

# **Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan**

**Muhammad Abrar Parinduri<sup>1</sup>, Ismail<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Fakultas Agama Islam, Universitas Medan Area; [abrarparinduri@staff.uma.ac.id](mailto:abrarparinduri@staff.uma.ac.id)

<sup>2</sup> Pendidikan Kewarganegaraan, STKIP Budidaya Binjai; [manurungisma@gmail.com](mailto:manurungisma@gmail.com)

---

## **ARTICLE INFO**

### **Keywords:**

Interactive Learning Media, Islamic Religious Education, Technological Pedagogical Content Knowledge,

---

### **Article history:**

Received 2025-11-10

Revised 2025-11-12

Accepted 2025-12-16

---

## **ABSTRACT**

This study analyzes the implementation of interactive learning media in Islamic Religious Education (PAI) and Character Education in vocational high schools within the Merdeka Curriculum framework. Using a qualitative phenomenological approach, this study explores how teachers design, utilize, and evaluate interactive multimedia and artificial intelligence-assisted presentation tools to improve student engagement and learning outcomes. Data were obtained through classroom observations, in-depth interviews with teachers and students, and document analysis of teaching modules and digital materials. Findings indicate that the integration of an AI-based design platform, multimedia presentations, embedded videos, hyperlinks, and digital modules significantly improved students' cognitive engagement, motivation, and conceptual understanding, particularly in abstract and historical materials. Interactive features encourage active participation, collaboration, critical thinking, and communication skills, thus shifting learning practices from teacher-centered to student-centered. This implementation also aligns with the Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) framework, which emphasizes that effective technology integration requires synergy between content mastery, pedagogical strategies, and digital competencies that are adaptive to learner characteristics. However, this study identified challenges in the form of variations in teachers' digital competencies, limitations in technological infrastructure, and the need for continuous creativity to maintain student learning interest.

*This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](#) license.*



---

### **Corresponding Author:**

Muhammad Abrar Parinduri: Fakultas Agama Islam, Universitas Medan Area; [abrarparinduri@staff.uma.ac.id](mailto:abrarparinduri@staff.uma.ac.id)

---

## **1. INTRODUCTION**

Perkembangan teknologi dan media digital yang berlangsung secara cepat memberikan kontribusi signifikan terhadap transformasi proses pembelajaran. Teknologi informasi memungkinkan guru dan siswa mengakses sumber belajar yang

lebih luas, mutakhir, serta relevan dengan kebutuhan zaman (K. T. Kim, 2019). Inovasi tersebut ditandai dengan hadirnya berbagai sumber dan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual, sehingga mampu memperkaya pengalaman belajar peserta didik (Klucevsek, 2017). Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dan media dalam pendidikan tidak lagi bersifat opsional, melainkan menjadi kebutuhan strategis untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, adaptif, dan memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mendalam.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan media pembelajaran interaktif dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI). Studi mengenai media interaktif berbasis Android menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Aulia & Toriqularif, 2025). Penelitian lain menyoroti pengaruh multimedia pembelajaran interaktif terhadap capaian belajar PAI (Nurazizah et al., 2021). Selain itu, pemanfaatan platform Quizizz dalam pembelajaran PAI juga terbukti memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa (Rosa et al., 2020).

Berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu yang lebih berfokus pada pengujian efektivitas media tertentu, penelitian ini menitikberatkan pada pendalaman penggunaan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan menyesuaikannya pada kerangka Kurikulum Merdeka. Penelitian ini mengintegrasikan prinsip pembelajaran mandiri dan pengembangan kreativitas siswa, sehingga media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai stimulus untuk mendorong kemampuan berpikir kreatif dan kemandirian belajar peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK Tunas Pelita Binjai sebagai strategi pedagogis dalam meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Penggunaan media interaktif secara kontekstual dan relevan telah terbukti mampu memperkuat pemahaman konseptual sekaligus meningkatkan antusiasme siswa terhadap materi PAI (Città et al., 2019). Dengan demikian, integrasi media pembelajaran interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis yang mendukung peningkatan engagement siswa. Hal ini sejalan dengan paradigma Kurikulum Merdeka yang menempatkan teknologi sebagai medium pembelajaran strategis guna mendorong kemandirian belajar serta kesiapan peserta didik menghadapi era digital (Chikasha et al., 2013).

Urgensi penelitian ini berangkat dari adanya paradoks antara pesatnya perkembangan teknologi pendidikan dan masih dominannya praktik pembelajaran konvensional yang berpusat pada metode ceramah dengan pemanfaatan media yang terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi dan implementasinya dalam praktik pembelajaran. SMK Tunas Pelita Binjai, guru PAI telah mengintegrasikan media pembelajaran interaktif sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas penyampaian materi, mempermudah pemahaman siswa, serta memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran. Sejumlah penelitian mendukung bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi, minat, dan kesenangan belajar siswa. Selain itu, pemanfaatan media berbasis video, animasi, dan simulasi terbukti efektif dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak atau kompleks sehingga membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam. Oleh karena itu, kajian ini menjadi relevan untuk memperkuat basis empiris mengenai praktik integrasi media interaktif dalam pembelajaran PAI dan implikasinya terhadap peningkatan keterlibatan siswa.

## 2. METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologis, yang berorientasi pada pemahaman mendalam terhadap pengalaman subjektif para partisipan tanpa melibatkan analisis berbasis angka atau perhitungan statistik. Pendekatan fenomenologis dipilih untuk mengeksplorasi secara komprehensif makna pengalaman guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif, dengan menelaah secara cermat berbagai dimensi subjektif yang menyertai fenomena tersebut (Moleong Lexy, 2005).

