PERAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP PEMAHAMAN DAN PENGAMALAN AJARAN AGAMA ISLAM PADA PESERTA DIDIK MI MUHAMMADIYAH LASUSUA KOLAKA UTARA SULAWESI TENGGARA

SYARIFUDDIN, ABDUL HALIK, ANDI ABD. MUIS.
E-mail: syarifaushaf@gmail.com
Universitas Muhammadiyah Parepare

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran media interaktif terhadap pemahaman dan pengamalan ajaran agama Islam pada peserta didik MI Muhammadiyah Lasusua, Kolaka Utara. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif dan pendekatan studi kasus, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif seperti video Islami, kuis digital, dan lagu religi efektif meningkatkan pemahaman kognitif dan pengamalan nilai-nilai keislaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: media interaktif, pemahaman, pengamalan ajaran Islam

ABSTRACT: *This study aims to examine the role of interactive media in enhancing the understanding and practice of Islamic teachings among students at MI Muhammadiyah Lasusua, North Kolaka. Using a descriptive qualitative method and a case study approach, data were collected through observation, interviews, and documentation. The findings reveal that interactive media such as Islamic videos, digital quizzes, and religious songs are effective in improving students' cognitive understanding and application of Islamic values in their daily lives.*

Keywords: interactive media, understanding, practice of Islamic teachings.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik, khususnya melalui pengajaran nilai-nilai agama. Dalam konteks negara Indonesia yang mayoritas penduduknya beragama Islam, pendidikan Agama Islam menjadi salah satu komponen penting dalam kurikulum nasional. Tujuannya tidak hanya untuk mentransfer pengetahuan keagamaan, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai spiritual dan moral yang menjadi dasar perilaku sosial masyarakat. Pendidikan Agama Islam berfungsi sebagai sarana membentuk peserta didik agar memiliki kesadaran beragama yang kuat, yang tercermin dalam cara berpikir, bersikap, dan bertindak sesuai ajaran Islam. Oleh karena itu, pendekatan dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran agama sangat memengaruhi keberhasilan pencapaian tujuan tersebut.

Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Berbagai media pembelajaran interaktif bermunculan dan mulai diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Media interaktif seperti video pembelajaran, animasi, aplikasi edukatif, hingga platform pembelajaran daring memberikan kemudahan dan daya tarik tersendiri bagi peserta didik, terutama dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak dan kompleks. Hal ini juga berlaku dalam pembelajaran Agama Islam, di mana penggunaan media interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman konsep-konsep keislaman yang sebelumnya diajarkan secara konvensional. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, partisipatif, dan bermakna, yang secara tidak langsung meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Namun, kenyataannya, pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran Agama Islam belum merata dan optimal di berbagai satuan pendidikan, khususnya di madrasah. Di banyak sekolah dasar Islam seperti Madrasah Ibtidaiyah, pembelajaran masih banyak dilakukan secara tradisional, menggunakan metode ceramah atau hafalan semata. Akibatnya, pemahaman peserta didik terhadap materi Agama Islam cenderung bersifat dangkal dan tidak aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Minimnya pelatihan guru dalam penggunaan teknologi pendidikan, keterbatasan fasilitas, serta kurangnya dukungan kebijakan internal menjadi faktor-faktor yang menghambat integrasi media interaktif dalam proses pembelajaran.

MI Muhammadiyah Lasusua di Kabupaten Kolaka Utara, Sulawesi Tenggara merupakan salah satu lembaga pendidikan yang masih menghadapi tantangan serupa. Berdasarkan pengamatan awal, proses pembelajaran Agama Islam di madrasah ini belum secara maksimal memanfaatkan media interaktif. Akibatnya, pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep ajaran Islam belum berkembang secara optimal. Bahkan, pengamalan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari masih belum konsisten dan cenderung terbatas pada kegiatan ritual semata. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi serta karakteristik peserta didik di era digital.

Al-Qur'an dan Hadis sebagai sumber utama ajaran Islam telah menekankan pentingnya ilmu pengetahuan dan proses pembelajaran yang aktif. Misalnya dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11 dan QS. Al-Ankabut ayat 69 yang menegaskan keutamaan orang-orang yang mencari ilmu dan bersungguh-sungguh dalam memahami serta mengamalkan ajaran agama. Tafsir para ulama seperti Al-Tabari dan Ibn Kathir juga menekankan pentingnya interaksi sosial dan usaha aktif dalam memperoleh pemahaman agama yang benar. Dengan demikian, penggunaan media interaktif dapat dilihat sebagai bentuk jihad ilmu dan wasilah untuk mengaktualisasikan nilai-nilai Islam dalam proses pembelajaran yang lebih kontekstual. Dalam konteks kebijakan nasional, penggunaan media interaktif juga telah mendapat perhatian melalui regulasi seperti Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Media interaktif disebut secara eksplisit sebagai salah satu sarana yang dapat mendukung keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi pendidikan dalam pembelajaran Agama Islam seharusnya menjadi prioritas dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di madrasah, terutama dalam mendukung pembentukan karakter peserta didik secara holistik.

