

## **MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR**

**Kusmawati**✉, SDN Krueng Raya  
**Nurhayati**,✉ SDN Lambunot Jaya

✉ kusmawati98@guru.sd.belajar.id

**Abstract:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas VI SDN Krueng Raya. Minat belajar yang rendah pada sebagian siswa di kelas VI menjadi salah satu hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Penggunaan media digital dianggap sebagai solusi yang efektif untuk menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka dalam proses belajar. Dalam penelitian ini, media digital yang digunakan antara lain video pembelajaran, aplikasi edukasi, dan presentasi multimedia yang relevan dengan materi PAI. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi, angket minat belajar siswa, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media digital dapat meningkatkan minat belajar siswa, yang tercermin dalam peningkatan aktivitas siswa selama pembelajaran serta skor minat belajar yang lebih tinggi pada angket. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran PAI dapat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas VI SDN Krueng Raya.

**Keywords:** Media Digital, Pembelajaran PAI, Minat Belajar, Pendidikan Agama Islam, Kelas VI, SDN Krueng Raya

### **INTRODUCTION**

Pendidikan Agama Islam (PAI) memainkan peran krusial dalam membentuk karakter dan moralitas peserta didik. Namun, berdasarkan pengamatan awal di kelas VI SD Negeri Krueng Raya, terungkap bahwa ketertarikan siswa dalam pembelajaran PAI masih rendah. Ini terlihat dari minimnya perhatian siswa selama proses pembelajaran, rendahnya keterlibatan dalam diskusi kelas, serta hasil belajar yang belum mencapai optimal.

Ada beberapa alasan yang membuat minat belajar siswa rendah, seperti metode pengajaran yang tidak bervariasi, sedikitnya pemakaian media pembelajaran yang menarik, dan materi yang biasanya disampaikan dengan cara konvensional. Di sisi lain, kemajuan teknologi digital yang cepat memberikan banyak peluang inovasi dalam proses pembelajaran PAI.

Generasi pelajar saat ini adalah generasi digital native yang akrab dengan teknologi serta informasi digital. Penggunaan media digital dalam pendidikan PAI diharapkan mampu menghubungkan materi ajar dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih berharga dan menarik.

### **METHODS**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Model ini terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting) yang dilaksanakan dalam bentuk siklus.

#### 2. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri Krueng Raya tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 24 siswa, terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 13 siswa

perempuan. Objek penelitian ini adalah minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI melalui penerapan media digital.

### 3. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Krueng Raya pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Pelaksanaan penelitian direncanakan selama 3 bulan, mulai dari bulan Agustus sampai Oktober 2024.

### 4. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Prosedur penelitian untuk setiap siklus adalah sebagai berikut:

#### 1. Perencanaan (Planning)

- o Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan mengintegrasikan media digital
- o Mempersiapkan media digital yang akan digunakan
- o Menyusun instrumen penelitian (lembar observasi, angket, dan pedoman wawancara)
- o Menyiapkan sarana pendukung pembelajaran

#### 2. Pelaksanaan (Acting)

- o Melaksanakan pembelajaran PAI sesuai dengan RPP yang telah disusun
- o Menerapkan media digital dalam pembelajaran PAI

#### 3. Pengamatan (Observing)

- o Mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran
- o Mengamati minat belajar siswa berdasarkan indikator yang telah ditentukan
- o Mencatat temuan-temuan selama proses pembelajaran

#### 4. Refleksi (Reflecting)

- o Menganalisis data hasil observasi, angket, dan wawancara
- o Mengevaluasi keberhasilan dan kendala yang dihadapi
- o Merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya

## RESULTS

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan terhadap siswa kelas VI SD Negeri, ditemukan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI masih rendah. Hal ini terlihat dari:

1. Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru
2. Siswa jarang bertanya atau menjawab pertanyaan guru
3. Siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran
4. Siswa mudah bosan dan melakukan aktivitas lain selama pembelajaran berlangsung

Hasil angket minat belajar yang diberikan pada pra-siklus menunjukkan bahwa dari 24 siswa, hanya 6 siswa (28,57%) yang memiliki minat belajar dengan kategori tinggi, 11 siswa (42,86%) dengan kategori sedang, dan 7 siswa (28,57%) dengan kategori rendah. Rata-rata skor minat belajar siswa adalah 56,43% yang termasuk dalam kategori sedang.