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dengan siswa, guru Pendidikan Agama Islam (PAI), serta wakil kepala sekolah bidang kurikulum guna memperoleh perspektif yang beragam terkait implementasi media pembelajaran interaktif. Selain itu, observasi langsung dilaksanakan untuk mengamati dinamika interaktivitas dalam proses pembelajaran pada situasi yang alami (*natural setting*). Teknik dokumentasi juga digunakan untuk melengkapi data penelitian melalui penelaahan dokumen-dokumen relevan seperti catatan, transkrip, arsip sekolah, serta sumber tertulis lainnya (Creswell, 2015).

Sumber data primer diperoleh secara langsung dari informan yang terlibat dalam praktik penggunaan media pembelajaran interaktif, sedangkan sumber data sekunder berasal dari literatur akademik, termasuk buku dan artikel ilmiah yang relevan

dengan topik penelitian. Analisis data dilakukan secara bertahap melalui proses reduksi data untuk menyaring dan memfokuskan informasi yang relevan, penyajian data dalam bentuk deskripsi tematik, serta penarikan kesimpulan berdasarkan pola dan makna yang ditemukan dalam data (Sugiyono, 2020). Pendekatan analisis ini memungkinkan peneliti menghasilkan interpretasi yang mendalam dan kontekstual mengenai implementasi media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran PAI.

### 3. FINDINGS AND DISCUSSION

Perkembangan teknologi digital yang semakin progresif menuntut guru untuk beradaptasi dengan dinamika zaman melalui penguasaan kompetensi teknologi dalam proses pembelajaran (Bulger & Davison, 2018). Tuntutan tersebut sejalan dengan kerangka regulatif nasional, yakni Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen serta Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Regulasi tersebut menegaskan bahwa guru wajib memiliki kompetensi dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk mendukung pembelajaran, serta mampu berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik. Selain itu, guru dituntut untuk menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran secara komprehensif (BellL & Bell, 2018). Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pembelajaran bukan sekadar inovasi tambahan, melainkan bagian dari standar profesionalisme guru.

Secara historis, perkembangan media pembelajaran interaktif berakar pada kemajuan teknologi komputer yang mulai dikembangkan pada akhir 1950-an, khususnya melalui sistem PLATO (*Programmed Logic for Automated Teaching Operations*) yang dipelopori oleh Donald Bitzer di University of Illinois at Urbana-Champaign. Sistem ini menjadi salah satu tonggak awal penggunaan teknologi komputer dalam pembelajaran berbasis interaksi. Memasuki dekade 1990-an, popularitas media interaktif mendorong para pendidik untuk mengevaluasi potensi transformasional teknologi terhadap praktik belajar-mengajar (Bergstrom et al., 2018).

Secara konseptual, media interaktif merupakan integrasi berbagai elemen digital, seperti teks elektronik, grafis, animasi, audio, dan video yang dirancang dalam suatu sistem terstruktur sehingga memungkinkan pengguna berinteraksi secara aktif dengan konten pembelajaran (Angeli & Giannakos, 2020). Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai instrumen pedagogis yang mendorong partisipasi aktif siswa melalui mekanisme umpan balik (*feedback*) dan

komunikasi dua arah. Literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki posisi strategis dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Fungsinya meliputi: (1) mereorientasi pendekatan pembelajaran dari *teacher-centered* ke *learner-centered*, (2) meningkatkan motivasi belajar, (3) memperjelas penyampaian materi, dan (4) memberikan stimulasi kognitif kepada peserta didik (Akcayoglu & Daggol, 2019). Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat mempermudah proses internalisasi materi dan mengoptimalkan hasil belajar siswa. Dengan landasan regulatif, historis, dan konseptual tersebut, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi relevan sebagai strategi pedagogis dalam menjawab tantangan pembelajaran di era digital (Calon & Di, 2020).

Perkembangan teknologi dan media digital yang semakin dinamis turut memberikan implikasi signifikan terhadap praktik pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti (Surjono D & Abdul Gafur, 2010). Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berorientasi pada pengembangan individu berdasarkan nilai-nilai ajaran Islam, penanaman tanggung jawab moral, serta pembentukan karakter yang berakhhlak mulia. Secara filosofis, pendidikan Islam bersifat humanis sekaligus teosentrisk, dengan landasan normatif yang merujuk pada Al-Qur'an dan Hadis sebagai sumber hukum utama. Dalam konteks pembelajaran, pencapaian tujuan tersebut memerlukan dukungan media yang mampu memfasilitasi pemahaman nilai, konsep, dan internalisasi ajaran secara efektif (Chan et al., 2017).

Seiring dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan penguatan soft skills, pembentukan karakter, pendalaman materi esensial, serta fleksibilitas pembelajaran, pemanfaatan teknologi dan media interaktif menjadi semakin relevan (Matsiola et al., 2024). Guru dituntut untuk adaptif terhadap perkembangan teknologi agar proses pembelajaran lebih kontekstual dan berpusat pada peserta didik. Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa sebagian pendidik masih mengandalkan pendekatan konvensional yang cenderung *teacher-centered* dan belum mengoptimalkan potensi teknologi dalam pembelajaran.

Berdasarkan karakteristik Kurikulum Merdeka, prinsip pembelajaran PAI mencakup beberapa aspek utama: (1) perencanaan pembelajaran yang mempertimbangkan tahap perkembangan dan capaian belajar peserta didik; (2) orientasi pada pembentukan pembelajar sepanjang hayat; (3) dukungan terhadap pengembangan kompetensi dan karakter secara holistik; serta (4) relevansi

pembelajaran dengan konteks sosial, budaya, dan lingkungan peserta didik (Nurazizah et al., 2021).