Pemahaman dan pengamalan ajaran Agama Islam merupakan dua aspek yang tidak dapat dipisahkan. Pemahaman yang baik akan melandasi praktik keagamaan yang benar dan konsisten. Oleh sebab itu, pembelajaran yang hanya menekankan aspek kognitif tanpa memperhatikan aspek afektif dan psikomotorik tidak akan menghasilkan peserta didik yang mampu menginternalisasi ajaran Islam secara utuh. Media interaktif, dengan kemampuannya menyajikan pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual, dapat menjadi solusi efektif dalam membentuk kesadaran beragama peserta didik, sekaligus mendorong mereka untuk mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini dirancang untuk mengeksplorasi lebih dalam mengenai peran media interaktif dalam meningkatkan pemahaman dan pengamalan ajaran agama Islam di MI Muhammadiyah Lasusua, Kolaka Utara. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dan praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan relevan, serta menjadi referensi bagi guru dan lembaga pendidikan lainnya dalam mengembangkan pembelajaran Agama Islam yang berbasis teknologi. Dengan pendekatan yang tepat, media interaktif tidak hanya menjadi alat bantu belajar, tetapi juga menjadi jembatan yang menghubungkan nilai-nilai agama dengan realitas kehidupan peserta didik secara menyeluruh.

TINJAUAN PUSTAKA

Media Interaktif

1. Pengertian Media Interaktif

Multimedia adalah kumpulan berbagai jenis media seperti teks, suara, gambar, dan video. Media gabungan dimuat ke komputer, di mana disimpan, diproses, dan ditampilkan

sekaligus.[1]Multimedia bertujuan untuk memaksimalkan setiap pengertian dalam hal menerima informasi sehingga dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pesan. Sedangkan interaktif dikaitkan dengan komunikasi dua arah atau satu atau lebih komponen komunikasi.[2] Hubungan antara manusia dan komputer (perangkat lunak/aplikasi/produk dalam format file tertentu, biasanya dalam bentuk CD).Menurut Diyana, dkk multimedia interaktif berguna untuk.Melalui gabungan dari komponen-komponen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang terpadu, maka multimedia interaktif cocok digunakan untuk memperjelas konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit.[3]

Materi pembelajaran disajikan melalui visualisasi statis dan visualisasi dinamis (animasi) dalam multimedia interaktif, menghindari perlunya verbalisasi yang berlebihan dalam proses pembelajaran.[4] Lebih lanjut, pembelajaran multimedia interaktif adalah jenis media pembelajaran yang menawarkan sejumlah elemen yang dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan dapat mengakomodasi peserta didik dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik.[5]

Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi telah memberikan pengaruh yang sangat signifikan dalam berbagai bidang. Salah satunya yaitu penggunaan multimedia dalam bidang pendidikan. Multimedia disini berperan sebagai pengantar atau perantara pesan guru kepada peserta didik. Hal ini dapat mempermudah penyampaian materi pelajaran.[6]

Manfaat media pendidikan dalam proses belajar antara lain sebagai peletak dasar-dasar yang konkrit dalam berpikir untuk mengurangi "verbalisme", memperbesar minat peserta didik, serta membuat pelajaran lebih menyenangkan sehingga berdampak pada hasil pembelajaran yang lebih memuaskan. Multimedia dalam pembelajaran dapat digolongkan dalam tiga karakteristik.[7]

Pertama, multimedia digunakan sebagai salah satu unsur pembelajaran di kelas. Misalnya saja, ketika guru hendak menjelaskan suatu materi melalui pengajaran di kelas atau berdasarkan suatu buku acuan, maka multimedia digunakan sebagai media pelengkap untuk menjelaskan materi yang diajarkan di depan kelas. Kedua, multimedia digunakan sebagai materi pembelajaran mandiri. Pada tipe kedua ini, multimedia mungkin saja dapat mendukung pembelajaran di kelas mungkin juga tidak.

Ketiga, multimedia digunakan sebagai media satu-satunya di dalam pembelajaran. Dengan demikian, seluruh fasilitas pembelajaran yag mendukung tujuan pembelajaran juga telah disediakan dalam paket ini. Paket semacam ini sering disebut CBL (*Computer Based Learning*).

Istilah media atau media pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai alat peraga atau alat bantu mengajar yang berupa alat bantu visual atau alat bantu audio visual saja, melainakan terdapat hubungan antara teori komunikasi serta pendekatan sistem dalam proses belajar mengajar dengan media sebagai

---

[1]A.Hernadi, *Dasar-Dasar Multimedia: Teori dan Aplikasi.* (Yogyakarta: Andi Offset, 2020), h. 12.

[2]Novia Lestari, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* .(Klaten: Lakeisha, 2020), h. 4.

[3]Tsania Diyana, Edi Supriana, dan Sentot Kusairi, *Pengembangan Multimedia Interaktif Topik Prinsip Archimedes Untuk Mengoptimalkan Student Centered Learning.* (Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Vol. 6, No. (2) (Oktober 2019), h. 172.

[4]Ulfa Maria, Ani Rusilowati, dan Wahyu Hardyanto, *Interactive Multimedia Development in The Learning Process of Indonesian Culture Introduction Theme for 5-6Year Old Children*, (Journal of Primary Education Vol. 8, No. (3), 2019), h. 171.

[5]Diyana, R., Herlina, & Pratiwi, *Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran: Teori dan Praktik.* (Yogyakarta: Deepublish, 2022), h**.** 45.

[6]Suryanti Galuh Pravitasari dan Muhammad Lutfi Yulianto, *Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Studi Kasus di SDN 3 Tarubasan Klaten.* (Jurnal Profesi Pendidikan Dasar, Vol. 4, No. 1, Juli 2017), h. 213.

[7]Jamal Ma'ruf Asmani, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan.* (Jogjakarta: Diva Press, 2011), h. 253.

integral dalam program pembelajaran (*intruksional*). Sri Poedjiatoeti, mengatakan bahwa media atau media pendidikan lebih sesuai jika disebut dengan media pembelajaran.[8]

Pembelajaran media interaktif adalah sebuah metode pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran interaktif merupakan media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya.

