guru menggunakan media interaktif. Ini menunjukkan bahwa media digital tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga menjawab kebutuhan karakteristik belajar generasi saat ini.

Selain itu, penelitian ini juga memiliki keterkaitan erat dengan temuan Ningsih (2023) yang menyatakan bahwa media interaktif membantu siswa memahami konsep abstrak dalam PAI,

seperti akidah dan tauhid. Dalam observasi yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa guru mampu menjelaskan materi yang sulit melalui bantuan visualisasi digital yang membuat konsep-konsep keagamaan menjadi lebih konkret dan mudah dipahami siswa. Ini menjadi bukti bahwa media digital berfungsi sebagai alat transformatif dalam menjembatani antara materi abstrak dengan pemahaman siswa.

Penelitian ini juga menguatkan temuan Lestari (2018) yang menekankan bahwa integrasi multimedia interaktif dalam pembelajaran agama dapat membangun keterlibatan emosional dan kognitif siswa. Hal ini tampak dari antusiasme siswa ketika mengikuti kuis digital atau menonton video Islami, serta respon aktif mereka dalam berdiskusi di kelas. Artinya, media digital tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menciptakan keterlibatan emosional dalam pembelajaran.

Relevansi juga terlihat dalam konteks kurikulum, sebagaimana yang diungkapkan dalam penelitian Sari (2025). Penelitiannya menunjukkan bahwa integrasi media interaktif dalam Kurikulum Merdeka membantu menumbuhkan kemandirian belajar siswa. Hal yang sama ditemukan dalam penelitian ini, di mana guru menyusun modul ajar yang menyisipkan penggunaan media interaktif pada capaian pembelajaran. Hal ini menjadikan siswa tidak hanya pasif menerima, tetapi aktif mencari tahu dan memahami materi melalui interaksi digital.

Dari sisi perencanaan pembelajaran, penelitian ini berkesesuaian dengan Kholiq & Ulfa (2024) yang menggarisbawahi pentingnya kemampuan guru dalam merancang dan mengaplikasikan media digital secara efektif. Di lapangan, guru menyusun perencanaan yang matang dengan mempertimbangkan kesiapan sarana prasarana dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Guru juga melakukan penilaian formatif

menggunakan aplikasi digital, yang mempermudah proses evaluasi dan memberikan umpan balik cepat kepada siswa.

Akhirnya, hasil penelitian ini juga menegaskan pentingnya peran guru dalam kesiapan menghadapi era digital, sebagaimana yang dikemukakan oleh Maryam & Fauzia (2024). Dalam wawancara, kepala sekolah dan guru menyatakan bahwa penguasaan teknologi menjadi syarat utama dalam mengimplementasikan media digital secara efektif. Hal ini mendukung pentingnya pelatihan berkelanjutan dan penguatan kapasitas guru agar mampu menghadapi tuntutan pembelajaran abad 21.

Secara keseluruhan, penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan-temuan sebelumnya, tetapi juga memberikan kontribusi aktual berupa gambaran praktis implementasi media digital di ruang kelas Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini menegaskan bahwa media digital memiliki relevansi tinggi dengan kebutuhan pembelajaran masa kini, serta menjadi bagian integral dalam transformasi pendidikan yang lebih inovatif, partisipatif, dan bermakna.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai implementasi media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Perencanaan penggunaan media interaktif berbasis digital telah dirancang dengan cukup baik oleh guru. Guru memasukkan media digital seperti video pembelajaran, animasi islami, dan kuis digital (Quizizz, Kahoot) ke dalam modul ajar. Hal ini dirancang agar pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan capaian pembelajaran yang ingin dicapai. Guru juga mempertimbangkan kesiapan sarana prasarana seperti jaringan internet, LCD proyektor, dan perangkat komputer/laptop.
2. Pelaksanaan media interaktif berbasis digital dilakukan secara bertahap dan fleksibel. Guru menggunakan media interaktif sebagai alat bantu utama maupun pelengkap dalam menjelaskan materi. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat terlibat dalam pembelajaran berbasis digital, dan media digital terbukti dapat membantu pemahaman konsep-konsep abstrak dalam materi PAI. Interaksi antara guru dan siswa juga menjadi lebih aktif melalui media digital ini.
3. Penilaian pembelajaran yang dilakukan guru memanfaatkan berbagai platform digital dan juga bentuk evaluasi lisan maupun tertulis. Guru menggunakan kuis digital dan penugasan berbasis proyek yang disesuaikan dengan materi dan media yang telah digunakan. Hal ini mendukung asesmen yang lebih bervariasi dan sesuai dengan pendekatan pembelajaran abad 21.
4. Faktor pendukung implementasi media digital antara lain adalah ketersediaan fasilitas sekolah, kesiapan guru dalam menguasai

teknologi, serta minat siswa terhadap media yang digunakan. Sementara itu, faktor penghambat meliputi kendala teknis seperti koneksi internet yang kurang stabil, keterbatasan perangkat siswa, serta masih adanya guru yang belum sepenuhnya menguasai media digital.