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMK Tunas Pelita Binjai telah mengacu pada kerangka Kurikulum Merdeka. Dalam implementasinya, guru menyusun modul ajar secara sistematis dengan terlebih dahulu menganalisis Capaian Pembelajaran (CP), merumuskan Tujuan Pembelajaran (TP), mengembangkan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), serta merancang agenda pembelajaran. Perencanaan tersebut diikuti dengan penyesuaian metode, strategi, model, dan media pembelajaran yang selaras dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Pendekatan ini menunjukkan adanya upaya integratif dalam menyelaraskan kurikulum, strategi pedagogis, dan pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum SMK Tunas Pelita Binjai, institusi tersebut telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka selama dua tahun terakhir. Dukungan sarana dan prasarana yang memadai menjadi faktor pendukung optimalisasi proses pembelajaran, termasuk dalam pemanfaatan media pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), guru telah mengintegrasikan media pembelajaran interaktif sebagai strategi untuk membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak.

Menurut informan, penggunaan media interaktif berkontribusi dalam meningkatkan daya tarik pembelajaran, menumbuhkan motivasi belajar, serta memperkuat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media interaktif dipandang memiliki posisi strategis dalam pembelajaran PAI karena tidak hanya memfasilitasi pemahaman konseptual, tetapi juga mendukung pembentukan pengalaman belajar yang lebih autentik, khususnya dalam praktik ibadah dan internalisasi nilai-nilai akhlak. Melalui pendekatan interaktif, pengalaman belajar menjadi lebih kontekstual dan aplikatif sehingga peserta didik dapat mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, media pembelajaran interaktif mendorong pergeseran paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*). Bentuk media interaktif yang secara umum dapat dimanfaatkan meliputi aplikasi dan perangkat lunak pendidikan, multimedia interaktif, presentasi interaktif, permainan edukatif, forum diskusi daring, serta teknologi realitas virtual (Kamalov et al., 2023). Dalam praktik pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMK Tunas Pelita Binjai, media yang digunakan secara dominan

mencakup aplikasi dan perangkat lunak pendidikan, multimedia interaktif, serta presentasi interaktif sebagai sarana untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan partisipatif.

## A. APLIKASI DAN PERANGKAT LUNAK PENDIDIKAN

Aplikasi dan perangkat lunak pendidikan merupakan instrumen digital yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dan dapat diakses secara fleksibel tanpa batasan ruang dan waktu (Ng et al., 2021). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam (PAI), Ibu YS, pemanfaatan aplikasi berbasis kecerdasan buatan seperti Canva menjadi salah satu strategi untuk memfasilitasi penyusunan materi dan penugasan secara lebih sistematis dan interaktif. Melalui fitur-fitur AI yang tersedia, guru dapat merancang presentasi, lembar kerja digital, infografis, maupun konten visual interaktif yang dapat dibagikan kepada peserta didik dalam format daring.

Penggunaan Canva AI memungkinkan pendidik mendesain tugas berbasis proyek secara kreatif, sementara siswa dapat mengakses, mengedit, serta mengumpulkan hasil kerja mereka dalam bentuk produk visual digital. Proses ini mendorong terciptanya interaktivitas dalam kelas karena terjadi pertukaran umpan balik (*feedback*) secara langsung terhadap hasil desain maupun konten yang dikembangkan siswa. Selain itu, pemanfaatan platform ini memberikan efisiensi dalam pengelolaan materi, meminimalkan penggunaan kertas, serta mempermudah penyimpanan dan distribusi dokumen pembelajaran (Southworth et al., 2023).

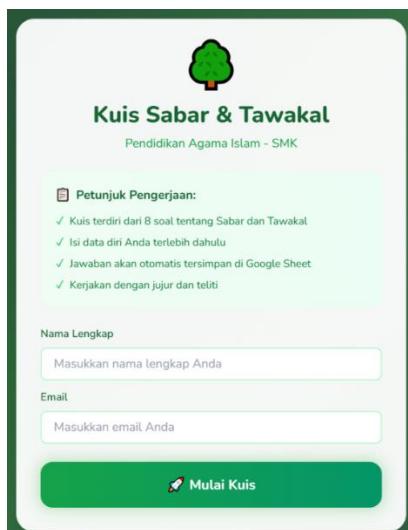
Secara fungsional, aplikasi ini relatif mudah digunakan, mendukung kolaborasi, serta terintegrasi dengan berbagai format file dan media digital. Fitur berbasis AI yang tersedia juga membantu guru dalam mempercepat proses perancangan media tanpa mengurangi kualitas substansi materi (Luckin et al., 2022). Dengan demikian, penggunaan Canva AI tidak hanya meningkatkan efektivitas manajemen pembelajaran, tetapi juga memperkuat kreativitas, literasi digital, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran PAI.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI dilakukan melalui pendekatan sistematis yang mengintegrasikan prinsip desain instruksional dengan pemanfaatan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) dalam proses perancangan konten. Tahap awal diawali dengan analisis kebutuhan pembelajaran, yang meliputi identifikasi capaian pembelajaran (CP), perumusan tujuan pembelajaran (TP), serta karakteristik peserta didik. Analisis ini bertujuan

memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga selaras dengan kompetensi yang ingin dicapai (Alqahtani et al., 2023).