Media interaktif merupakan proses penyampaian yang menyajikan dalam bentuk video atau gambar yang dapat bergerak dengan pengendalian yang dilakukan oleh komputer kepada para penonton. Tidak hanya menonton namun juga dengan adanya audio yang dapat didengar, sekaligus efek grafik yang ditimbulkan untuk menarik respon yang aktif dalam penyajiannya. Secara kompleks animasi interaktif dapat ditarik kesimpulan dengan alat perantara ynag diciptakan dengan mudah melalui komputer menggunakan unsur audio, gambar, teks untuk menyampaikan pesan.

Media interaktif yang dimaksud adalah berbentuk multimedia. Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi.

Multimedia terbagi menjadi dua kategori yaitu: multimedia linier, dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan). Contohnya: TV dan film. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.[9]

Pembelajaran menggunakan media interaktif merupakan salah satu contoh dari model pembelajaran langsung (Direct Instruction). Model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang menekankan pada penguasaan konsep atau perubahan perilaku dengan mengutamakan pendekatan deduktif, materi pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik adalah materi pelajaran yang bersifat deklaratif dan prosedural.[10]Penggunaan multimedia dalam pembelajaran hendaknya memperhatikan karakterisitik multimedia pembelajaran. Komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran.

Karakteristik multimedia pembelajaran sebagai berikut:[11] 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen misalnya : menggabungkan unsur audio dan visual, 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

2. Komponen Media Interaktif

[8]Sri Poedjiatoeti, *Media Pembelajaran.* (Surabaya: Unipres UNESA, 2017), h. 3.

[9]Muhammad Nurul Mubin, *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Skeletal pada Mata Kuliah Dasar Keperawatan I.* (Jurnal Sistem Skeletal, Volume. 01, No. 02, 12 September 2013), h. 11.

[10]Elistina, *Penerapan Model Pembelajaran Langsung (Direct Intruction) Berbantuan Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 5 Basi Kecamatan Basidondo Tolitoli*. (Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol. 4, No. 9, ISSN 2354-614X, 2021), h. 10.

[11]Abdul Kadir dan Triwahyuni, *Pengenalan Teknologi Pendidikan.* (Yogyakarta: Andi. 2018), h. 34.

Multimedia interaktif mempunyai lima komponen yaitu sebagai berikut:[12]

a. Teks

Teks adalah kumpulan kalimat yang bertujuan menjelaskan materi pembelajaran dengan cara yang dapat dipahami oleh pembaca dengan mudah dan cepat. Teks sangat penting dalam penggunaan komputer, dan juga penting dalam pengolah kata berbasis multimedia. Jenis data yang paling sederhana untuk disimpan adalah teks. Gambar juga dapat dideskripsikan menggunakan teks.

b. Gambar

Gambar adalah jenis data visual. Jika dimanfaatkan dalam pembelajaran multimedia, gambar yang dibuat dengan komputer atau program lebih menarik dan efektif. Sebuah foto dapat digunakan untuk mengilustrasikan elemen gambar atau gambar. Dalam menyajikan gambar multimedia, elemen ini dapat digunakan untuk menggambarkan konsep lisan, yang dapat membantu memperjelas penyampaian informasi dan memudahkan pengguna untuk memahaminya.

c. Suara

Suara adalah gelombang yang ditimbulkan oleh benda bergetar di udara. Benda getaran tersebut menyebabkan molekul-molekul di udara saling mendekat dan menyebar, menghasilkan bunyi jika sampai ke telinga manusia. Dalam multimedia suara berupa narasi manusia, latar musik, efek suara dan lain-lain. sehingga informasi teks atau gambar dapat disampaikan melalui suara.

d. Animasi

Animasi adalah serangkaian gambar bergerak berurutan yang sering disertai dengan kata-kata penjelas dan alur cerita untuk menyajikan proses tertentu. Ketika dimanfaatkan untuk memberikan materi dalam pembelajaran, elemen ini merupakan salah satu elemen multimedia yang paling populer dan menarik. Penggunaan animasi membantu peserta didik memahami pembelajaran yang sulit dan konsep abstrak.

e. Video

Video adalah hasil perekaman rangkaian peristiwa dalam format yang mencakup visual dan suara yang berurutan. Video lebih realistik jika dibandingkan dengan animasi. Video adalah elemen multimedia yang populer karena mudah diproses dengan komputer, meskipun membutuhkan banyak penyimpanan.

3. Manfaat multimedia interaktif

Perkembangan teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Begitu juga dengan peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana peserta didik untuk dapat menyerap informasi secara efisien.

Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang telah terhubung internet akan semakin menambah kemudahan dalam mendapatkan

[12]Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan.* (Edisi Pertama, Yogyakarta: UNY Press, 2017), h. 6.

informasi yang diharapkan.[13]Multimedia dalam era globalisasi merupakan suatu hal yang penting, karena salah satunya dipakai sebagai alat pembelajaran pada dunia pendidikan. Di samping itu pembelajaran pada abad 21 ini multimedia menjadi keterampilan dasar yang sama pentingnya dengan keterampilan membaca.