Secara keseluruhan, implementasi media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran PAI terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Hal ini menunjukkan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran, khususnya dalam rangka menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru, disarankan untuk terus meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan media digital melalui pelatihan, workshop, atau forum berbagi praktik baik. Guru juga diharapkan dapat mengembangkan inovasi dalam penggunaan media agar pembelajaran semakin kontekstual dan bermakna.
2. Bagi Pihak Sekolah, diharapkan untuk terus mendukung sarana dan prasarana pembelajaran digital, seperti penyediaan jaringan internet yang stabil, LCD, laptop, dan perangkat lainnya. Sekolah juga perlu memberikan pelatihan berkala kepada guru untuk meningkatkan keterampilan teknologi dalam pengajaran.
3. Bagi Siswa, disarankan untuk lebih aktif memanfaatkan media pembelajaran digital secara bijak sebagai sarana pembelajaran mandiri. Siswa juga perlu meningkatkan literasi digital agar dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih efektif.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada konteks dan lokasi tertentu. Oleh karena itu, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan di berbagai jenjang pendidikan dan memperluas objek penelitian agar diperoleh hasil yang lebih representatif dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman BP, Andi Fitriani, & Sabhayati Asri Munandar. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(2775–4855). <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/download/7757/4690>
- Al Qifari, A. (2020). *Metode Penyampaian dalam Pendidikan Islam* (Vol. 1). <https://journal.uin-alaudhin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/14335/8579>
- Aniesya Octia. (2021). *Implementasi Pembelajaran Berbasis Digital pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung* [Universitas Negeri Raden Intan Lampung]. <https://repository.radenintan.ac.id/16717/>
- Arsyad, A. (1997). *Media Pengajaran*. Rajawali Pers. <https://books.google.co.id/books?id=7zeHYgEACAAJ>
- Astuti, M., Herlina, H., Ibrahim, I., Juliansyah, J., Febriani, R., & Oktarina, N. (2023). Pentingnya Pendidikan Islam Dalam Membentuk Karakter Generasi Muda. *Faidatuna*, 4(3), 140–149. <https://doi.org/10.53958/ft.v4i3.302>
- Desrita. (2025). Penggunaan Media Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI pada Siswa Kelas VI SDN NO. 119/II Pedukun. *Journal Of Indonesian Professional Teacher: JIPT*, 1(2), 173–185. <https://ejournal.lp2m.uinjambi.ac.id/ojp/index.php/jipt/article/download/2882/1444/10385>
- Fadilah, A. D., Rizki Nurzakiyah, K. D., Atha Kanya, N. D., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Hanifah, U., & Niar, S. &. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. In *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 3, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Heinich, R. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Merrill. <https://books.google.co.id/books?id=jywiAQAAIAAJ>
- Ivanda Rahmi Fauqannuri. (2022). *Penerapan Media Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Panji Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022* [Universitas Islam Negeri]. <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/9879>

