**JIIC: JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA**
https://jicnusantara.com/index.php/jiic
Vol : 2 No: 12, Desember 2025
E-ISSN : 3047-7824

# Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam di Era Digital

## *The Use of Application-Based Interactive Learning Media on Learning Motivation in Islamic Religious Education in the Digital Era*

**Dania Fransiska[1]*, Muchsin Fikri[2], Zulhelmi[3], Evi Yana[4]**
[1]MTsS Muhammadiyah Lakitan, [2]MTsS Lubuk Kilangan Padang, [3]MIS Nurul Yakin Siti Manggopoh, [4]MTsS Raudhatul Ulum
*Email: daniafransiska208@gmail.com[1]*, muchsinfikri021295@gmail.com[2], helmizul0804@gmail.com[3], eviiyanaa52@gmail.com[4]*

Article Info

Article history :
Received : 25-12-2025
Revised : 27-12-2025
Accepted : 29-12-2025
Pulished : 31-12-2025

***Abstract***

*This study aims to analyze the influence, psychopedagogical mechanisms, and implementation challenges of using application-based interactive learning media on students' learning motivation in Islamic Religious Education (PAI) in the digital era. This is a qualitative-descriptive study employing a systematic literature review and thematic synthesis approach. Data were collected through documentation of 16 peer-reviewed and nationally accredited journal articles published between 2024 and 2026 across various educational levels. Data were analyzed using content analysis, thematic coding, and conceptual synthesis grounded in the ARCS motivational model and the Cognitive Theory of Multimedia Learning. To ensure credibility, source triangulation was performed by comparing empirical findings across elementary, junior high, and senior high school contexts. The study finds that: (1) application-based interactive media—categorized into gamified quizzes (Kahoot!, Quizizz, Baamboozle), interactive visual presentations (Canva), Android-based mobile learning, and immersive simulations—significantly enhance both extrinsic and intrinsic motivation; (2) motivational improvements manifest in four behavioral indicators: increased classroom attention, active participation, learning persistence, and self-regulated learning; and (3) sustainable implementation requires integrating Islamic pedagogical values (bassyiru wa la tunaffiru and adab), adopting shared-device strategies to overcome infrastructure disparities, and strengthening teachers' digital literacy. This study offers a conceptual and operational framework for Islamic education teachers and school principals to foster engaging, meaningful, and high-motivation digital learning ecosystems.*

***Keywords: Application-based media, Digital era, Interactive learning media***

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh, mekanisme psikopedagogis, serta tantangan implementasi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital. Penelitian ini merupakan studi kualitatif-deskriptif dengan pendekatan studi kepustakaan sistematis (*systematic literature review*) dan sintesis tematik. Data dikumpulkan melalui dokumentasi 16 artikel jurnal ilmiah terakreditasi nasional dan bereputasi yang terbit pada rentang tahun 2024–2026 lintas jenjang pendidikan. Data dianalisis menggunakan analisis isi, pengodean tematik, dan sintesis konseptual berlandaskan model motivasi ARCS serta *Cognitive Theory of Multimedia Learning*. Untuk menjamin kredibilitas temuan, dilakukan triangulasi sumber dengan membandingkan bukti empiris pada jenjang pendidikan dasar, menengah pertama, dan menengah atas. Hasil penelitian menemukan bahwa: (1) media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi—yang terbagi ke dalam kuis gamifikasi

(*Kahoot!*, *Quizizz*, *Baamboozle*), presentasi visual interaktif (*Canva*), *mobile learning* berbasis Android, dan simulasi imersif—berpengaruh positif secara signifikan dalam meningkatkan motivasi ekstrinsik maupun intrinsik peserta didik; (2) peningkatan motivasi terwujud dalam empat indikator perilaku belajar, yakni peningkatan atensi, partisipasi aktif, ketekunan menyelesaikan tugas, dan kemandirian belajar; serta (3) implementasi yang berkelanjutan menuntut integrasi nilai pedagogi Islam (*bassyiru wa la tunaffiru* dan *adab*), penerapan strategi penggunaan perangkat bersama (*shared-device*) untuk mengatasi keterbatasan infrastruktur, dan penguatan literasi digital pendidik. Penelitian ini menawarkan kerangka konseptual dan operasional bagi guru PAI dan pimpinan madrasah untuk mewujudkan ekosistem pembelajaran agama yang adaptif dan bermakna.

**Kata Kunci: Era digital, Media berbasis aplikasi, Media pembelajaran interaktif**

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 telah membawa pergeseran fundamental dalam ekosistem pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, termasuk pada lembaga pendidikan Islam seperti madrasah dan sekolah umum. Peserta didik yang berada di bangku sekolah saat ini merupakan bagian dari generasi *digital natives* yang tumbuh dalam lingkungan yang sarat dengan interaksi layar, konektivitas internet, dan ekosistem aplikasi digital serba cepat (Hasibuan et al., 2026). Karakteristik kognitif dan gaya belajar peserta didik generasi ini cenderung lebih responsif terhadap rangsangan visual, auditori, dan kinestetik yang bersifat interaktif dibandingkan dengan penyampaian informasi satu arah yang statis. Kondisi tersebut menghadirkan tantangan sekaligus peluang strategis bagi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam mentransformasikan metode pengajarannya agar mampu menjawab kebutuhan zaman tanpa kehilangan esensi nilai-nilai spiritual dan moralitas Islam (Aqmarina & Susilo, 2025).