Multimedia menjadikan kegiatan membaca menjadi dinamis dengan memberi dimensi baru pada kata-kata. Apalagi dalam hal penyampaian makna, kata-kata dalam aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu multimedia melakukan hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks melainkan juga menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi dan video.[14]

Media pembelajaran yang interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang peserta didik agar dapat merespon positif materi pembelajaran yang disampaikan. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah komputer. Pesatnya perkembangan teknologi komputer saat ini telah dirasakan dalam berbagai sektor kehidupan. Dalam sektor pendidikan misalnya, pemanfaatan komputer sudah berkembang tidak hanya sebagai alat yang hanya dipergunakan untuk urusan keadministrasian saja, melainkan sangat dimungkinkan untuk digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran.[15]

Hal semacam ini perlu ditanggapi secara positif oleh pendidik sehingga komputer dapat menjadi salah satu alat yang membantu dalam mengembangkan pembelajaran.Hamalik, mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu efektifitas proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pelajaran sehingga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman karena menyajikan informasi secara menarik dan terpercaya.[16] Selain itu media pembelajaran juga dapat memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Hal ini memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan proses dan hasil belajar.[17]Menurut Susilana yang dikutip dalam Damar Septian menjelaskan bahwa proses pengembangan multimedia interaktif perlu dilakukan mengingat beberapa keunggulan dari media ini dibandingkan dengan media yang lainnya.[18] Keunggulan multimedia interaktif diantaranya daya coba tinggi dan latihan, menumbuhkan kreatifitas, visualisasi informasi/proses yang bersifat abstrak, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, ada stimulus-respon, meningkatkan motivasi belajar, visualisasi relevan dengan materi, mengandung unsur teks, visual (grafis, video/film, animasi) dan audio, serta kemasan multimedia yang interaktif.[19]

---

[13]Irsa Fitra Nuzulia, *Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Integral di Kelas XII MAN Darussalam Aceh Besar Tahun Pelajaran 2014/2015.* (Jurnal Peluang, Volume 4, Nomor 1, Oktober 2015), h. 71.

[14]Atmawarni, *Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah.* (Jurnal Ilmu Sosial-Fakultas Isipol Uma, Volume 4, Nomor. 1, ISSN: 2085 – 0328, April 2016), h. 24.

[15]Muhammad Istiqlal, *Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika.* (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Volume 2 Nomor 1, p-ISSN: 2502-7638; e-ISSN: 2502 8391, 45

[16]**Omar Hamalik,** *Proses Belajar Mengajar.* (Bandung: PT. Bumi Aksara, 2019), h. 57.

[17]Oemar Hamalik, *Media Pendidikan.* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2015), h. 40.

[18]**D. Septian,** *Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran.* (Jakarta: Pustaka Pelajar, **2020), h.** 35.

[19]Damar Septian,dkk, *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Learning Cycle pada Materi Alat Optik Menggunakan Flash dalam*

Pemanfaatan multimedia pembelajaran ada tiga yaitu:

a) Multimedia digunakan sebagai salah satu unsur pembelajaran di kelas. Misal jika guru menjelaskan suatu materi melalui pengajaran di kelas atau berdasarkan suatu buku acuan, maka multimedia digunakan sebagai media pelengkap untuk menjelaskan materi di depan kelas. Latihan dan tes pada tipe pertama ini tidak diberikan dalam paket multimedia melainkan dalam bentuk print yang diberikan oleh guru.
b) Multimedia digunakan sebagai materi pembelajaran mandiri. Pada tipe kedua ini multimedia mungkin saja dapat mendukung pembelajaran di kelas mungkin juga tidak. Berbeda dengan tipe pertama, pada tipe kedua seluruh kebutuhan instruksional dari pengguna dipenuhi seluruhnya di dalam paket multimedia. Artinya seluruh fasilitas bagi pembelajaran, termasuk latihan, *feedback* dan tes yang mendukung tujuan pembelajaran disediakan di dalam paket.
c) Multimedia digunakan sebagai media satu-satunya di dalam pembelajaran. Dengan demikian seluruh fasilitas pembelajaran yang mendukung tujuan pembelajaran juga telah disediakan di dalam paket ini. Paket semacam ini, seperti dijelaskan di muka, sering disebut CBL (*Computer Based Learning*).

Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:[20]

a) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dan lain-lain.
b) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain.
c) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet mars, berkembangnya bunga dan lain-lain.
d) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain.
e) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain-lain.
f) Meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik.

Berdasarkan penjelasan dari manfaat multimedia interaktif diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari menggunakan multimedia dalam pembelajaran di sekolah adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

4. Kelebihan dan kelemahan multimedia interaktif

Setiap media pembelajaran pasti memiliki manfaat tersendiri. Apabila diterapkan secara efektif, multimedia interaktif dalam kegiatan belajar mengajar akan memberikan manfaat yang signifikan bagi proses belajar mengajar. Kelebihannya antara lain kegiatan belajar mengajar tidak membosankan, mendorong peserta didik untuk berkonsentrasi belajar, waktu mengajar lebih efisien, kualitas belajar meningkat, dan kegiatan belajar dapat berlangsung dimana saja.

Pembelajaran IPA SMP Kelas VIII. (Jurnal Inkuiri ISSN: 2252-7893, Vol. 6, No. 1, 2017), h. 45-60.

[20]**M. Rochmad,** *Multimedia Pembelajaran: Teori dan Praktik.* (Yogyakarta: Deepublish. **2020), h.** 45.