Pada tahap perancangan (*design*), pendidik memanfaatkan fitur AI pada Canva, seperti *Magic Design*, *AI Presentation Generator*, dan *Text-to-Image*, untuk menghasilkan rancangan awal tampilan media secara otomatis berdasarkan kata kunci atau deskripsi materi. Fitur ini memungkinkan guru mengembangkan template presentasi, infografis, maupun video pembelajaran yang terstruktur dengan tetap mempertahankan kontrol pedagogis atas substansi materi. Selanjutnya, pada tahap pengembangan (*development*), konten materi diintegrasikan dengan elemen multimedia interaktif seperti animasi, ilustrasi visual, audio narasi, serta tautan kuis atau lembar aktivitas digital guna meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif peserta didik (Bearman et al., 2022).

Tahap implementasi dilakukan dengan mengintegrasikan media ke dalam proses pembelajaran di kelas, baik melalui proyeksi langsung, distribusi tautan digital, maupun penggunaan perangkat siswa secara mandiri. Evaluasi dilakukan melalui refleksi pembelajaran, umpan balik peserta didik, serta analisis keterlibatan siswa selama penggunaan media. Dengan dukungan Canva AI, proses produksi media menjadi lebih efisien tanpa mengurangi kualitas pedagogis, sehingga memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih adaptif, visual, dan berpusat pada siswa. Pendekatan ini menunjukkan bahwa integrasi kecerdasan buatan dalam desain media pembelajaran berpotensi meningkatkan efektivitas penyampaian materi sekaligus memperkuat pengalaman belajar yang bermakna (Crompton & Burke, 2023).



**Gambar 1.** Tampilan Kuis Interaktif

Berdasarkan pada Gambar 1 di atas pemanfaatan aplikasi dan perangkat lunak pendidikan dalam pembelajaran telah disesuaikan dengan kebutuhan evaluasi dan karakteristik materi. Dalam praktiknya, untuk keperluan penilaian formatif guru memanfaatkan fitur formulir digital yang terintegrasi dalam desain media berbasis Canva (Canva AI). Melalui fitur tersebut, pendidik dapat merancang instrumen evaluasi interaktif yang dilengkapi dengan pengaturan skor dan kriteria jawaban secara sistematis.

## B. MULTIMEDIA INTERAKTIF

Dalam proses pembelajaran, penggunaan multimedia yang dirancang secara komprehensif memiliki kontribusi signifikan karena karakteristiknya yang interaktif, komunikatif, dan multimodal, sehingga memungkinkan penyampaian informasi berlangsung secara lebih efektif. Pembelajaran tidak lagi terbatas pada metode ceramah, membaca teks, atau penggunaan buku semata, melainkan melibatkan pengalaman belajar yang dapat dilihat, didengar, dan direspon secara langsung oleh peserta didik. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan konsentrasi, minat, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Yetisensoy & Rapoport, 2023). Secara konseptual, multimedia interaktif merujuk pada pemanfaatan teknologi komputer untuk mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video dalam satu sistem terstruktur yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan konten yang disajikan (Saihi et al., 2024).

Meskipun demikian, dalam praktiknya masih terdapat kerancuan antara konsep media pembelajaran interaktif dan multimedia interaktif. Keduanya sering dianggap identik, padahal memiliki perbedaan mendasar pada tingkat dan bentuk interaktivitasnya. Media pembelajaran interaktif memberikan kontrol yang lebih luas kepada pengguna terhadap alur dan pengalaman belajar, misalnya melalui fitur pilihan menu, simulasi berbasis respon, maupun permainan edukatif yang adaptif. Sebaliknya, multimedia interaktif lebih menekankan pada interaksi dengan elemen media, seperti memutar video, mengklik objek untuk memperoleh informasi tambahan, atau memanipulasi animasi tertentu (Amankwah-Amoah et al., 2024).

Sebagaimana diungkapkan oleh guru PAI, multimedia merupakan kombinasi dari berbagai format media yang dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar, sedangkan media pembelajaran interaktif memiliki fungsi strategis dalam membangkitkan rasa ingin tahu dan memotivasi siswa untuk belajar secara aktif. Dalam konteks ini, multimedia interaktif menjadi bagian integral dari media pembelajaran interaktif. Penggunaannya juga relevan dengan tuntutan keterampilan

abad ke-21, yang mencakup kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, literasi informasi, literasi media, dan literasi teknologi (M. Kim & Adlof, 2023). Selain itu, multimedia interaktif berfungsi sebagai suplemen pembelajaran, pelengkap materi yang telah diprogramkan, bahkan dalam situasi tertentu dapat menggantikan sebagian peran pendidik dalam menyampaikan informasi dasar. Dengan demikian, integrasi multimedia interaktif dalam pembelajaran berpotensi memperkuat kualitas pengalaman belajar yang lebih partisipatif, reflektif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21 (Walter, 2024).

Multimedia interaktif memiliki sejumlah keunggulan dalam konteks pembelajaran, antara lain mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan memuaskan, memfasilitasi pembelajaran mandiri maupun kolaboratif, serta memperkuat literasi dan keterampilan teknologi siswa (Zhang & Aslan, 2021). Karakteristik multimodal dan responsif yang dimilikinya memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran, sehingga proses konstruksi pengetahuan berlangsung lebih partisipatif. Namun demikian, implementasi multimedia interaktif juga menghadapi beberapa tantangan, seperti kebutuhan akan perangkat digital dan akses internet yang memadai, ketersediaan konten berkualitas, potensi distraksi selama penggunaan, kompleksitas dalam proses evaluasi, serta ketergantungan pada infrastruktur teknologi yang rentan terhadap gangguan teknis atau kegagalan sistem (Raja & Nagasubramani, 2018).