Dalam praktik pembelajaran di lapangan, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih kerap dipersepsikan oleh sebagian peserta didik sebagai mata pelajaran yang bersifat normatif, hafalan, dan disampaikan secara monoton. Dominasi penggunaan metode ceramah konvensional dan ketergantungan pada buku teks cetak sering kali menyebabkan rendahnya partisipasi aktif peserta didik di dalam kelas (Agusti & Azizah, 2026). Ketika proses pembelajaran berlangsung secara pasif, peserta didik cenderung mengalami kejenuhan kognitif (*cognitive fatigue*) yang berimplikasi langsung pada menurunnya minat dan motivasi belajar mereka (Rofiah et al., 2026). Padahal, motivasi belajar merupakan variabel psikologis paling krusial yang menentukan intensitas keterlibatan, daya serap konsep, serta kemampuan peserta didik dalam menginternalisasikan nilai-nilai ajaran agama ke dalam perilaku keseharian.

Rendahnya motivasi belajar PAI pada era digital tidak dapat dipandang semata-mata sebagai kurangnya kesadaran religius peserta didik, melainkan sebagai indikator adanya kesenjangan pedagogis (*pedagogical gap*) antara cara guru mengajar dan cara peserta didik era digital memproses informasi. Peserta didik terbiasa berinteraksi dengan ekosistem aplikasi digital yang memberikan umpan balik instan (*real-time feedback*), tantangan bertingkat, dan visualisasi dinamis. Apabila ruang kelas PAI tetap dipertahankan dalam pola komunikasi verbalistik tradisional, maka pembelajaran agama berisiko kehilangan daya tarik pedagogisnya di tengah derasnya arus hiburan digital di luar sekolah (Rafdi, 2025). Oleh karena itu, inovasi dalam pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak guna menjembatani kesenjangan tersebut.

Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi hadir sebagai salah satu solusi inovatif yang mampu mengubah paradigma pembelajaran PAI dari berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student-centered*). Media pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai sistem penyampaian materi berbasis teknologi digital yang mengintegrasikan elemen teks, gambar, animasi, audio, video, dan fitur interaktivitas dua arah yang memungkinkan pengguna mengendalikan alur informasi serta memperoleh respons langsung dari sistem (Purnomo et al., 2025). Berbeda dengan media audio-visual pasif yang hanya menuntut peserta didik untuk menonton atau mendengar, media interaktif berbasis aplikasi menuntut keterlibatan aktif secara kognitif maupun motorik melalui mekanisme kuis, simulasi, eksplorasi mandiri, hingga permainan edukatif berbasis skor.

Beragam aplikasi digital telah banyak diadaptasi dalam konteks pembelajaran PAI, mulai dari platform evaluasi berbasis gamifikasi seperti *Kahoot!*, *Quizizz*, dan *Baamboozle*, aplikasi desain presentasi interaktif seperti *Canva*, hingga aplikasi *mobile learning* berbasis Android yang memuat mushaf Al-Qur'an digital, kumpulan hadis, maupun modul fikih interaktif (Zahro et al., 2026). Pemanfaatan aplikasi-aplikasi tersebut memungkinkan penyajian materi PAI yang semula bersifat abstrak—seperti konsep keimanan, sejarah peradaban Islam, hingga tata cara ibadah yang kompleks—menjadi lebih konkret, terstruktur, dan mudah dipahami oleh peserta didik pada berbagai tingkat perkembangan kognitif (Fardianti & Jasiah, 2025).

Secara psikopedagogis, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi memiliki korelasi erat dengan penguatan motivasi belajar peserta didik. Merujuk pada teori motivasi belajar ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*), sebuah proses pembelajaran akan mampu membangkitkan dan mempertahankan motivasi apabila media yang digunakan berhasil menarik perhatian peserta didik sejak awal, menunjukkan relevansi materi dengan kehidupan mereka, membangun rasa percaya diri dalam menyelesaikan tantangan belajar, serta memberikan kepuasan atas capaian yang diraih (Lindasari et al., 2024). Aplikasi interaktif memenuhi keempat dimensi tersebut melalui tampilan antarmuka yang estetis, fitur kompetisi sehat melalui papan peringkat (*leaderboard*), serta sistem penghargaan instan berupa poin dan lencana digital yang memicu dorongan belajar baik secara intrinsik maupun ekstrinsik (Aziz & Taqwa, 2025).

Meskipun potensi pedagogis media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi telah banyak diakui, implementasinya di satuan pendidikan—terutama pada madrasah dan sekolah di berbagai daerah—masih menyisakan berbagai problematika yang kompleks. Realitas di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran PAI belum merata dan sering kali terhambat oleh faktor-faktor struktural maupun kultural. Keterbatasan sarana dan prasarana teknologi di sekolah, ketidakstabilan jaringan internet, kebijakan pembatasan penggunaan gawai di lingkungan madrasah, hingga ketimpangan kepemilikan perangkat pintar di kalangan peserta didik menjadi kendala teknis yang kerap dihadapi pendidik (Pardi et al., 2026). Selain itu, dari sisi sumber daya manusia, masih ditemukan pendidik PAI yang mengalami hambatan literasi digital sehingga pemanfaatan aplikasi hanya berhenti pada level penggunaan dasar atau sekadar pengganti papan tulis tanpa menyentuh aspek interaktivitas yang mendalam (Jannah & Jannah, 2024).

Di samping persoalan teknis dan kesiapan pendidik, diskursus mengenai digitalisasi pembelajaran PAI juga memunculkan pertanyaan kritis terkait keseimbangan antara inovasi teknologi dan kedalaman spiritualitas. Pendidikan Agama Islam tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif atau keterampilan menjawab kuis digital secara cepat, tetapi juga menekankan pada pembentukan akhlak mulia, keteladanan (*uswah hasanah*), dan penghayatan nilai-nilai ketuhanan (*tadzkiyatun nafs*). Penggunaan aplikasi yang terlalu berorientasi pada aspek permainan atau kompetisi dikhawatirkan dapat menggeser fokus peserta didik dari substansi makna ibadah menuju sekadar pengejaran skor semata apabila tidak dirancang dalam kerangka pedagogis yang tepat (Rafdi, 2025).