5. Karakteristik program pembelajaran multimedia interaktif

Multimedia pembelajaran interaktif dapat dinilai baik jika memenuhi karakteristik-karakteristik tertentu. Menurut Sanjaya karakteristik multimedia interaktif dalam pengajaran yaitu:[21]

a) Sederhana, dalam arti program dirancang agar siapa saja dapat menggunakannya tanpa terlebih dahulu belajar tentang komputer. Pengguna multimedia harus merasa sederhana dan nyaman untuk digunakan
b) Lengkap, artinya multimedia yang dikembangkan memuat materi pelajaran yang cukup, yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik mengenai pengetahuan yang akan diperoleh. Sebaiknya isi materi multimedia tidak hanya berupa data atau fakta, tetapi juga mengandung konsep, prinsip generalisasi bahkan teori.
c) Komunikatif, dalam arti bahasa harus mampu berbicara agar dapat mengajak penggunanya melakukan sesuatu.
d) Belajar mandiri, multimedia interaktif yang dirancang untuk digunakan secara mandiri tanpa bantuan orang lain, termasuk guru. Akibatnya, format presentasi harus disiapkan secara lengkap, mulai dari petunjuk penggunaan, materi pelajaran, evaluasi, dan kunci jawaban, sehingga pengguna dapat menentukan sendiri keberhasilannya.
e) Belajar setahap demi setahap, Pembelajaran langkah demi langkah memerlukan pengaturan materi dari yang sederhana ke yang kompleks, dari yang konkret ke yang abstrak.
f) Unity multimedia, artinya Penggabungan berbagai jenis media seperti audio, video, foto, film, dan sebagainya harus serasi dan seimbang tanpa mengabaikan unsur artistik dan estetikanya.
g) Kontinuitas, media harus dapat mendorong peserta didik untuk belajar terus menerus, menumbuhkan minat belajar lebih lanjut, dan peserta didik harus merasa telah mempelajari sesuatu setelah menyelesaikan program.

Pemahaman Ajaran Agama Islam

1. Pengertian pemahaman ajaran agama Islam

Istilah pemahaman, memiliki arti yang bermacam-macam sesuai dengan orang yang mengartikannya. Setiap orang mengartikan pemahaman sesuai dengan bidang keilmuan yang dikuasainya. Istilah pemahaman sering disamakan dengan tenaga; energi; gejala; keinginan; dorongan dan sebagainya. Istilah pemahaman sering digunakan para penulis sesuai dengan keilmuan yang dibidangi. Dalam kamus ilmiah populer istilah pemahaman diartikan sebagai kemampuan; kekuatan; upaya kemampuan melakukan sesuatu.[22]

Pemahaman, menurut ahli-ahli ilmu jiwa pemahaman mengemukakan suatu teori bahwa jiwa manusia mempunyai pemahaman-pemahaman. Pemahaman ini adalah kekuatan yang tersedia.[23] Hal ini sangat beralasan karena para ahli dari aliran psikologi Pemahaman ini memikirkan jiwa dianalogikan dengan raga (jasmani) itu mempunyai tenaga atau pemahaman, maka jiwa juga dianggap mempunyai pemahaman-pemahaman.[24]

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pemahaman adalah proses, cara,

[21]Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran.* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016), h. 233.

[22]Al Barry, *Kamus Ilmiah Popular*, (Jakarta: Apollo, 2014), h. 94.

[23]Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar.* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h. 7.

[24]Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan.* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018), h. 224.

perbuatan memahami atau memahamkan.[25] Istilah pemahaman berasal dari akar kata paham yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai pengetahuan banyak, pendapat, aliran, mengerti benar. Adapun istilah pemahaman ini sendiri diartikan dengan proses, cara, perbuatan memahami atau memahamkan. Dalam pembelajaran, pemahaman dimaksudkan sebagai kemampuan peserta didik untuk dapat mengerti apa yang telah diajarkan oleh guru.[26] Dengan kata lain, pemahaman merupakan hasil dari proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa pemahaaman adalah suatu proses mental terjadinya adaptasi dan transformasi ilmu pengetahuan.Pemahaman adalah kesanggupan untuk mendefenisikan, merumuskan kata yang sulit dengan perkataan sendiri. Dapat pula merupakan kesanggupan untuk menafsirkan suatu teori atau melihat konsekwensi atau implikasi, meramalkan kemungkinan atau akibat sasuatu.[27]

2. Pengertian ajaran agama Islam

Istilah Islam kãffah diangkat dari kata كافة السلم فى اذخلوا yang berarti masuklah kalian dalam Islam secara kãffah.[28] Kata *al-silm* secara bahasa berarti kedamaian dan keselamatan, yang dipakai juga untuk arti agama Islam. atau syariat Islam.[29] Sedangkan kata كافة berasal dari kata *kaff* yang berarti telapak tangan, atau *kaffa* yang berarti menghambat sesuatu dengan tangan.Agama Islam adalah agama yang dibawa oleh Nabi Muhammad saw. Dengan agama inilah Allah menutup agama-agama sebelumnya. Allah telah menyempurnakan agama ini bagi hamba-hamba-Nya. Dengan agama Islam ini pula Allah swt, menyempurnakan nikmat atas mereka. Allah hanya meridhoi Islam sebagai agama yang harus mereka peluk. Oleh sebab itu tidak ada suatu agama pun yang diterima selain Islam. Allah Swt, dalam QS. Ali Imran/3:19, yang brebunyi:

إِنَّ ٱلدِّينَ عِندَ ٱللَّهِ ٱلۡإِسۡلَٰمُۗ وَمَا ٱخۡتَلَفَ ٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلۡكِتَٰبَ إِلَّا مِنۢ بَعۡدِ مَا جَآءَهُمُ ٱلۡعِلۡمُ بَغۡيَۢا بَيۡنَهُمۡۗ وَمَن يَكۡفُرۡ بِـَٔايَٰتِ ٱللَّهِ فَإِنَّ ٱللَّهَ سَرِيعُ ٱلۡحِسَابِ ١٩

Terjemahnya:

> Sesungguhnya agama (yang diridhai) disisi Allah hanyalah Islam. tiada berselisih orang-orang yang telah diberi Al Kitab[189] kecuali sesudah datang pengetahuan kepada mereka, karena kedengkian (yang ada) di antara mereka. Barangsiapa yang kafir terhadap ayat-ayat Allah Maka Sesungguhnya Allah sangat cepat hisab-Nya.[30]

Al-Syahrustani, juga mengidentifikasikan din, sebagai sesuatu peraturan Tuhan yang mendorong jiwa seseorang yang mempunyai akal untuk memegang peraturan Tuhan itu dengan kehendak sendiri, untuk mencapai kebaikan hidup di dunia dan kelak di akhirat.