- Khalishah, N., & Iklilah, N. (2021). *Taksonomi Bloom (Revisi): Tujuan Pendidikan dan Implementasinya dalam Pembelajaran Matematika*.
- Kholiq, I. A., & Ulfa, M. (2024). Implementasi Perencanaan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 2 Jakarta. In *Journal Education Innovation E-ISSN* (Vol. 2, Issue 1). <https://jurnal.ypkpasid.org/index.php/jei>
- Listyawan, E. A., Karlina, I., Ayushandra, V., Ciracas, J. R., Bali, B., Serang, K., & Serang, K. (2023). Penggunaan Media Interaktif sebagai Bahan Literasi Digital Era 21 untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar. *ELEMENTAR: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.15408/elementar.v3i1>
- Maryam Haniefa, S., & Fauzia Mustofa, S. (2024). Revolusi Digital dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam: Strategi dan Implikasi untuk Masa Depan. *Journal of Law Education and Business*, 2(2). <https://rayyanjurnal.com/index.php/jleb/article/viewFile/3158/pdf>
- Mavianti, & Tari Cantika Lubis. (2022). Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak. *Jurnal Raudhah*, 10(2). <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>
- Miles and Huberman. (1994). *Qualitative Data Analysis* (Rebecca Holland, Ed.). Sage.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif/Lexy J. Moleong*. Pt Remaja Rosdakarya.
- Ningrum, S. D., Ifadah, L., & Muanayah, N. A. (2022). Tantangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Metode Blended Learning di PKBM Ulul Albab Desa Reco Kecamatan Kretek Kabupaten Wonosobo. *ASNA: Jurnal Kependidikan Islam Dan Keagamaan*, 4(2). <https://ejournal.maarifnajateng.or.id/index.php/asna/article/download/89/59/>
- Ningsih, F. S., & Munawir. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Menunjang Pemahaman Siswa MI di Era Society 5.0. *Jurnal Al – Mau'izhoh*, 6. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/am/article/view/9321>
- Putri, L. A., & Rahmi, U. (2024). Pemanfaatan Media Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI pada Generasi Milenial. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2(1), 265–271. https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=Pemanfaatan+Media+Digital+untuk+Meningkatkan+Minat+Belajar+PAI+pada+Generasi+Milenial&btnG=
- Ramadhani, N., & Musyarapah. (2024). Tujuan Pendidikan Islam dalam Membentuk Generasi Berakhlak Mulia. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 3(2), 78–91. <https://doi.org/10.55080/jpn.v2i2.88>

- Sari, N. (2025). Integrasi Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran PAI Berdasarkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Edukatif*, 3(1), 190–196. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/edukatif>
- Setiawan, H. R., & Lubis, Z. (2016). *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Bahasa Arab Materi Hiwar dengan Menggunakan Metode Role Play Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Semester II Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara* (Vol. 8, Issue 2).
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta. <https://books.google.co.id/books?id=0xmCnQAACAAJ>
- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta, 1(11).
- Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). Memahami Sumber Data Penelitian : Primer, Sekunder, dan Tersier. *Jurnal Edu Research*, 5. <https://iicls.org/index.php/jer/article/view/238>
- Suryana, E., Prasyur Aprina, M., & Harto, K. (2022). *Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran* (Vol. 5, Issue 7). <http://jiip.stkipyapisdampu.ac.id>
- Wahidmurni. (2017). *Pemaparan Metode Penelitian Kualitatif*. <http://repository.uin-malang.ac.id/1984/2/1984.pdf>
- Zazak Soraya, S., & Sukmawati, Y. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video di SMPN 1 Balong Ponorogo. In *Jurnal Pendidikan Islam* (Vol. 4, Issue 1). <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/maalim/article/download/6920/2650>



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No.89/SK/BAN-PT/Akre/PT/III/2019
 Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003
 http://fai.umsu.ac.id fmi@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Bila menjuarai surat ini agar disebutkan
 Nomor dan tanggalnya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Hal : Permohonan Persetujuan Judul
 Kepada Yth :
 Dekan FAI UMSU

26 Syawal 1446 H
 25 April 2025 M

Di -
 Tempat

Dengan Hormat

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Saifunni
 NPM : 2101020117
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Kredit Kumulatif : 3,72



Megajukan Judul sebagai berikut:

No	Pilihan Judul	Pilihan Tugas Akhir		Persetujuan Prodi	Usulan Pembimbing	Persetujuan Dekan
		Skripsi	Jurnal			
1	Implementasi Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di SMP Swasta Muhammadiyah 03 Tanjung Sari					
2	Implementasi Media Interaktif Berbasis Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Swasta Muhammadiyah 03 Tanjung Sari			<i>[Signature]</i> 25/4/2025	<i>[Signature]</i>	
3	Implementasi Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran Fiqih di SMP Swasta Muhammadiyah 03 Tanjung Sari				<i>[Signature]</i>	

Demikian Permohonan ini saya sampaikan dan untuk pemeriksaan selanjutnya saya ucapkan terima kasih.