Berdasarkan hasil observasi, guru Pendidikan Agama Islam (PAI) mengimplementasikan multimedia interaktif melalui pengembangan modul ajar yang diperkaya dengan elemen interaktif dan integrasi video pembelajaran daring, seperti konten audiovisual yang relevan dengan materi. Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, penyusunan modul ajar tersebut mengacu pada pendekatan TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*), yaitu integrasi pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten sebagai satu kesatuan dalam desain pembelajaran (Nurazizah et al., 2021). Modul ajar dirancang dengan menyematkan tautan (*hyperlink*) menuju sumber belajar digital, sehingga peserta didik dapat mengakses materi tambahan secara langsung melalui perangkat mereka.

Perubahan kebijakan sekolah yang sebelumnya membatasi penggunaan telepon genggam kini disesuaikan dengan kebutuhan implementasi Kurikulum Merdeka, dengan tetap mempertimbangkan aspek pengawasan dan pemanfaatan yang edukatif. Kebijakan ini memungkinkan peserta didik mengakses sumber belajar

dan materi digital secara mandiri melalui perangkat pribadi mereka. Dengan demikian, integrasi multimedia interaktif tidak hanya mendukung fleksibilitas pembelajaran, tetapi juga memperkuat literasi digital serta kesiapan siswa dalam menghadapi ekosistem pembelajaran berbasis teknologi (Haleem et al., 2022).

Interaktivitas multimedia tercermin dalam tahapan aktivitas belajar siswa, yaitu mengamati dan mendengarkan materi audiovisual, merefleksikan informasi yang diterima, kemudian mempraktikkan pemahaman tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap praktik, guru sesekali menerapkan strategi tutor sebaya untuk meningkatkan efektivitas waktu sekaligus mendorong kolaborasi antar peserta didik. Pendekatan ini memperlihatkan integrasi antara teknologi digital dan strategi pedagogis yang partisipatif.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, peserta didik menunjukkan tingkat keterlibatan dan antusiasme yang tinggi ketika mengikuti kegiatan kuis interaktif pada materi Sabar dan Tawakal. Salah satu siswa kelas XII menyampaikan bahwa penyajian materi melalui multimedia interaktif yang terintegrasi dengan kuis digital membantunya memahami makna sabar dan tawakal secara lebih konkret, terutama melalui contoh kasus yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Penyajian visual dan audiovisual, seperti ilustrasi serta umpan balik langsung atas jawaban kuis, dinilai mempermudah pemahaman konsep yang sebelumnya dianggap normatif dan abstrak.

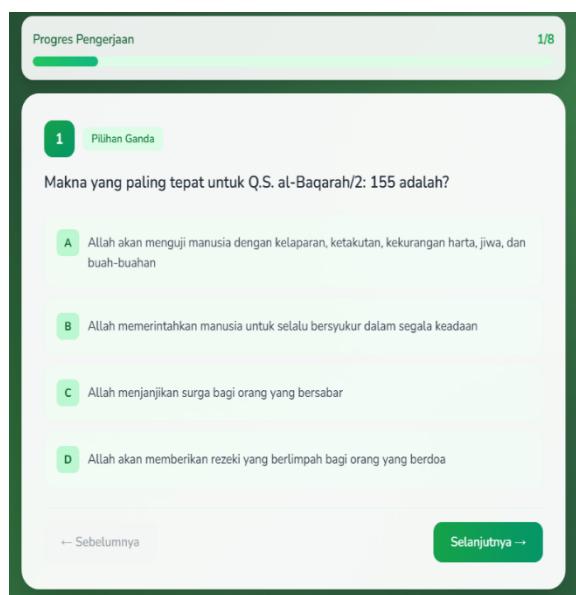
### C. PRESENTASI INTERAKTIF

Perkembangan beragam sumber daya digital dan aplikasi edukatif membuka peluang luas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya melalui pengembangan presentasi interaktif. Presentasi interaktif berfungsi sebagai medium pedagogis yang memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru secara lebih sistematis dan menarik (Nicolaou et al., 2019). Dalam praktiknya, presentasi ini dapat dikembangkan dalam format slide digital yang memadukan teks ringkas, visual representatif, serta elemen grafis yang dirancang secara komunikatif (Matsiola et al., 2019). Berbeda dengan presentasi konvensional, presentasi interaktif memungkinkan integrasi tautan, tombol navigasi, video, maupun kuis yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran (Ray, 2023).

Berdasarkan keterangan guru PAI, pengembangan presentasi interaktif dilakukan dengan memanfaatkan perangkat lunak seperti Microsoft PowerPoint dan

Canva. Microsoft PowerPoint dinilai praktis dan mudah dioperasikan, sedangkan Canva menyediakan beragam template, elemen visual, animasi, dan fitur desain yang mendukung pembuatan presentasi, poster, maupun video pembelajaran interaktif. Aplikasi ini bersifat fleksibel karena dapat diakses melalui telepon seluler, komputer, maupun laptop, sehingga mendukung mobilitas dan efisiensi kerja guru (Aulia & Toriqularif, 2025).

Proses perancangan presentasi interaktif melalui Canva relatif sederhana karena tersedia template siap pakai yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, pemanfaatan aplikasi ini tidak hanya dilakukan oleh guru, tetapi juga oleh peserta didik dalam menyelesaikan tugas berbasis proyek, seperti pembuatan poster atau peta konsep (*mind mapping*). Dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka di SMK Tunas Pelita Binjai, penggunaan presentasi interaktif mendukung pembelajaran intrakurikuler yang memberi ruang eksplorasi konsep secara komprehensif dan penguatan kompetensi siswa.