Agama Islam adalah ajaran yang mencakup akidah/keyakinan dan syariat/hukum. Islam adalah ajaran yang sempurna, baik ditinjau dari sisi aqidah maupun syariat-syariat yang diajarkannya:

a) Islam memerintahkan menauhidkan Allah swt,dan melarang kesyirikan.
b) Islam memerintahkan untuk berbuat jujur dan melarang dusta.
c) Islam memerintahkan untuk berbuat adil dan melarang aniaya.

[25]Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* (Jakarta: Balai Pustaka, 2015), h. 811.

[26]Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Kencana, 2014), 208.

[27]S Nasution, *Teknologi Pendidikan.* (Bandung: CV. Jammars, 2019), h. 27.

[28]Ahmad Musthafa al- Maraghi, *Tafsir al-Maraghi* (Bayrut: Dar AlKutub al-Ilmiyah, 2006), h. 281-282

[29]Jalaluddin al-Mahally dan Jalaluddin al-Suyuti, *Tafsir al-Qur'an al-Karim*, (Surabaya: Darul Abidin, t.th), h. 31.

[30]Kementerian Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahnya.* (Banten: Yaysan Pelayan Qurana, 2017), h. 114.

d) Islam memerintahkan untuk menunaikan amanat dan melarang berkhianat.
e) Islam memerintahkan untuk menepati janji dan melarang pelanggaran janji.
f) Islam memerintahkan untuk berbakti kepada kedua orang tua dan melarang perbuatan durhaka kepada mereka.
g) Islam memerintahkan untuk menjalin silaturahim (hubungan kekerabatan yang terputus) dengan sanak famili dan Islam melarang perbuatan memutuskan silaturahim.
h) Islam memerintahkan untuk berhubungan baik dengan tetangga dan melarang bersikap buruk kepada mereka.
i) Secara umum dapat dikatakan bahwasanya Islam memerintahkan semua akhlak yang mulia dan melarang akhlak yang rendah dan hina. Islam memerintahkan segala amal salih dan melarang segala amal yang jelek.[31]

Ajaran Islam sebagai ajaran yang lengkap, utuh, kukuh, komprehensif, integrated, dan holistis memiliki prinsip-prinsip yang dijadikan landasan operasionalnya. Berdasarkan kajian dan analisis terhadap ayat-ayat al-Qur'an, al-Sunah, al-Ra'yu dan fakta sejarah, dapat diketahui bahwa prinsip-prinsip ajaran Islam antara lain: sesuai dengan fitrah manusia, seimbang, sesuai dengan perkembangan zaman, manusiawi, sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, berbasis pada penelitian, berorientasi pada masa depan, kesederajatan manusia, musyawarah, persaudaraan, keterbukaan, dan komitmen pada kebenaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus, yang bertujuan untuk menggambarkan secara rinci dan mendalam peran media interaktif dalam meningkatkan pemahaman dan pengamalan ajaran Agama Islam pada peserta didik di MI Muhammadiyah Lasusua, Kolaka Utara, Sulawesi Tenggara. Jenis penelitian ini dipilih karena sesuai untuk mengkaji fenomena yang terjadi secara alamiah dalam konteks kehidupan nyata. Data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran, wawancara mendalam dengan kepala sekolah, guru, dan peserta didik, serta dokumentasi dari berbagai sumber relevan seperti buku, laporan kegiatan, dan arsip sekolah.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model interaktif dari Miles dan Huberman, yang mencakup tahap reduksi data, penyajian data, interpretasi, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Untuk menjaga validitas data, peneliti menggunakan teknik triangulasi dengan menggabungkan berbagai sumber data dan metode pengumpulan data. Peneliti juga berperan sebagai instrumen utama (human instrument) dalam menginterpretasikan data berdasarkan pengalaman langsung di lapangan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas media interaktif dalam proses pembelajaran Agama Islam serta memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran di madrasah.

HASIL PEMBAHASAN

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menunjukkan pengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan pengamalan ajaran agama Islam oleh peserta didik. Melalui berbagai media seperti video animasi Islami, aplikasi hafalan, presentasi interaktif, dan kuis digital, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Peserta didik merespon positif setiap penggunaan media dengan menunjukkan peningkatan perhatian, keaktifan, serta daya serap terhadap materi ajar. Media interaktif mempermudah guru dalam menyampaikan konsep-konsep keagamaan yang

[31]Moch. Qasim Mathar, *Sejarah, Teologi dan Etika Agama-Agama,* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h. 147.

sebelumnya dianggap sulit dipahami, seperti rukun iman, rukun Islam, akhlak mulia, dan tata cara ibadah. Media visual dan audio memungkinkan peserta didik untuk melihat langsung praktik ibadah atau menyimak kisah-kisah teladan, sehingga mereka mampu menghubungkan pembelajaran dengan realitas kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran agama yang sebelumnya didominasi oleh metode ceramah kini mulai bergeser ke pendekatan yang lebih komunikatif dan partisipatif. Guru memanfaatkan media interaktif seperti tayangan YouTube dan infografis untuk membangun diskusi kelas dan memberikan ruang bagi peserta didik mengungkapkan pendapat mereka. Dalam pengamatan di berbagai jenjang kelas, peserta didik menunjukkan respons antusias dengan lebih banyak bertanya, menjawab pertanyaan guru, dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Perubahan ini menandakan adanya peningkatan motivasi belajar yang selaras dengan meningkatnya pemahaman terhadap materi ajaran Islam.