Wassalam
 Hormat Saya

[Signature]
 Saifunni

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 setelah di ACC :
1. Duplikat untuk Biro FAI UMSU
 2. Duplikat untuk Arsip Mahasiswa dilampirkan di skripsi
 3. Asli untuk Ketua/Sekretaris Program Studi yang dipakai pas photo dan Map

** Paraf dan tanda ACC Dekan dan Program Studi pada lajur yang di setuju dan tanda silang pada judul yang di tolak



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjadi wali di agar diberikan
Kantor dan tanggapan

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsu](https://www.facebook.com/umsu) [umsu](https://www.instagram.com/umsu) [umsu](https://www.youtube.com/umsu)



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Dr. Hasrian Rudi, S.Pd.I., M.Pd.I.
Dosen Pembimbing : Mavianti, S.Pd.I, MA

Nama Mahasiswa : Saifunni
Npm : 2101020117
Semester : 8
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Implementasi Media Interaktif Berbasis Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Swasta Muhammadiyah 3 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
30/6-2025	- Perbaiki deskripsi hasil penelitian; ungkapkan dengan bahasa akademik; lengkapi dengan artikel yang sudah publish	UR	perbaiki
7/7-2025	- Pembahasan perbaiki sesuai saran	UR	perbaiki
11/7-2025	- kumpulkan buat dalam bentuk poin sesuai dgn rumusan masalah agar sederhana	UR	perbaiki
18/7-2025	- Daftar pustaka perbaiki, rapikan dan pastikan menggunakan mendeley	UR	perbaiki
28/7-2025	- lengkapi lampiran dan cek ulang dari Bab 1 s.d 5	UR	lengkap
13/8-2025	ACC sidang	UR	ACC

Medan, 08 Agustus 2025

Diketahui/Ditetujui
Dekan

Diketahui/Ditetujui
Ketua Program Studi

Pembimbing Skripsi



Asst. Dekan, Dr. Saifunni Qorib, MA

Dr. Hasrian Rudi Setiawan S.Pd.I, M.Pd.I. Mavianti, S.Pd.I, MA



UMSU

UIN (Universitas Islam Negeri) Sumatera Utara

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 3956/BAN-PT/Akred/PT/III/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsamedan](https://www.facebook.com/umsamedan) [umsamedan](https://www.instagram.com/umsamedan) [umsamedan](https://www.twitter.com/umsamedan) [umsamedan](https://www.youtube.com/umsamedan)



Pengesahan Proposal

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Program Studi Pendidikan Agama Islam yang diselenggarakan pada Hari Sabtu, 31 Mei 2025 M, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Saifunni
Npm : 2101020117
Semester : 8
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal : Implementasi Media Interaktif Berbasis Digital dalam Pembelajaran Agama Islam di SMP Swasta Muhammadiyah 03 Tanjung Sari

Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk menulis Skripsi dengan Pembimbing.

Medan, 31 Mei 2025

Tim Seminar

Ketua Program Studi

Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I

Sekretaris Program Studi

Mavianti, S.Pd.I, MA

Pembimbing

Mavianti, S.Pd.I, MA

Pembahas

Nadlrah Naimi S, Ag, MA

Diketahui/ Disetujui

A.n Dekan

Wakil Dekan I



Dr. Zulfani, S.Pd.I, MA



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 8996/KAN-PT/Akasi/PT/III/2019
Pusat Administrasi : Jalan Kapten Muktiar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003
http://fal.umsu.ac.id fal@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan

Disusun dengan menggunakan aplikasi Microsoft Word

BERITA ACARA PENILAIAN SEMINAR PROPOSAL PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Pada hari Sabtu, 31 Mei 2025 telah diselenggarakan Seminar Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Saifunni
Npm : 2101020117
Semester : 8
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal : Implementasi Media Interaktif Berbasis Digital dalam Pembelajaran Agama Islam di SMP Swasta Muhammadiyah 03 Tanjung Sari

Disetujui/ Tidak disetujui

Item	Komentar
Judul	✓ ok
Bab I	Sesuai
Bab II	Perbaiki kerangka teori; dan kutipan.
Bab III	Sesuai
Lainnya	Perbaiki style dalam kutipan & mendeley
Kesimpulan	Lulus ☒ Tidak Lulus ☐

Medan, 31 Mei 2025

Tim Seminar

Ketua

Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I

Sekretaris

Mavianti, S.Pd.I, MA

Pembimbing

Mavianti, S.Pd.I, MA

Pembahas

Nadlrah Naimi S, Ag, MA



UMSU
Majelis | Cerdas | Terpercaya

UIN (Universitas Islam Negeri) adalah salah satu jenis perguruan tinggi Islam yang memiliki status sebagai universitas.