Berdasarkan kesenjangan antara idealitas potensi media digital dan realitas implementasi di lapangan, penelitian ini merumuskan tiga pertanyaan utama. Pertama (RQ1), bagaimana karakteristik tipologi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi serta mekanisme psikopedagogisnya dalam memengaruhi motivasi belajar Pendidikan Agama Islam? Kedua (RQ2), bagaimana perbandingan efektivitas pemanfaatan aplikasi interaktif tersebut pada berbagai jenjang pendidikan dasar hingga menengah? Ketiga (RQ3), apa saja hambatan implementasi di lapangan dan bagaimana strategi optimalisasi yang selaras dengan prinsip pedagogi Islam?

Penelitian ini memiliki tujuan teoretis dan praktis yang saling melengkapi. Secara teoretis, penelitian ini bertujuan membangun sintesis konseptual yang memadukan mekanisme interaktivitas aplikasi digital, teori motivasi belajar, dan prinsip etika pedagogi Islam dalam pembelajaran PAI. Secara praktis, penelitian ini bertujuan merumuskan rekomendasi strategi pembelajaran yang adaptif bagi guru PAI, kepala madrasah, dan pemangku kebijakan pendidikan dalam merancang ekosistem pembelajaran agama Islam yang interaktif, kontekstual, dan berdaya motivasi tinggi di era digital.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain kualitatif-deskriptif dengan pendekatan studi kepustakaan sistematis (*systematic literature review*) dan sintesis tematik terhadap literatur ilmiah mutakhir. Pendekatan kualitatif dipilih karena relevan untuk mengeksplorasi secara mendalam dinamika psikopedagogis, pola interaksi belajar di kelas, serta kompleksitas hambatan struktural maupun kultural yang memengaruhi efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam.

Objek kajian dalam penelitian ini mencakup korpus literatur ilmiah berupa artikel-artikel jurnal terakreditasi nasional dan bereputasi yang terbit dalam kurun waktu mutakhir (2024–2026). Penelusuran literatur dilakukan secara sistematis melalui pangkalan data indeksasi ilmiah seperti Google Scholar, Garba Rujukan Digital (GARUDA), dan portal jurnal elektronik *Open Journal Systems* (OJS) menggunakan kata kunci terstruktur (*media pembelajaran interaktif*, *aplikasi pembelajaran PAI*, *motivasi belajar PAI*, dan *digitalisasi pembelajaran agama Islam*). Kriteria inklusi penetapan artikel meliputi: (1) fokus kajian pada pemanfaatan media interaktif berbasis aplikasi digital dalam pembelajaran PAI atau rumpun PAI (Al-Qur'an Hadis, Akidah Akhlak, Fikih, Sejarah Kebudayaan Islam); (2) memuat variabel motivasi belajar atau minat belajar peserta didik; (3) dipublikasikan dalam rentang tahun 2024 hingga 2026 guna menjamin kemutakhiran konteks teknologi digital; serta (4) ketersediaan teks penuh (*full-text*) yang memuat metodologi dan temuan empiris maupun konseptual yang jelas.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis melalui tiga tahapan sistematis: pertama, analisis isi (*content analysis*) untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan jenis aplikasi, mekanisme interaksi, indikator motivasi, serta kendala implementasi dari setiap sumber; kedua, pengodean tematik (*thematic coding*) untuk mengelompokkan temuan berdasarkan tipologi media, dinamika psikopedagogis, jenjang pendidikan, dan nilai pedagogi Islam; dan ketiga, sintesis konseptual untuk merumuskan kerangka strategi optimalisasi yang terintegrasi. Untuk menjamin keabsahan dan kredibilitas temuan, dilakukan triangulasi sumber pustaka dengan membandingkan bukti-bukti empiris lintas jenjang pendidikan dasar (SD/MI), menengah pertama (SMP/MTs), dan menengah atas/kejuruan (SMA/SMK/MA).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Bagian ini menyajikan hasil analisis isi, pemetaan tematik, dan sintesis konseptual terhadap 16 artikel jurnal mutakhir (2024–2026) yang mengkaji penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam.

### 1. Identifikasi Tipologi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi dalam PAI

Hasil analisis isi terhadap korpus literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi yang diintegrasikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terklasifikasi ke dalam empat tipologi utama berdasarkan fungsi pedagogis dan mekanisme interaksinya. Pertama, aplikasi kuis berbasis gamifikasi seperti *Kahoot!*, *Quizizz*, dan *Baamboozle*, yang memanfaatkan elemen permainan seperti batas waktu, efek suara, avatar, dan papan peringkat (*leaderboard*) untuk meningkatkan antusiasme evaluasi dan apersepsi materi (Agusti & Azizah, 2026; Aziz & Taqwa, 2025; Ramadan & Ekafitrianda, 2026).