**Gambar 2.** Tampilan Soal Kuis di Media Canva AI

Dari segi desain pada Gambar 2 di atas, materi dalam presentasi interaktif disajikan secara ringkas, menekankan pokok- pokok gagasan utama, serta didukung oleh visual yang relevan seperti gambar, grafik, atau bagan terstruktur. Pendekatan ini bertujuan mempermudah proses kognitif peserta didik dalam memahami dan mengorganisasi informasi secara efektif (Rosa et al., 2020). Dengan demikian, integrasi presentasi interaktif dalam pembelajaran berkontribusi pada terciptanya pengalaman

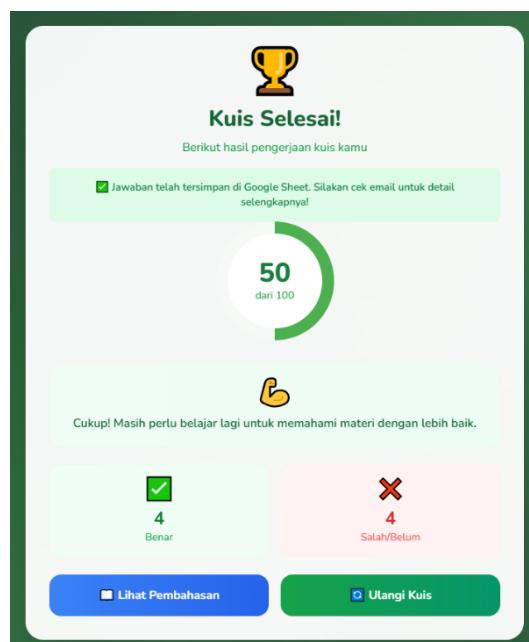
belajar yang lebih partisipatif, visual, dan berorientasi pada penguatan kompetensi abad ke-21.

Berdasarkan hasil observasi terhadap praktik pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang dilakukan oleh salah satu guru, Ibu SHL, kegiatan pembelajaran diawali dengan apersepsi yang disertai pertanyaan pemantik untuk mengaktifasi pengetahuan awal peserta didik. Strategi ini bertujuan membangun koneksi antara pengalaman belajar sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, pendidik menyampaikan materi melalui presentasi interaktif yang ditampilkan secara klasikal serta dibagikan melalui grup kelas untuk memudahkan akses peserta didik.

Setelah penyampaian materi, guru menerapkan model pembelajaran kolaboratif dengan membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok diberikan subtopik yang berbeda untuk dikaji lebih lanjut, kemudian hasilnya dipresentasikan di depan kelas. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk membangun pengetahuan secara mandiri, mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, serta melatih keterampilan komunikasi, khususnya kemampuan berbicara di depan umum (*public speaking*). Hasil pengamatan menunjukkan bahwa peserta didik mampu menyampaikan hasil diskusi dengan cukup percaya diri, yang mengindikasikan adanya peningkatan partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Penggunaan media presentasi interaktif terbukti meningkatkan daya tarik pembelajaran. Salah satu peserta didik kelas XII TSM menyatakan bahwa desain presentasi yang inovatif dan variatif membuat proses belajar lebih menarik dan tidak monoton, sehingga memotivasi dirinya untuk lebih terlibat selama pembelajaran berlangsung. Namun demikian, guru PAI mengidentifikasi tantangan utama dalam mempertahankan tingkat ketertarikan tersebut hingga akhir sesi pembelajaran. Oleh karena itu, kreativitas dan inovasi dalam merancang serta memanfaatkan media pembelajaran interaktif menjadi aspek krusial dalam menjaga keterlibatan peserta didik secara berkelanjutan.

Secara konseptual, presentasi interaktif memiliki sejumlah keunggulan, antara lain bersifat praktis dan fleksibel untuk digunakan pada berbagai tingkat kelas, memungkinkan interaksi langsung serta observasi respons peserta didik, menyediakan variasi teknik penyajian melalui kombinasi warna, animasi, dan elemen visual lainnya, serta dapat dikontrol sepenuhnya oleh penyaji. Selain itu, penggunaan media digital dinilai lebih efisien dan ergonomis dibandingkan media konvensional seperti papan tulis (Zhang & Aslan, 2021).



**Gambar 3.** Tampilan Hasil Penilaian dan Pembahasan

Tampilan media canva pada Gambar 3 di atas, dirancang agar mampu menilai hasil akhir kuis beserta pembahasan jika terdapat kesalahan dalam menjawabnya (Nicolaou et al., 2019). Berbeda dengan media konvensional, peserta didik cenderung berperan pasif sebagai penerima informasi tanpa ruang partisipasi yang memadai. Dengan demikian, implementasi presentasi interaktif dalam pembelajaran PAI tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis yang mendukung pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21 (Nurazizah et al., 2021).