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/AN-PT/Akred/PT/III/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsuamedan](https://www.facebook.com/umsuamedan) [umsuamedan](https://www.instagram.com/umsuamedan) [umsuamedan](https://www.youtube.com/umsuamedan)



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I
Dosen Pembimbing : Mavianti, S.Pd.I, MA

Nama Mahasiswa : Saifunni
NPM : 2101020117
Semester : 8
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal : Implementasi Media Interaktif Berbasis Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Swasta Muhammadiyah 03 Tanjung Sari

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
24/4-2025	- Perbaiki penulisan latar belakang, buat lebih sistematis - Tambahkan identifikasi masalah; sesuaikan rumusan masalah dengan tujuan penelitian	W	perbaiki
29/4-2025	- Gunakan teori yang sesuai, kaitkan dengan dalil Al-Qur'an dan Hadis; buat kerangka berpikir	W	perbaiki
5/5-2025	- Gunakan buku metode penelitian sebagai referensi dibab II.	W	perbaiki
14/5-2025	- Setiap kutipan, pastikan sudah menggunakan mendeley - cek ulang pada bagian teknik keabsahan data supaya tidak berulang	W	perbaiki
20/5-2025	- perbaiki daftar pustaka; pastikan referensi yang ada di daftar pustaka adalah kutipan yang ada di isi	W	perbaiki
22/5-2025	ACC Seminar proposal	W	ACC

Medan, 21 Mei 2025



Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

Diketahui/Disetujui
Ketua Program Studi

Dr. Hasrian Rudi Setiawan M.Pd.I

Pembimbing Proposal

(Signature)

Mavianti, S.Pd.I, MA



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR & MENENGAH MUHAMMADIYAH SMP SWASTA MUHAMMADIYAH - 3

NDS : 2007120034

NSS : 204076007173

AKREDITASI "A"

Jl. Abd. Hakim No. 2 Tanjung Sari Telp. (061) 8222471 Fax. (061) 8217252 Kota Medan - 20132
E-mail: smpmuhammadiyah_tiga@yahoo.co.id

Nomor : 251/IV.4.AU/F/2025

Lamp : -

Hal : Keterangan Sudah Melaksanakan Riset

Medan, 26 Rabiul Awal 1445 H
20 Agustus 2025 M

Kepada Yth :

Bapak Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

di-

Tempat

Assalamualaikum, Wr Wb.

Ba'da salam kami do'akan semoga kita semua senantiasa dalam lindungan Allah Swt, serta dalam keadaan sehat wal afiat.

Sesuai dengan nomor surat 518/II.3/UMSU-01/F/2025, hal Izin Riset, untuk itu melalui surat ini kami menerangkan bahwa :

Nama	: SAIFUNNI
NPM	: 2101020117
Semester	: VIII
Fakultas	: Agama Islam
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal	: Implementasi Media Interaktif Berbasis Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Swasta Muhammadiyah 03 Tanjung Sari

Nama tersebut di atas telah melaksanakan penelitian/riset di SMP Muhammadiyah 03 Medan, dari tanggal 19 Mei s/d 19 Juni 2025.

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih, semoga Allah meridhoi segala usaha yang kita lakukan.

Nashrunminallah wa fathun qoriib

Wassalamualaikum, Wr Wb

Kepala Sekolah


DIDI SUKRIADI, S.Pd.I, M.Psi

Cc. Pertinggal

LAMPIRAN

Lembar Wawancara

Nama : Fikri, S.Pd.I

Judul : Implementasi Media Interaktif Berbasis Digital
dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP
Muhammadiyah 3 Medan

Objek : Guru Bidang Studi Pendidikan Agama Islam

Pertanyaan :

1. Bagaimana Bapak/Ibu merencanakan penggunaan media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran PAI?
2. Apa saja jenis media interaktif digital yang biasa Anda gunakan dalam proses pembelajaran?
3. Bagaimana Anda menyesuaikan media digital dengan materi PAI seperti akidah, akhlak, atau sejarah Islam?
4. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media interaktif tersebut di dalam kelas?
5. Apakah penggunaan media ini mempengaruhi keterlibatan siswa selama proses belajar?
6. Bagaimana bentuk evaluasi atau penilaian yang Anda gunakan setelah pembelajaran dengan media digital?
7. Apa tantangan yang Anda hadapi dalam mengimplementasikan media interaktif digital dalam pelajaran PAI?
8. Apa saja yang menjadi faktor pendukung Anda dalam menggunakan media interaktif digital di kelas?
9. Bagaimana dukungan fasilitas sekolah dalam membantu Anda melaksanakan pembelajaran berbasis digital?
10. Apa kendala teknis atau non-teknis yang sering Anda hadapi dalam pelaksanaan pembelajaran ini?