Kedua, aplikasi presentasi dan desain visual interaktif seperti *Canva*, yang memungkinkan pendidik merancang bahan ajar visual dengan navigasi non-linear, animasi, elemen grafis Islami, dan penyematan audio-video untuk mempermudah pemahaman konsep abstrak pada materi Fikih dan Akidah Akhlak (Fardianti & Jasiah, 2025; Hijriyah et al., 2024). Ketiga, aplikasi *mobile learning* dan sumber belajar keagamaan berbasis Android seperti aplikasi Al-Qur'an digital dengan kode warna tajwid, ensiklopedia hadis digital, dan *Google Classroom* yang memfasilitasi akses belajar mandiri lintas waktu dan ruang (Zahro et al., 2026; Pardi et al., 2026). Keempat, aplikasi video interaktif dan simulasi imersif seperti *Edpuzzle*, *Augmented Reality* (AR), dan *Virtual Reality* (VR) yang menghadirkan visualisasi tiga dimensi dan pertanyaan sisipan untuk materi prosedural seperti manasik haji dan tata cara ibadah (Purnomo et al., 2025; Aqmarina & Susilo, 2025). Pemetaan tipologi media tersebut dirangkum dalam Tabel 1.

**Tabel 1.** Pemetaan Tipologi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi dalam PAI

| No | Kategori Aplikasi | Contoh Platform Utama | Mekanisme Interaktivitas | Fokus Penerapan dalam Materi PAI | Rujukan Empiris |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Aplikasi Kuis Berbasis Gamifikasi | *Kahoot!*, *Quizizz*, *Baamboozle* | Kompetisi waktu nyata (*real-time*), sistem poin, papan peringkat, dan tantangan tim. | Apersepsi, evaluasi formatif, penguatan hafalan dalil, dan kuis Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). | Agusti & Azizah (2026); Aziz & Taqwa (2025); Ramadan & Ekafitrianda (2026) |
| 2 | Aplikasi Presentasi & Desain Visual Interaktif | *Canva*, *PowerPoint* Interaktif | Navigasi non-linear, infografis klik-interaktif, animasi visual, dan integrasi audio-video. | Penyampaian konsep Fikih ibadah, visualisasi nilai Akidah Akhlak, dan proyek kreatif siswa. | Fardianti & Jasiah (2025); Hijriyah et al. (2024) |
| 3 | Aplikasi *Mobile Learning* & Sumber Digital | Al-Qur'an Digital, *Google Classroom*, Hadis Android | Akses mandiri lintas waktu, fitur tajwid berwarna, audio murattal, dan forum diskusi daring. | Praktik membaca Al-Qur'an, penelusuran hadis tematik, dan pembelajaran mandiri di luar kelas. | Zahro et al. (2026); Pardi et al. (2026) |
| 4 | Aplikasi Video Interaktif & Simulasi Imersif | *Edpuzzle*, *Augmented Reality* (AR), *Virtual Reality* (VR) | Pertanyaan sisipan otomatis dalam video, visualisasi objek 3D, dan simulasi lingkungan virtual. | Simulasi manasik haji dan umrah, visualisasi tata cara wudu/salat, serta analisis kisah teladan. | Purnomo et al. (2025); Aqmarina & Susilo (2025) |

Tabel 1 memperlihatkan bahwa setiap kategori aplikasi memiliki keunggulan interaktivitas yang spesifik sehingga pemilihan media perlu disesuaikan dengan karakteristik kompetensi dasar pada masing-masing rumpun mata pelajaran PAI.

## 2. Pemetaan Pengaruh Psikopedagogis dan Indikator Motivasi Belajar

Berdasarkan sintesis tematik terhadap hasil pengujian empiris di berbagai satuan pendidikan, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi terbukti memberikan pengaruh positif terhadap penguatan motivasi ekstrinsik dan intrinsik peserta didik. Peningkatan motivasi tersebut termanifestasi dalam empat indikator perilaku belajar utama di ruang kelas, sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Manifestasi Pengaruh Media Interaktif terhadap Indikator Motivasi Belajar PAI

| No | Indikator Motivasi Belajar | Mekanisme Kerja Aplikasi Interaktif | Perubahan Perilaku Belajar Peserta Didik | Rujukan Empiris |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Peningkatan Atensi dan Fokus Belajar | Kebaruan stimulus visual-auditori (*sensory novelty*) dan interaksi dua arah yang menuntut respons cepat. | Konsentrasi belajar meningkat, berkurangnya rasa kantuk, dan menurunnya perilaku menyimpang di kelas. | Jannah & Jannah (2024); Hasibuan et al. (2026) |

| No | Indikator Motivasi Belajar | Mekanisme Kerja Aplikasi Interaktif | Perubahan Perilaku Belajar Peserta Didik | Rujukan Empiris |
|---|---|---|---|---|
| 2 | Peningkatan Partisipasi Aktif dan Antusiasme | Demokratisasi partisipasi serentak melalui perangkat digital tanpa rasa takut dipermalukan di depan kelas. | Seluruh siswa aktif menjawab kuis, berdiskusi, dan menunjukkan antusiasme tinggi sejak awal pelajaran. | Ramadan & Ekafitrianda (2026); Choiruddin et al. (2026) |
| 3 | Ketekunan dan Daya Juang Belajar | Sistem umpan balik instan (*real-time feedback*), perolehan skor, dan tantangan bertingkat. | Siswa ulet mengulang latihan soal hingga menguasai materi sulit seperti hukum tajwid dan Fikih ibadah. | Fauziah & Achmad (2025); Lindasari et al. (2024) |
| 4 | Kemandirian Belajar (*Self-Regulated Learning*) | Ketersediaan materi PAI dalam format aplikasi *mobile* yang fleksibel diakses kapan saja. | Siswa berinisiatif mengakses ulang bahan ajar, menyimak audio murattal, dan berlatih soal di rumah. | Zahro et al. (2026); Rofiah et al. (2026) |

Tabel 2 menunjukkan bahwa aplikasi interaktif tidak sekadar menghadirkan hiburan sesaat di dalam kelas, melainkan bekerja mengaktifkan keterlibatan kognitif, afektif, dan perilaku peserta didik secara terukur.