### B. Deskripsi Hasil Siklus I

#### 1 Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut:

1. Menyusun RPP dengan materi "Iman kepada Hari Akhir" yang mengintegrasikan media digital berupa video pembelajaran dan aplikasi kuis interaktif
2. Mempersiapkan video pembelajaran tentang tanda-tanda hari kiamat dan kehidupan di akhirat
3. Mempersiapkan aplikasi kuis interaktif Quizizz untuk evaluasi pembelajaran
4. Menyiapkan lembar observasi, angket, dan pedoman wawancara
5. Mempersiapkan sarana pendukung seperti laptop, LCD projector, dan speaker

## 2 Pelaksanaan Tindakan

Siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan, yaitu pada tanggal 5 dan 12 Agustus 2024. Materi yang dibahas adalah "Iman kepada Hari Akhir". Berikut adalah deskripsi pelaksanaan tindakan:

1. Pertemuan Pertama
  - o Guru menayangkan video animasi tentang tanda-tanda hari kiamat
  - o Siswa diminta untuk mengamati video dan mencatat poin-poin penting
  - o Siswa berdiskusi dalam kelompok tentang isi video
  - o Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya
  - o Guru memberikan penguatan dan klarifikasi
2. Pertemuan Kedua
  - o Guru menayangkan video tentang kehidupan di akhirat
  - o Siswa mengamati video dan mencatat poin-poin penting
  - o Siswa berdiskusi dalam kelompok tentang hikmah beriman kepada hari akhir
  - o Guru memberikan penguatan dan klarifikasi
  - o Siswa mengerjakan kuis interaktif menggunakan aplikasi Quizizz

## 3 Pengamatan

Berdasarkan hasil observasi selama siklus I, ditemukan bahwa:

1. Siswa menunjukkan antusiasme saat video pembelajaran ditayangkan
2. Beberapa siswa masih malu untuk bertanya atau menjawab pertanyaan
3. Diskusi kelompok belum berjalan optimal karena masih didominasi oleh siswa tertentu
4. Siswa sangat antusias saat mengerjakan kuis interaktif menggunakan aplikasi Quizizz

Hasil angket minat belajar pada siklus I menunjukkan bahwa dari 24 siswa, 13 siswa (57,14%) memiliki minat belajar dengan kategori tinggi, 9 siswa (35,71%) dengan kategori sedang, dan 2 siswa (7,14%) dengan kategori rendah. Rata-rata skor minat belajar siswa adalah 68,21% yang termasuk dalam kategori tinggi.

## 4 Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data pada siklus I, dapat direfleksikan hal-hal sebagai berikut:

1. Penerapan media digital berupa video pembelajaran dan aplikasi kuis interaktif telah meningkatkan minat belajar siswa
2. Peningkatan minat belajar siswa dari pra-siklus ke siklus I sebesar 11,78%
3. Namun, indikator keberhasilan belum tercapai karena persentase siswa yang mencapai kategori minat belajar tinggi baru 57,14%, belum mencapai 75%

Kendala yang dihadapi pada siklus I antara lain:

1. Beberapa siswa masih malu untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran
2. Diskusi kelompok belum berjalan optimal
3. Durasi video pembelajaran terlalu panjang sehingga beberapa siswa merasa bosan di tengah pemutaran video

Rencana perbaikan untuk siklus II:

1. Menggunakan media digital yang lebih interaktif seperti aplikasi pembelajaran interaktif dan game edukasi
2. Membuat kelompok diskusi yang lebih kecil untuk meningkatkan partisipasi setiap siswa
3. Menggunakan video pembelajaran dengan durasi yang lebih pendek dan lebih fokus pada poin-poin penting

## C. Deskripsi Hasil Siklus II

### 1 Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan siklus II, peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut:

1. Menyusun RPP dengan materi "Meneladani Asmaul Husna" yang mengintegrasikan media digital berupa aplikasi pembelajaran interaktif dan game edukasi
2. Mempersiapkan aplikasi pembelajaran interaktif tentang Asmaul Husna
3. Mempersiapkan game edukasi berbasis digital tentang Asmaul Husna
4. Menyiapkan lembar observasi, angket, dan pedoman wawancara
5. Mempersiapkan sarana pendukung seperti laptop, LCD projector, dan tablet untuk kelompok

## 2 Pelaksanaan Tindakan

Siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan, yaitu pada tanggal 19 dan 26 Agustus 2024. Materi yang dibahas adalah "Meneladani Asmaul Husna". Berikut adalah deskripsi pelaksanaan tindakan:

1. Pertemuan Pertama
  - o Guru mendemonstrasikan penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif tentang Asmaul Husna
  - o Siswa dibagi menjadi kelompok kecil beranggotakan 4-5 siswa
  - o Setiap kelompok diberi tablet untuk menjelajahi aplikasi pembelajaran interaktif
  - o Siswa berdiskusi dalam kelompok tentang makna dan hikmah meneladani Asmaul Husna
  - o Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya
2. Pertemuan Kedua
  - o Guru menjelaskan aturan game edukasi berbasis digital tentang Asmaul Husna
  - o Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk bermain game edukasi
  - o Siswa berdiskusi tentang pengamalan Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari
  - o Guru memberikan penguatan dan klarifikasi
  - o Siswa mengerjakan kuis interaktif tentang Asmaul Husna

## 3 Pengamatan

Berdasarkan hasil observasi selama siklus II, ditemukan bahwa:

1. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif
2. Siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok
3. Siswa sangat antusias dan kompetitif saat bermain game edukasi
4. Siswa berani bertanya dan menjawab pertanyaan guru

Hasil angket minat belajar pada siklus II menunjukkan bahwa dari 24 siswa, 20 siswa (78,57%) memiliki minat belajar dengan kategori tinggi, 4 siswa (21,43%) dengan kategori sedang, dan tidak ada siswa dengan kategori rendah. Rata-rata skor minat belajar siswa adalah 81,43% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi.