Dalam praktiknya, media interaktif turut mendorong keterlibatan afektif peserta didik. Mereka tidak hanya memahami secara kognitif isi pelajaran, tetapi juga menunjukkan perubahan sikap dan perilaku positif. Hal ini terlihat dari munculnya kesadaran untuk melaksanakan salat secara tertib, kebiasaan membaca doa-doa harian, serta perilaku santun terhadap guru dan teman sebaya. Tayangan edukatif yang berisi kisah-kisah nabi atau nilai-nilai kejujuran, misalnya, secara tidak langsung menanamkan nilai-nilai tersebut dalam hati peserta didik. Pembelajaran agama tidak lagi bersifat teoritis semata, tetapi menjadi sarana pembentukan karakter Islami yang menyentuh aspek spiritual dan sosial.

Wawancara dengan para guru menunjukkan bahwa media interaktif membuat proses mengajar menjadi lebih dinamis dan variatif. Guru merasa terbantu dengan tersedianya sumber-sumber belajar visual dan audio yang dapat digunakan untuk memperkaya materi dan memperjelas penyampaian. Misalnya, saat menjelaskan tata cara wudhu atau salat, video demonstrasi lebih efektif dibandingkan penjelasan lisan semata. Guru juga merasa lebih leluasa mengembangkan metode pembelajaran sesuai dengan karakter peserta didik. Fleksibilitas ini meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memperkuat hubungan antara guru dan peserta didik.

Namun demikian, penggunaan media interaktif juga dihadapkan pada berbagai kendala teknis. Di antaranya adalah keterbatasan perangkat seperti LCD proyektor, speaker aktif, dan koneksi internet yang tidak stabil. Beberapa guru juga masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media digital secara maksimal. Tantangan ini berdampak pada keterbatasan frekuensi penggunaan media dan mengharuskan guru melakukan penyesuaian metode jika perangkat tidak dapat digunakan. Walaupun demikian, semangat guru untuk terus berinovasi tidak surut. Mereka tetap berupaya menyediakan materi menarik melalui cara-cara alternatif seperti gambar poster, lagu-lagu Islami, dan alat bantu visual sederhana lainnya.

Salah satu strategi guru dalam mengatasi kendala teknis adalah dengan melakukan perencanaan pembelajaran yang matang. Sebelum mengajar, guru menentukan jenis media yang akan digunakan, menyesuaikan dengan materi pelajaran dan karakter peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan mengintegrasikan media tersebut secara langsung dalam proses belajar mengajar. Evaluasi dilakukan dengan menilai pemahaman peserta didik melalui diskusi, tanya jawab, hingga kuis digital. Guru secara konsisten memperbaiki cara mengajar berdasarkan hasil evaluasi dan tanggapan peserta didik terhadap media yang digunakan.

Peningkatan pemahaman peserta didik terhadap ajaran agama Islam juga terkonfirmasi melalui data observasi dan wawancara. Sebagian besar peserta didik mampu menjelaskan konsep dasar seperti rukun iman dan Islam, doa-doa pendek, serta tata cara ibadah dengan lebih baik. Bahkan peserta didik yang semula pasif mulai menunjukkan partisipasi aktif dan mampu menghafal serta mempraktikkan ajaran yang telah dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif mampu menjembatani hambatan belajar yang sebelumnya dihadapi peserta didik, terutama dalam memahami materi abstrak secara lebih konkret.

Dalam hal pengamalan, peserta didik menunjukkan kecenderungan untuk menerapkan nilai-nilai Islam dalam perilaku sehari-hari, baik

di lingkungan sekolah maupun di rumah. Sikap sopan santun, kejujuran, dan kebiasaan beribadah mulai terbentuk sebagai hasil dari pembelajaran yang menyenangkan dan menyentuh aspek afektif. Bahkan beberapa wali kelas mengungkapkan bahwa peserta didik mulai menularkan kebiasaan baik tersebut kepada teman sebaya maupun anggota keluarga mereka. Ini menjadi indikator bahwa media interaktif tidak hanya memberikan pengaruh jangka pendek dalam proses belajar, tetapi juga berkontribusi dalam pembentukan karakter peserta didik secara berkelanjutan.

Kendati demikian, konsistensi pengamalan nilai-nilai Islam di luar lingkungan sekolah masih menjadi tantangan tersendiri. Beberapa peserta didik belum mampu mempertahankan kebiasaan baik tersebut ketika berada di rumah atau lingkungan masyarakat. Hal ini menjadi perhatian guru dan kepala sekolah untuk terus membangun sinergi dengan orang tua serta memperkuat pembiasaan di sekolah. Penguatan ini dapat dilakukan melalui kegiatan rutin seperti shalat dhuha bersama, tadarus pagi, dan program lomba-lomba keagamaan yang merangsang motivasi peserta didik dalam mempraktikkan ajaran Islam secara nyata. Sebagian besar guru menyadari pentingnya peran media interaktif dalam pembelajaran PAI dan menekankan perlunya peningkatan kompetensi teknologi melalui pelatihan-pelatihan. Mereka berharap dapat mengakses lebih banyak media edukatif Islami yang sesuai dengan jenjang pendidikan dan karakter peserta didik. Selain itu, dukungan fasilitas sekolah seperti jaringan internet stabil, peralatan multimedia, dan aplikasi edukatif berbasis keislaman menjadi harapan yang ingin segera direalisasikan demi menunjang proses pembelajaran yang lebih optimal.

Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran yang menggunakan media interaktif terbukti dapat membangkitkan minat belajar mereka secara alami. Rasa ingin tahu meningkat, dan rasa percaya diri pun tumbuh karena peserta didik diberi ruang untuk mengeksplorasi dan mengungkapkan pemahaman mereka dengan cara yang menyenangkan. Media interaktif juga membantu menciptakan suasana kelas yang hidup dan bebas dari kejenuhan, sehingga pembelajaran agama yang sebelumnya dianggap monoton menjadi kegiatan yang dinanti-nantikan oleh peserta didik.

Dari hasil analisis terhadap wawancara guru dan observasi kelas, dapat disimpulkan bahwa peran media interaktif sangat penting dalam menjembatani antara teori ajaran agama dengan praktik kehidupan nyata. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana reflektif yang mampu menggugah hati dan kesadaran spiritual peserta didik. Pembelajaran menjadi tidak hanya tentang mengetahui, tetapi juga tentang merasakan, menghayati, dan melaksanakan. Perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik menjadi bukti konkret bahwa media interaktif telah memberikan kontribusi dalam pembentukan karakter religius mereka. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan pengamalan ajaran Islam pada peserta didik. Keberhasilan ini ditopang oleh strategi pengajaran yang adaptif, semangat guru dalam berinovasi, serta antusiasme peserta didik yang tinggi terhadap media yang digunakan. Meskipun tantangan masih ada, komitmen dan kolaborasi antara guru, peserta didik, dan pihak sekolah menjadi modal utama dalam mengoptimalkan penggunaan media interaktif sebagai bagian dari transformasi pendidikan agama Islam yang kontekstual dan bermakna.

KESIMPULAN

Penggunaan media interaktif di MI Muhammadiyah Lasusua terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan pengamalan ajaran Islam peserta didik. Media seperti YouTube, video animasi, PowerPoint, lagu Islami, dan kuis digital membantu peserta didik memahami konsep dasar agama serta mendorong mereka untuk mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Peningkatan terlihat pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, meskipun konsistensi pengamalan di luar sekolah masih memerlukan pembinaan berkelanjutan dan dukungan lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

Hernadi, A. *Dasar-Dasar Multimedia: Teori dan Aplikasi.* Yogyakarta: Andi Offset, 2020.

Novia Lestari, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* .Klaten: Lakeisha, 2020.

Tsania Diyana, Edi Supriana, dan Sentot Kusairi, *Pengembangan Multimedia Interaktif Topik Prinsip Archimedes Untuk Mengoptimalkan Student Centered Learning*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Vol. 6, No. (2). Oktober 2019.

Ulfa Maria, Ani Rusilowati, dan Wahyu Hardyanto, *Interactive Multimedia Development in The Learning Process of Indonesian Culture Introduction Theme for 5-6Year Old Children*, Journal of Primary Education Vol. 8, No. (3), 2019.

Diyana, R., Herlina, & Pratiwi, *Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran: Teori dan Praktik.* Yogyakarta: Deepublish, 2022.

Suryanti Galuh Pravitasari dan Muhammad Lutfi Yulianto, *Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Studi Kasus di SDN 3 Tarubasan Klaten*. Jurnal Profesi Pendidikan Dasar, Vol. 4, No. 1, Juli 2017.

Jamal Ma'ruf Asmani, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. Jogjakarta: Diva Press, 2011.

Sri Poedjiatoeti, *Media Pembelajaran.* Surabaya: Unipres UNESA, 2017.

Muhammad Nurul Mubin, *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Skeletal pada Mata Kuliah Dasar Keperawatan I.* Jurnal Sistem Skeletal, Volume. 01, No. 02, 12 September 2013.

Elistina, *Penerapan Model Pembelajaran Langsung (Direct Intruction) Berbantuan Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 5 Basi Kecamatan Basidondo Tolitoli*. Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol. 4, No. 9, ISSN 2354-614X, 2021.

Abdul Kadir dan Triwahyuni, *Pengenalan Teknologi Pendidikan.* Yogyakarta: Andi. 2018.

Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan.* Edisi Pertama, Yogyakarta: UNY Press, 2017.

Irsa Fitra Nuzulia, *Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Integral di Kelas XII MAN Darussalam Aceh Besar Tahun Pelajaran 2014/2015*. Jurnal Peluang, Volume 4, Nomor 1, Oktober 2015.

Atmawarni, *Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah.* Jurnal Ilmu Sosial-Fakultas Isipol Uma, Volume 4, Nomor. 1, ISSN: 2085 – 0328, April 2016.

Muhammad Istiqlal, *Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika.* Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Volume 2 Nomor 1, p-ISSN: 2502-7638; e-ISSN: 2502 8391.

Omar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar.* Bandung: PT. Bumi Aksara, 2019.

Oemar Hamalik, *Media Pendidikan.* Bandung: Citra Aditya Bakti, 2015.

D. Septian, *Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran.* Jakarta: Pustaka Pelajar, 2020.

Damar Septian,dkk, *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Learning Cycle pada Materi Alat Optik Menggunakan Flash dalam Pembelajaran IPA SMP Kelas VIII*. Jurnal Inkuiri ISSN: 2252-7893, Vol. 6, No. 1, 2017.

M. Rochmad, *Multimedia Pembelajaran: Teori dan Praktik.* Yogyakarta: Deepublish. 2020**.**

Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016.

Al Barry, *Kamus Ilmiah Popular*, Jakarta: Apollo, 2014.

Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.

Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2015.

Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana, 2014.