### 3. Pemetaan Triangulasi Sumber Lintas Jenjang Pendidikan

Untuk memverifikasi konsistensi temuan, dilakukan triangulasi sumber dengan membandingkan bukti empiris implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi pada jenjang pendidikan dasar (SD/MI), menengah pertama (SMP/MTs), dan menengah atas/kejuruan (SMA/SMK/MA). Hasil pemetaan triangulasi disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Pemetaan Triangulasi Bukti Empiris Lintas Jenjang Pendidikan

| No | Proposisi Temuan | Konteks Pendidikan Dasar (SD/MI) | Konteks Pendidikan Menengah Pertama (SMP/MTs) | Konteks Pendidikan Menengah Atas (SMA/SMK/MA) | Status Validasi |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Aplikasi interaktif meningkatkan antusiasme dan minat awal belajar PAI. | Animasi visual dan kuis sederhana menumbuhkan minat belajar Al-Qur'an Hadis dan PAI dasar (Fauziah & Achmad, 2025; Rofiah et al., 2026). | Penggunaan media interaktif mendongkrak skor motivasi belajar siswa kelas VII secara signifikan (Choiruddin et al., 2026). | *Kahoot!* dan *Quizizz* meruntuhkan stigma pelajaran PAI yang membosankan di sekolah umum (Agusti & Azizah, 2026; Aziz & Taqwa, 2025). | Terverifikasi penuh |
| 2 | Gamifikasi dan interaksi visual memperkuat pemahaman konsep PAI. | Multimedia interaktif menjembatani pola pikir operasional konkret anak usia MI (Lindasari et al., 2024). | Kombinasi video Islami dan kuis digital meningkatkan ketepatan tugas dan keaktifan bertanya (Pardi et al., 2026). | *Canva* interaktif dan *Baamboozle* mempermudah pemahaman materi Fikih dan diskusi kritis (Fardianti & Jasiah, 2025; Ramadan & Ekafitrianda, 2026). | Terverifikasi penuh |

| No | Proposisi Temuan | Konteks Pendidikan Dasar (SD/MI) | Konteks Pendidikan Menengah Pertama (SMP/MTs) | Konteks Pendidikan Menengah Atas (SMA/SMK/MA) | Status Validasi |
|---|---|---|---|---|---|
| 3 | Efektivitas implementasi bergantung pada strategi pengelolaan kelas dan infrastruktur. | Membutuhkan pendampingan visual terpusat melalui proyektor kelas karena keterbatasan gawai siswa (Lindasari et al., 2024). | Memerlukan pengaturan waktu teknis dan penguatan jaringan internet sekolah (Pardi et al., 2026). | Membutuhkan kontrak belajar digital untuk mencegah distraksi media sosial saat menggunakan gawai pribadi (Jannah & Jannah, 2024; Rafdi, 2025). | Terverifikasi penuh |

Hasil triangulasi pada Tabel 3 mengonfirmasi bahwa efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi berlaku konsisten di seluruh jenjang pendidikan, dengan variasi pendekatan teknis yang menyesuaikan tingkat perkembangan kognitif dan ketersediaan perangkat peserta didik.

## Pembahasan

### 1. Dinamika Psikopedagogis Pengaruh Aplikasi Interaktif terhadap Motivasi Belajar PAI

Peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi merupakan hasil dari bekerjanya mekanisme psikopedagogis yang terstruktur. Dalam perspektif psikologi pendidikan, motivasi belajar terdiri atas dua dimensi yang saling berinteraksi, yaitu motivasi ekstrinsik yang dipicu oleh stimulus lingkungan eksternal dan motivasi intrinsik yang tumbuh dari rasa ingin tahu, kebutuhan akan kompetensi, serta kepuasan internal peserta didik (Rafdi, 2025).

Merujuk pada model motivasi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*), tahap pertama yang berhasil diaktivasi oleh aplikasi interaktif adalah dimensi *Attention* (perhatian). Ketika pendidik PAI membuka pembelajaran dengan tampilan presentasi dinamis berbasis *Canva* atau kuis pemanasan menggunakan *Kahoot!*, terjadi kebaruan stimulus sensorik (*sensory novelty*) yang memutus kebosanan rutinitas ceramah konvensional (Agusti & Azizah, 2026). Fitur gamifikasi seperti penghitung waktu mundur, efek audio yang energik, perolehan poin bonus, dan pergerakan posisi pada papan peringkat (*leaderboard*) secara langsung memicu motivasi ekstrinsik melalui kompetisi yang sehat (Aziz & Taqwa, 2025). Peserta didik terdorong untuk membaca materi secara lebih teliti agar mampu menjawab soal dengan cepat dan akurat guna mempertahankan peringkat mereka di depan teman sebaya.

Selanjutnya, dorongan ekstrinsik tersebut bertransformasi menjadi penguat motivasi intrinsik melalui dimensi *Confidence* (rasa percaya diri) dan *Satisfaction* (kepuasan belajar). Berdasarkan *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, otak manusia memproses informasi melalui dua saluran terpisah, yakni saluran visual-piktorial dan saluran auditori-verbal. Penyajian materi PAI yang semula bersifat abstrak ke dalam kombinasi teks ringkas, ilustrasi grafis yang terstruktur, dan narasi audio yang jelas mampu menurunkan beban kognitif ekstrinsik (*extraneous cognitive load*) peserta didik (Purnomo et al., 2025). Kemudahan dalam mencerna konsep keagamaan yang kompleks menumbuhkan keyakinan diri (*self-efficacy*) bahwa mereka mampu menguasai pelajaran PAI dengan baik (Fardianti & Jasiah, 2025).