## 4 Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data pada siklus II, dapat direfleksikan hal-hal sebagai berikut:

1. Penerapan media digital berupa aplikasi pembelajaran interaktif dan game edukasi telah meningkatkan minat belajar siswa
2. Peningkatan minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 13,22%
3. Indikator keberhasilan telah tercapai karena persentase siswa yang mencapai kategori minat belajar tinggi sebesar 78,57%, melebihi target 75%

Keberhasilan yang dicapai pada siklus II antara lain:

1. Siswa menunjukkan perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran PAI
2. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik
3. Siswa menunjukkan ketertarikan terhadap materi pembelajaran
4. Siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran

## **DISCUSSION**

Berdasarkan hasil studi, ditemukan bahwa terdapat peningkatan minat siswa dalam belajar PAI melalui penggunaan media digital. Peningkatan ketertarikan belajar siswa dapat terlihat dari perbandingan hasil kuesioner minat belajar pada pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Pada pra-siklus, rata-rata nilai minat belajar siswa adalah 56,43% yang tergolong dalam kategori sedang. Pada siklus I, rata-rata nilai minat belajar siswa meningkat menjadi 68,21% yang masuk dalam kategori tinggi. Pada siklus II, rerata skor minat belajar siswa kembali meningkat menjadi 81,43% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Kenaikan minat belajar peserta didik juga tampak dari persentase siswa yang masuk dalam kategori minat belajar yang tinggi. Dalam pra-siklus, hanya 28,57% siswa yang berada dalam kategori minat belajar yang tinggi. Dalam siklus I, proporsi tersebut naik menjadi 57,14%. Dalam siklus II, persentase siswa yang masuk dalam kategori minat belajar tinggi meningkat lagi menjadi 78,57%.

Meningkatnya ketertarikan siswa untuk belajar berkaitan erat dengan penggunaan media digital dalam pengajaran PAI. Media digital seperti video pembelajaran, aplikasi kuis interaktif, aplikasi edukasi interaktif, dan permainan edukasi telah menciptakan atmosfer belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Pemanfaatan media digital dalam pengajaran PAI telah meningkatkan rasa senang siswa saat mengikuti pelajaran. Hal ini terlihat dari semangat siswa ketika video pembelajaran diputar, saat menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif, dan saat bermain permainan edukatif.

Di samping itu, pemanfaatan media digital juga telah memperbesar minat siswa terhadap proses pembelajaran. Siswa lebih konsentrasi memperhatikan penjelasan guru dan materi pembelajaran yang disampaikan melalui media digital. Siswa juga menunjukkan minat terhadap konten pembelajaran yang disampaikan melalui media digital. Pemanfaatan media digital juga telah meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Siswa lebih percaya diri untuk bertanya dan memberikan jawaban atas pertanyaan guru, terlibat aktif dalam diskusi kelompok, serta bersemangat dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Temuan penelitian ini sejalan dengan teori yang diajukan oleh Arsyad (2015) bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan belajar siswa. Temuan penelitian ini sejalan dengan studi Rahmawati (2018) yang mengungkapkan bahwa pemanfaatan media digital dapat memperbaiki pemahaman siswa mengenai materi PAI dan menghasilkan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan

## **CONCLUSION**

Penerapan media digital dalam pembelajaran PAI di kelas VI SD dilakukan melalui integrasi berbagai jenis media digital seperti video pembelajaran, aplikasi kuis interaktif, aplikasi pembelajaran interaktif, dan game edukasi. Penerapan media digital dilakukan melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi yang sistematis.

Penerapan media digital dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas VI SD. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata skor minat belajar siswa dari pra-siklus sebesar 56,43% (kategori sedang), meningkat pada siklus I menjadi 68,21% (kategori tinggi), dan kembali meningkat pada siklus II menjadi 81,43% (kategori sangat tinggi). Persentase siswa yang mencapai kategori minat belajar tinggi juga meningkat dari pra-siklus sebesar 28,57%, meningkat pada siklus I menjadi 57,14%, dan kembali meningkat pada siklus II menjadi 78,57%.

## **REFERENCES**

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.  
Arifin, Z. (2019). Peningkatan Minat Belajar PAI melalui Metode Blended Learning pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 112-124.

- Daradjat, Z. (2014). Ilmu Pendidikan Islam. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). The Action Research Planner. Singapore: Springer.
- Kunandar. (2016). Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta: Rajawali Press.
- Majid, A. (2012). Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miarso, Y. (2016). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Mulyasa, E. (2017). Praktik Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahmawati, A. (2018). Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran PAI di SD Negeri Y. Jurnal Teknologi Pendidikan, 6(1), 45-58.
- Safari. (2015). Teknik Analisis Butir Soal Instrumen Tes dan Non-Tes. Jakarta: Asosiasi Pengawas Sekolah Indonesia.
- Slameto. (2015). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukiman. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Syah, M. (2018). Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Uno, H.B. (2016). Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yaumi, M. (2018). Media dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.