Implementasi media pembelajaran interaktif perlu mempertimbangkan kesesuaian antara konten, kondisi kelas, serta karakteristik materi yang diajarkan. Berdasarkan pernyataan Ibu SHL, tidak semua media interaktif dapat diterapkan secara universal; oleh karena itu, pemilihan media harus disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Pendidik dituntut untuk kreatif dalam menyesuaikan media dengan gaya belajar peserta didik agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Keterlibatan serta partisipasi aktif peserta didik menjadi indikator utama keberhasilan penggunaan media tersebut. Berbagai strategi dilakukan, termasuk mengikuti perkembangan teknologi dan mengintegrasikan isu atau tema yang relevan dengan tren masa kini. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik, kemandirian belajar, serta diferensiasi instruksi.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pendidik memegang peran strategis. Pertama, pendidik bertanggung jawab membimbing, memotivasi, dan mengembangkan potensi peserta didik sesuai dengan tujuan kurikulum, seperti menumbuhkan keberanian, kemandirian, dan kemampuan berpikir kritis. Kedua, pendidik perlu memiliki kompetensi dalam mengidentifikasi serta memahami minat dan kebutuhan individual peserta didik. Ketiga, pendidik berperan penting dalam memberikan umpan balik yang konstruktif, baik secara formatif maupun sumatif, guna mendukung pencapaian hasil belajar (Aulia & Toriqularif, 2025). Dengan demikian, dalam kapasitasnya sebagai fasilitator pembelajaran, pendidik perlu secara aktif memanfaatkan media pembelajaran interaktif sebagai sarana untuk mengoptimalkan pemahaman dan ketercapaian tujuan pembelajaran PAI.

#### 4. CONCLUSION

Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti di SMK memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam aspek keterlibatan (*student engagement*), motivasi belajar, dan pemahaman konseptual peserta didik. Melalui pendekatan kualitatif fenomenologis, temuan penelitian menunjukkan bahwa integrasi aplikasi dan perangkat lunak pendidikan berbasis kecerdasan buatan seperti Canva AI, penggunaan multimedia interaktif, serta pengembangan presentasi interaktif mampu mendorong pergeseran paradigma pembelajaran dari *teacher-centered* menuju *student-centered learning*. Pemanfaatan media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis yang mendukung pembelajaran kolaboratif, reflektif, dan kontekstual. Integrasi elemen multimedia seperti video, animasi, *hyperlink*, kuis digital, serta formulir evaluasi otomatis memungkinkan terjadinya interaksi dua arah dan umpan balik yang lebih responsif. Hal ini berdampak pada meningkatnya partisipasi aktif siswa, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan komunikasi, termasuk keberanian dalam melakukan presentasi di depan kelas.

Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti selaras dengan prinsip pembelajaran diferensiatif, penguatan karakter, serta pengembangan kompetensi abad ke-21. Guru berperan strategis sebagai fasilitator yang tidak hanya menguasai konten materi, tetapi juga mampu mengintegrasikan aspek pedagogis dan teknolog secara adaptif sesuai dengan karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian ini juga

mengidentifikasi sejumlah tantangan, antara lain kebutuhan peningkatan kompetensi digital guru, kesiapan infrastruktur teknologi, serta tuntutan kreativitas yang berkelanjutan untuk mempertahankan daya tarik pembelajaran hingga akhir sesi. Oleh karena itu, optimalisasi penggunaan media pembelajaran interaktif memerlukan dukungan institusional, penguatan kapasitas guru, serta pengembangan kebijakan sekolah yang adaptif terhadap transformasi digital. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa integrasi media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran PAI bukan sekadar inovasi teknis, melainkan strategi pedagogis yang efektif untuk membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna, partisipatif, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital di era Kurikulum Merdeka.

## REFERENCES

- Akcayoglu, D. I., & Daggol, G. D. (2019). A Study on the Perceived Media Literacy Level of Preparatory Year Students in a University Setting. *Contemporary Educational Technology*, 10(4), 416–429. <https://doi.org/10.30935/cet.634195>
- Alqahtani, T., Badreldin, H. A., Alrashed, M., Alshaya, A. I., Alghamdi, S. S., bin Saleh, K., Alowais, S. A., Alshaya, O. A., Rahman, I., Al Yami, M. S., & Albekairy, A. M. (2023). The emergent role of artificial intelligence, natural learning processing, and large language models in higher education and research. *Research in Social and Administrative Pharmacy*, 19(8), 1236–1242. <https://doi.org/10.1016/j.sapharm.2023.05.016>
- Amankwah-Amoah, J., Abdalla, S., Mogaji, E., Elbanna, A., & Dwivedi, Y. K. (2024). The impending disruption of creative industries by generative AI: Opportunities, challenges, and research agenda. *International Journal of Information Management*, 79, 102759. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2024.102759>
- Angeli, C., & Giannakos, M. (2020). Computational thinking education: Issues and challenges. *Computers in Human Behavior*, 105, 106185. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106185>
- Aulia, F., & Toriqularif, M. (2025). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada pendidikan agama islam. *Dar El Ilmi: Jurnal Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 12(1), 157–170.
- Bearman, M., Ryan, J., & Ajjawi, R. (2022). Discourses of artificial intelligence in higher education: a critical literature review. *Higher Education*, 86(2), 369–385. <https://doi.org/10.1007/s10734-022-00937-2>
- BellL, J., & Bell, T. (2018). Integrating Computational Thinking with a Music Education