Selain itu, kehadiran fitur umpan balik instan (*immediate feedback*) memberikan kepuasan kognitif yang tidak ditemukan pada metode evaluasi kertas konvensional. Dalam evaluasi tradisional, peserta didik harus menunggu berhari-hari untuk mengetahui hasil pekerjaannya sehingga momentum refleksi belajar terputus. Sebaliknya, pada aplikasi seperti *Quizizz* atau modul interaktif digital, peserta didik seketika mengetahui kebenaran jawabannya beserta penjelasan konsepnya (Aqmarina & Susilo, 2025). Umpan balik yang cepat ini memicu rasa penasaran intrinsik untuk memperbaiki kesalahan pada percobaan berikutnya, sehingga ketekunan belajar peserta didik meningkat secara berkelanjutan (Fauziah & Achmad, 2025).

**2. Analisis Komparatif Efektivitas Implementasi Lintas Jenjang Pendidikan**

Meskipun secara umum aplikasi interaktif berdampak positif terhadap motivasi belajar, desain interaktivitas yang efektif memiliki karakteristik yang berbeda pada setiap jenjang perkembangan peserta didik. Pada jenjang pendidikan dasar (SD/MI), peserta didik berada pada fase operasional konkret yang membutuhkan rangsangan visual penuh warna, animasi karakter, dan aturan permainan yang sederhana. Studi oleh Fauziah dan Achmad (2025) serta Lindasari et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif di tingkat dasar mampu mengatasi keterbatasan rentang konsentrasi anak usia dini. Rofiah et al. (2026) menambahkan bahwa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Ibtidaiyah, integrasi kuis visual dan audio pelafalan huruf hijaiyah terbukti efektif membangun minat awal dan rasa senang anak dalam berinteraksi dengan kitab suci.

Pada jenjang pendidikan menengah pertama (SMP/MTs), peserta didik memasuki fase transisi remaja awal yang memiliki kebutuhan kuat akan tantangan, kerja sama kelompok, dan pengakuan sosial dari teman sebaya. Penelitian Choiruddin et al. (2026) serta Pardi et al. (2026) mengonfirmasi bahwa kombinasi video pembelajaran Islami, *Google Classroom*, dan aplikasi kuis interaktif secara signifikan meningkatkan keaktifan bertanya, kehadiran, dan motivasi belajar siswa SMP. Pada jenjang ini, aplikasi kuis berbasis tim sangat efektif memacu semangat belajar karena selaras dengan dinamika psikososial remaja awal yang gemar berkompetisi secara berkelompok.

Sementara itu, pada jenjang pendidikan menengah atas dan kejuruan (SMA/SMK/MA), peserta didik telah memiliki kapasitas berpikir abstrak yang lebih matang serta akses kepemilikan gawai pribadi yang lebih luas. Pada level ini, aplikasi interaktif berkembang dari sekadar instrumen evaluasi kuis menjadi sarana eksplorasi materi mendalam dan produksi karya kreatif. Jannah dan Jannah (2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif di SMK membantu siswa tetap fokus mengkaji relevansi nilai-nilai PAI dengan tantangan dunia kerja dan pergaulan modern. Sejalan dengan itu, penelitian Ramadan dan Ekafitrianda (2026) di SMA membuktikan bahwa penggunaan *Baamboozle* mampu mencairkan suasana kelas yang kaku dan mendorong diskusi aktif antar-siswa dalam memecahkan studi kasus keagamaan.

**3. Integrasi Nilai-Nilai Pedagogi Islam dalam Pemanfaatan Aplikasi Digital**

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki karakteristik khas yang membedakannya dengan mata pelajaran umum, karena orientasi utamanya tidak berhenti pada pencapaian aspek kognitif (*ma'rifah*), melainkan mencakup penghayatan afektif (*mahabbah* dan *akhlaq*) serta pengamalan psikomotorik (*amal*). Oleh sebab itu, penggunaan media

pembelajaran interaktif berbasis aplikasi harus diletakkan dalam kerangka filosofis pedagogi Islam agar inovasi teknologi tidak terjebak pada hiburan mekanis yang dangkal.

Dalam tradisi pendidikan Islam, menciptakan suasana belajar yang menggembirakan, ramah, dan membangkitkan semangat menuntut ilmu merupakan implementasi dari prinsip kenabian *bassyiru wa la tunaffiru* (berilah kabar gembira dan jangan membuat orang menjauh). Rafdi (2025) menegaskan bahwa pemanfaatan aplikasi digital interaktif merupakan bentuk kontekstualisasi prinsip tersebut di era modern, di mana teknologi dihadirkan untuk menjadikan pelajaran agama sebagai pengalaman yang dirindukan peserta didik, bukan beban hafalan yang menakutkan. Namun, sintesis literatur menggarisbawahi tiga prinsip etis yang wajib dijaga oleh guru PAI dalam mengoperasikan aplikasi interaktif:

a. *Kurasi Konten Visual dan Audio (Ethical Content Curation).* Pendidik harus menyeleksi ilustrasi karakter, animasi, maupun musik latar yang tersedia dalam platform seperti *Canva* atau *Quizizz* agar senantiasa selaras dengan adab kesopanan Islam dan terbebas dari elemen visual yang bertentangan dengan nilai syariat (Fardianti & Jasiah, 2025).