11. Bagaimana Anda mengatasi masalah seperti jaringan internet yang tidak stabil atau keterbatasan perangkat?
12. Apakah semua siswa Anda memiliki akses dan kesiapan untuk mengikuti pembelajaran digital?

Lampiran 2

Lembar Wawancara

Nama : Didi Supriadi, S.Pd.I, M.Psi

Judul : Implementasi Media Interaktif Berbasis Digital
dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP
Muhammadiyah 3 Medan

Objek : Kepala Sekolah

Pertanyaan :

1. Apa kebijakan sekolah terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PAI?
2. Bagaimana sekolah memfasilitasi guru dalam mengimplementasikan media interaktif digital?
3. Apakah sekolah menyediakan pelatihan atau workshop untuk guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran?
4. Apa harapan Anda terhadap implementasi media interaktif dalam pembelajaran PAI?
5. Apa saja fasilitas yang telah disediakan sekolah untuk menunjang pembelajaran berbasis media interaktif?
6. Apa saja langkah yang telah diambil sekolah untuk menunjang infrastruktur digital di kelas?
7. Bagaimana sekolah menangani tantangan seperti keterbatasan perangkat atau koneksi internet?
8. Apakah sekolah memiliki strategi untuk memastikan pemerataan akses teknologi bagi seluruh siswa?
9. Menurut Anda, apa hambatan utama dalam penerapan media digital dalam pembelajaran?

Lampiran 3

Lembar Wawancara

Nama : Fachrun Nissa, Nabila, Safia

Judul : Implementasi Media Interaktif Berbasis Digital
dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP
Muhammadiyah 3 Medan

Objek : Siswa

Pertanyaan :

1. Apakah guru kalian sering menggunakan media digital seperti video, animasi, atau aplikasi saat mengajar PAI?
2. Menurut kalian, apakah pembelajaran PAI jadi lebih menarik dengan media interaktif tersebut?
3. Media apa yang paling kalian sukai saat pembelajaran PAI? Mengapa?
4. Apakah kalian merasa lebih mudah memahami materi PAI ketika diajarkan menggunakan media digital?
5. Apakah kalian ikut aktif dalam kegiatan seperti kuis digital, diskusi melalui aplikasi, atau membuat tugas kreatif berbasis teknologi?
6. Apakah kalian memiliki akses yang cukup (seperti HP atau laptop) saat guru menggunakan media digital?
7. Apakah kalian pernah mengalami kesulitan, seperti jaringan lambat atau tidak paham cara menggunakan media digital?
8. Menurut kalian, apa yang membuat belajar dengan media digital jadi lebih mudah atau lebih sulit?
9. Apa yang bisa ditingkatkan agar pembelajaran digital lebih menyenangkan dan tidak membingungkan?

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi

Nama Lengkap : Saifunni
Tempat Tanggal Lahir : Uteun Raya, 22 November 2000
NPM : 2101020117
Program Studi : Agama Islam
Jenis Kelamin : Laki-laki
Status : Belum Menikah
Anak Ke : 3 dari 4 Bersaudara
Alamat : Dusun Gle Meung-meung, Peusangan Selatan
No : 085226383619
Email : syarief221120@gmail.com

Nama Orang Tua

Ayah : Syarifuddin
Ibu : Andidah

Pendidikan

SD : MIN Uteun Gathom
SMP : Ponpes At-taqwa Pante Gajah
SMK : Ponpes Nurul Huda Purbalingga
Diploma 2 (D2) : Program Studi Bahasa Arab, Ma'had Abu Ubaidah Bin Al-Jarrah
Sarjana (S1) : Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Pengalaman Kerja

1. Tahun 2018-2019 : Mengajar di Ponpes Nurul Huda Purbalingga
2. Tahun 2019-2020 : Menjadi Guru Pengganti Tahfidz di Ponpes Ummul Qura
3. Tahun 2020-2025 : Mengajar sebagai Guru Maghrib Mengaji di Mesjid Malikussaleh