- Context. *Informatics in Education*, 17(2), 151–166. <https://doi.org/10.15388/infedu.2018.09>
- Bergstrom, A., Flynn, M., & Craig, C. (2018). Deconstructing Media in the College Classroom: A Longitudinal Critical Media Literacy Intervention. *Journal of Media Literacy Education*, 10(3), 113–131. <https://doi.org/10.23860/jmle-2018-10-03-07>
- Bulger, M., & Davison, P. (2018). The Promises, Challenges, and Futures of Media Literacy. *Journal of Media Literacy Education*, 10(1), 1–21. <https://doi.org/10.23860/jmle-2018-10-1-1>
- Calon, B., & Di, G. (2020). How to use digital literacy as a learning resource for teacher. *Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 305–318. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i2.30551>
- Chan, B. S. K., Churchill, D., & Chiu, T. K. F. (2017). Digital Literacy Learning In Higher Education Through Digital Storytelling Approach. *Journal of International Education Research (JIER)*, 13(1), 1–16. <https://doi.org/10.19030/jier.v13i1.9907>
- Chikasha, S., Ntuli, M., Sundarjee, R., & Chikasha, J. (2013). ICT integration in teaching: An uncomfortable zone for teachers: A case of schools in Johannesburg. *Education as Change*, 18(1), 137–150. <https://doi.org/10.1080/16823206.2013.847013>
- Città, G., Gentile, M., Allegra, M., Arrigo, M., Conti, D., Ottaviano, S., Reale, F., & Sciortino, M. (2019). The effects of mental rotation on computational thinking. *Computers & Education*, 141, 103613. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103613>
- Creswell. (2015). *Riset Perencanaan, dan evaluasi riset kualitatif dan kuantitatif Pendidikan*. Pustaka Pelajar.
- Crompton, H., & Burke, D. (2023). Artificial intelligence in higher education: the state of the field. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00392-8>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Kamalov, F., Santandreu Calonge, D., & Gurrib, I. (2023). New Era of Artificial Intelligence in Education: Towards a Sustainable Multifaceted Revolution. *Sustainability*, 15(16), 12451. <https://doi.org/10.3390/su151612451>
- Kim, K. T. (2019). The Structural Relationship among Digital Literacy, Learning Strategies, and Core Competencies among South Korean College Students. *Educational Sciences: Theory & Practice*. <https://doi.org/10.12738/estp.2019.2.001>
- Kim, M., & Adlof, L. (2023). Adapting to the Future: ChatGPT as a Means for

- Supporting Constructivist Learning Environments. *TechTrends*, 68(1), 37–46. <https://doi.org/10.1007/s11528-023-00899-x>
- Klucevsek, K. (2017). The Intersection of Information and Science Literacy. *Communications in Information Literacy*, 11(2), 354–365. <https://doi.org/10.15760/comminfoлит.2017.11.2.7>
- Luckin, R., Cukurova, M., Kent, C., & du Boulay, B. (2022). Empowering educators to be AI-ready. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 3, 100076. <https://doi.org/10.1016/j.caeari.2022.100076>
- Matsiola, M., Lappas, G., & Yannacopoulou, A. (2024). Generative AI in Education: Assessing Usability, Ethical Implications, and Communication Effectiveness. *Societies*, 14(267). <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/soc14120267>
- Matsiola, M., Spiliopoulos, P., Kotsakis, R., Nicolaou, C., & Podara, A. (2019). Technology-Enhanced Learning in Audiovisual Education: The Case of Radio Journalism Course Design. *Education Sciences*, 9(1), 62. <https://doi.org/10.3390/educsci9010062>
- Moleong Lexy. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., Chu, S. K. W., & Qiao, M. S. (2021). Conceptualizing AI literacy: An exploratory review. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2, 100041. <https://doi.org/10.1016/j.caeari.2021.100041>
- Nicolaou, C., Matsiola, M., & Kalliris, G. (2019). Technology-Enhanced Learning and Teaching Methodologies through Audiovisual Media. *Education Sciences*, 9(3), 196. <https://doi.org/10.3390/educsci9030196>
- Nurazizah, E., Nuraeni, Y., Wahyudin, W., & Fitriyantiny, F. (2021). Penerapan Multimedia Interaktif Mind Mapping Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1). <https://doi.org/10.58258/jime.v7i1.1650>
- Raja, R., & Nagasubramani, P. C. (2018). Impact of modern technology in education. *Journal of Applied and Advanced Research*, S33–S35. <https://doi.org/10.21839/jaar.2018.v3is1.165>
- Ray, P. P. (2023). ChatGPT: A comprehensive review on background, applications, key challenges, bias, ethics, limitations and future scope. *Internet of Things and Cyber-Physical Systems*, 3, 121–154. <https://doi.org/10.1016/j.iotcps.2023.04.003>
- Rosa, A., Ritonga, M., & Nasrul, W. (2020). Penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran pendidikan agama islam di sekolah menengah pertama negeri. *JURNAL ISLAMIKA*, 3(2), 36–43. <https://doi.org/10.37859/jsi.v3i2.2136>
- Saihi, A., Ben-Daya, M., Hariga, M., & As'ad, R. (2024). A Structural equation

- modeling analysis of generative AI chatbots adoption among students and educators in higher education. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 7, 100274. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100274>
- Southworth, J., Migliaccio, K., Glover, J., Glover, J., Reed, D., McCarty, C., Brendemuhl, J., & Thomas, A. (2023). Developing a model for AI Across the curriculum: Transforming the higher education landscape via innovation in AI literacy. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 4, 100127. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2023.100127>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Surjono D, H., & Abdul Gafur. (2010). Potensi pemanfaatan ict untuk peningkatan mutu pembelajaran sma di kota yogyakarta. *Cakrawala Pendidikan*, 2(XXIX), 161–175.
- Walter, Y. (2024). Embracing the future of Artificial Intelligence in the classroom: the relevance of AI literacy, prompt engineering, and critical thinking in modern education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 21(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-024-00448-3>
- Yetisensoy, O., & Rapoport, A. (2023). Artificial intelligence literacy teaching in social studies education. *Journal of Pedagogical Research*. <https://doi.org/10.33902/jpr.202320866>
- Zhang, K., & Aslan, A. B. (2021). AI technologies for education: Recent research & future directions. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2, 100025. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100025>