b. *Pembingkaian Kompetisi sebagai Fastabiqul Khairat.* Fitur papan peringkat dalam aplikasi gamifikasi harus diarahkan oleh guru untuk menumbuhkan semangat berlomba-lomba dalam kebaikan (*fastabiqul khairat*) dengan menjunjung tinggi kejujuran akademik, sportivitas, dan empati, bukan memicu kesombongan atau perundungan terhadap teman yang memperoleh skor rendah (Agusti & Azizah, 2026).

c. *Teknologi sebagai Wasilah, Keteladanan sebagai Inti.* Aplikasi interaktif diposisikan sebagai instrumen pendukung (*wasilah*) untuk mempermudah pemahaman konsep, sementara keteladanan akhlak (*uswah hasanah*), nasihat spiritual, dan interaksi humanis antara guru dan peserta didik tetap menjadi jantung utama pendidikan agama yang tidak dapat digantikan oleh perangkat lunak mana pun (Hasibuan et al., 2026; Hijriyah et al., 2024).

## 4. Problematika Implementasi dan Arsitektur Strategi Optimalisasi

Meskipun bukti empiris menunjukkan efektivitas yang tinggi, implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi di lapangan masih dihadapkan pada hambatan struktural, kultural, dan teknis yang perlu ditangani secara sistematis. Perbandingan antara tantangan lapangan dan strategi optimalisasi yang dirumuskan dari sintesis literatur disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Pemetaan Problematika Lapangan dan Strategi Optimalisasi Pembelajaran PAI Berbasis Aplikasi

| Dimensi Problematika | Manifestasi Kendala di Lapangan | Strategi Optimalisasi Operasional | Mekanisme Pelaksanaan di Kelas/Sekolah |
|---|---|---|---|
| *Keterbatasan Infrastruktur & Perangkat* | Jaringan Wi-Fi tidak stabil di daerah pedesaan; tidak semua siswa memiliki gawai pribadi atau kuota internet (Pardi et al., 2026; Aziz & Taqwa, 2025). | Penerapan Mode Kolaboratif (*Shared-Device Strategy*) dan Pengemasan Konten Luring (*Offline*). | Menggunakan satu laptop guru yang terhubung proyektor LCD untuk kuis tim (*Baamboozle*/*Kahoot!* mode tim) serta mengunduh materi *Canva* ke format luring (Ramadan & Ekafitrianda, 2026; Fardianti & Jasiah, 2025). |

| Dimensi Problematika | Manifestasi Kendala di Lapangan | Strategi Optimalisasi Operasional | Mekanisme Pelaksanaan di Kelas/Sekolah |
|---|---|---|---|
| *Kesenjangan Literasi Digital Pendidik* | Sebagian guru senior mengalami *technophobia* dan hanya menggunakan teknologi sebatas presentasi statis (Jannah & Jannah, 2024; Purnomo et al., 2025). | Penguatan Komunitas Praktisi (MGMP/KKG PAI) berbasis Tutor Sebaya (*Peer Tutoring*). | Pelatihan praktik langsung (*hands-on*) secara rutin di forum KKG/MGMP dan berbagi bank soal serta templat aplikasi PAI antarguru (Aqmarina & Susilo, 2025; Hijriyah et al., 2024). |
| *Distraksi Digital & Keterbatasan Waktu* | Siswa tergoda membuka media sosial saat menggunakan gawai; persiapan teknis menyita jam pelajaran PAI (Rafdi, 2025; Pardi et al., 2026). | Penetapan Kontrak Belajar Digital dan Manajemen Waktu Persiapan Pra-Kelas. | Menyepakati aturan etika penggunaan gawai sebelum belajar, mengaktifkan mode fokus, dan menyiapkan tautan/kode QR kuis sebelum jam pelajaran dimulai (Hasibuan et al., 2026). |

Tabel 4 menunjukkan bahwa keterbatasan sarana teknologi di madrasah maupun sekolah tidak harus menjadi penghalang mutlak bagi inovasi pembelajaran. Melalui pendekatan *shared-device strategy*—di mana satu perangkat guru dan layar proyektor digunakan secara kolaboratif oleh kelompok-kelompok belajar di kelas—guru PAI tetap dapat menghadirkan pengalaman belajar berbasis aplikasi yang interaktif, hemat kuota, sekaligus melatih keterampilan musyawarah dan kerja sama tim peserta didik (Ramadan & Ekafitrianda, 2026). Di samping itu, peningkatan kapasitas calon guru dan guru PAI melalui pameran inovasi media serta lokakarya praktik langsung terbukti efektif menumbuhkan kepercayaan diri pendidik dalam merancang media digital yang kreatif dan relevan (Hijriyah et al., 2024).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis isi dan sintesis tematik terhadap literatur mutakhir, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi memiliki pengaruh positif yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam di era digital. Pemanfaatan beragam tipologi aplikasi—meliputi kuis berbasis gamifikasi (*Kahoot!*, *Quizizz*, *Baamboozle*), presentasi visual interaktif (*Canva*), *mobile learning* keagamaan berbasis Android, serta simulasi video interaktif—mampu mentransformasikan pembelajaran PAI dari pola ceramah verbalistik yang pasif menjadi proses belajar yang aktif, visual, dan partisipatif. Secara psikopedagogis, aplikasi interaktif bekerja membangkitkan motivasi ekstrinsik melalui kebaruan stimulus visual, sistem skor, dan kompetisi sehat, yang kemudian memperkuat motivasi intrinsik melalui umpan balik instan (*real-time feedback*) dan penurunan beban kognitif dalam memahami materi keagamaan. Peningkatan motivasi tersebut termanifestasi secara nyata pada tingginya atensi belajar, partisipasi aktif seluruh siswa, ketekunan menyelesaikan latihan, dan kemandirian belajar di luar kelas. Namun, keberlanjutan implementasinya menuntut keselarasan konten aplikasi dengan nilai-nilai pedagogi Islam (*bassyiru wa la tunaffiru* dan *adab*), penerapan strategi perangkat bersama (*shared-device*) untuk menyiasati keterbatasan infrastruktur, serta penguatan literasi digital pendidik.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada desain metodologis studi kepustakaan sistematis yang mensintesis data sekunder dari berbagai studi terdahulu, sehingga belum melakukan pengukuran kuantitatif secara langsung untuk membandingkan besaran pengaruh (*effect size*)

antar-jenis aplikasi pada satu populasi kelas yang homogen. Oleh karena itu, penelitian berikutnya disarankan untuk melaksanakan studi lapangan berbasis eksperimen kuasi (*quasi-experimental*) atau metode campuran (*mixed methods*) guna menguji perbandingan efektivitas spesifik antara aplikasi gamifikasi, desain visual interaktif, dan media berbasis kecerdasan artifisial (*Artificial Intelligence*) terhadap motivasi intrinsik serta internalisasi perilaku akhlak peserta didik pada sub-materi PAI tertentu, khususnya di madrasah dengan keterbatasan akses internet.

Secara teoretis, artikel ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan khazanah teknologi pendidikan Islam dengan mengintegrasikan model motivasi ARCS dan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* ke dalam kerangka etika pedagogi Islam. Secara praktis, temuan penelitian ini menjadi rujukan operasional bagi guru PAI untuk merancang pembelajaran berbasis aplikasi yang adaptif terhadap kondisi sarana kelas, serta menjadi landasan bagi kepala madrasah dan pemangku kebijakan pendidikan dalam memprioritaskan pemerataan infrastruktur digital sekolah dan pelatihan praktik berkelanjutan melalui forum KKG dan MGMP PAI.

## DAFTAR PUSTAKA

Agusti, M., & Azizah, I. N. (2026). Implementasi media pembelajaran interaktif Kahoot dalam membangun motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *An Najah: Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial Keagamaan*, *5*(1), 1–12. https://journal.nabest.id/index.php/annajah/article/view/898

Aqmarina, D. N., & Susilo, M. J. (2025). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ta'lif: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, *1*(1), 39–53. https://purpendijournal.com/index.php/talif/article/view/10

Aziz, I., & Taqwa, H. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam memotivasi belajar siswa pada materi Pendidikan Agama Islam. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, *6*(5), 522–528. https://doi.org/10.32832/itjmie.v6i5.20015

Choiruddin, Efendi, F., & Mufaizin. (2026). Pengaruh penggunaan media interaktif dalam Pendidikan Agama Islam terhadap motivasi belajar siswa kelas VII E di SMPS Al-Hikam Burneh Bangkalan. *Jurnal Prima Manajemen*, *1*(4), 743–755. https://journal.al-afif.org/index.php/jpm/article/view/957

Fardianti, R. Y., & Jasiah. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, *1*(3), 838–842. https://journal.al-afif.org/index.php/al-ilmiya/article/view/420

Fauziah, S., & Achmad, P. (2025). The influence of digital media use in Islamic education learning on elementary students' motivation at SDIT Al-Barkah 03. *Al-Afkar: Journal for Islamic Studies*, *8*(1), 674–682. https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v8i1.1729

Hasibuan, S. E., Panggabean, J. M. S., & Siregar, H. P. (2026). Pemanfaatan media digital untuk meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam. *Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, *5*(4), 193–202. https://doi.org/10.51878/educator.v5i4.9185

Hijriyah, U., Baharudin, B., Fiteriani, I., Fitriati, F., & Azizah, N. (2024). Innovative learning media exhibition: Cultivating motivation among Islamic education students to create engaging learning media. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, *19*(2), 369–388. https://doi.org/10.21043/edukasia.v19i2.28599

Jannah, R., & Jannah, N. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah menengah kejuruan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *6*(4), 4131–4140. https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7428

Lindasari, N., Rismawati, & Rukayya. (2024). Pengaruh aplikasi digital dalam meningkatkan motivasi belajar PAI di MIS Darussalam. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, *1*(1), 503–508. https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit/article/view/980

Pardi, Zahri, Z. I., Ngaban, H. T., Efendi, S., & Yumarni, A. (2026). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 18 Kota Bengkulu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan (JERKIN)*, *5*(1), 2094–2102. https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7547

Purnomo, D., Marta, M. A., & Gusmaneli, G. (2025). Pemanfaatan media interaktif dalam strategi pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, *3*(2), 414–427. https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3237

Rafdi, D. A. (2025). Pemanfaatan media digital sebagai penguat motivasi belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *AJMIE: Alhikam Journal of Multidisciplinary Islamic Education*, *6*(2), 238–254. https://doi.org/10.32478/96hdvt66

Ramadan, N., & Ekafitrianda, J. (2026). Penggunaan media interaktif Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Mudung Darat Kabupaten Muaro Jambi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(2). https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.49134

Rofiah, S. W. K., Qobayesi, A. T. D., Aulia, W. D., & Zawawi, M. I. (2026). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam (JMPAI)*, *4*(2), 126–135. https://doi.org/10.61132/jmpai.v4i2.1941

Zahro, S., Farikha, A. A., Fu'ad, K. M., & Habibullah, M. R. (2026). Mobile learning: Pembelajaran berbasis aplikasi dan gadget pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). *Thoriqotuna: Jurnal Pendidikan Islam*, *8*(2), 29–37. https://jurnal.iailm.ac.id/index.php/thoriqotuna/article/view/1674