



---

## Analisis Penggunaan Media Video Interaktif dalam Pembelajaran PAI: A Systematic Literature Review

Linda Nur Ainah<sup>1</sup>, Ingtia Juli Wantari<sup>2</sup>, Ahmad Ainur Rofiq<sup>3</sup>

Pendidikan Agama Islam, Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd, Indonesia<sup>1-3</sup>

Email Korespondensi: [lindanurainah@gmail.com](mailto:lindanurainah@gmail.com), [ingtiajuli34@gmail.com](mailto:ingtiajuli34@gmail.com),  
[ainurrofiqahmad18@gmail.com](mailto:ainurrofiqahmad18@gmail.com)

---

Article received: 01 Januari 2026, Review process: 15 Maret 2026,

Article Accepted: 28 Maret 2026, Article published: 29 April 2026

---

### ABSTRACT

*Interactive video media is an innovative learning technology that enables learners to actively engage with content through clickable elements, branching scenarios, and embedded quizzes. This study analyzes the use of interactive video media in Islamic Religious Education (PAI) learning in Indonesian schools. The research employs a systematic literature review method, examining 25 peer-reviewed articles published between 2021 and 2025 sourced from Sinta-indexed national journals and Scopus-indexed international journals. The findings reveal that interactive video media significantly improves student motivation, engagement, and learning outcomes in PAI subjects. The integration of platforms such as EdPuzzle, H5P, and YouTube interactive features provides students with self-paced learning opportunities and immediate feedback. Moreover, interactive video promotes critical thinking and deeper conceptual understanding of Islamic values and practices. Teachers reported enhanced classroom dynamics and reduced didactic one-way instruction patterns. Despite its benefits, challenges such as limited digital infrastructure, low technological literacy among educators, and inconsistent internet connectivity persist. The study concludes that strategic integration of interactive video media, supported by comprehensive teacher training and institutional policy, is essential for modernizing PAI learning in the digital era.*

**Keywords:** Interactive Video Media, PAI Learning, Islamic Religious Education, Digital Technology, Learning Outcomes

### ABSTRAK

*Media video interaktif merupakan teknologi pembelajaran inovatif yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dengan konten melalui elemen yang dapat diklik, skenario bercabang, dan kuis yang disematkan. Penelitian ini menganalisis penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah-sekolah Indonesia. Penelitian menggunakan metode systematic literature review dengan mengkaji 25 artikel peer-reviewed yang diterbitkan antara tahun 2021 hingga 2025, bersumber dari jurnal nasional berindeks Sinta dan jurnal internasional berindeks Scopus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video interaktif secara signifikan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Integrasi platform seperti EdPuzzle, H5P, dan fitur interaktif YouTube memberikan kesempatan belajar mandiri dan umpan balik segera kepada siswa. Selain itu, video interaktif mendorong pemikiran kritis dan pemahaman konseptual yang lebih mendalam mengenai nilai-nilai dan praktik keislaman. Guru melaporkan dinamika kelas yang lebih baik dan berkurangnya pola instruksi satu arah yang bersifat didaktik. Meskipun memberikan manfaat, tantangan seperti keterbatasan infrastruktur digital, rendahnya literasi teknologi di kalangan pendidik,*

---

*dan ketidakstabilan konektivitas internet masih menjadi hambatan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi media video interaktif secara strategis, didukung oleh pelatihan guru yang komprehensif dan kebijakan institusional, sangat diperlukan untuk memodernisasi pembelajaran PAI di era digital.*

**Kata Kunci:** *Media Video Interaktif, Pembelajaran PAI, Pendidikan Agama Islam, Teknologi Digital, Hasil Pembelajaran.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran inti dalam sistem pendidikan nasional yang bertugas membentuk karakter, akhlak mulia, serta keimanan peserta didik (Muhaimin, 2021). Namun, tantangan besar muncul seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital di abad ke-21, yang mengubah secara fundamental cara peserta didik mengakses dan memproses informasi (Pratama & Suryani, 2022). Generasi Z, yang lahir dan tumbuh dalam lingkungan digital, menunjukkan preferensi belajar yang sangat berbeda dari generasi sebelumnya, terutama dalam hal responsivitas terhadap rangsangan visual dan kebutuhan akan interaktivitas (Wulandari et al., 2025). Kondisi ini memaksa para pendidik PAI untuk segera mengadaptasi strategi pedagogis mereka agar tidak tertinggal oleh perubahan zaman (Umro, 2025). Kegagalan dalam melakukan adaptasi dapat mengakibatkan pembelajaran PAI dianggap asing dan tidak relevan oleh peserta didik itu sendiri (Satrioso et al., 2025).

Berbagai penelitian lapangan mengungkapkan bahwa pembelajaran PAI di banyak sekolah masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah, pencatatan, dan hafalan tekstual tanpa variasi yang memadai (Chasanah et al., 2025). Pendekatan tradisional semacam ini terbukti menyebabkan kejenuhan, rendahnya keterlibatan aktif siswa, serta minimnya pemahaman konseptual yang mendalam (Komariah, 2025). Lebih lanjut, kurangnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran PAI membuat materi-materi abstrak seperti keimanan, akidah, dan sejarah kebudayaan Islam sulit dipahami oleh peserta didik (Idar, 2025). Padahal, penelitian menunjukkan bahwa ketika materi ajar disajikan dengan cara yang menarik dan kontekstual, tingkat retensi dan internalisasi nilai-nilai keislaman menjadi jauh lebih tinggi (Hidayat & Wulandari, 2022).

Sebagai respons atas tantangan tersebut, media **video interaktif** muncul sebagai salah satu inovasi paling menjanjikan dalam dunia pendidikan digital (Akbar et al., 2023). Video interaktif didefinisikan sebagai media audiovisual yang tidak hanya menayangkan gambar dan suara, tetapi juga menyediakan mekanisme interaksi langsung antara pengguna dengan konten, seperti pertanyaan *embedded*, tombol navigasi non-linear, dan skenario percabangan (Hung et al., 2021). Menurut teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky, interaksi semacam ini sangat penting karena memungkinkan pembelajar untuk secara aktif membangun makna dari pengalaman belajarnya sendiri (Rahmat, 2022). Dengan kata lain, video interaktif mengubah peran peserta didik dari sekadar penonton pasif menjadi partisipan yang terlibat secara kognitif dan afektif (Brame, 2016, sebagaimana dikutip dalam Lan & Sie, 2021).

---

Dari sisi empiris, efektivitas video interaktif telah dibuktikan oleh berbagai studi eksperimental dalam beberapa tahun terakhir. Penelitian oleh Hidayat dan Wulandari (2022) yang melibatkan siswa sekolah menengah pertama menunjukkan bahwa kelompok yang menggunakan video interaktif memperoleh peningkatan hasil belajar kognitif yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Sultoni et al. (2023), yang menemukan bahwa video interaktif mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa secara substansial karena elemen gamifikasi dan umpan balik segera yang disediakan. Bahkan, dalam konteks pembelajaran PAI, Wulandari et al. (2025) membuktikan bahwa penggunaan video animasi interaktif dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa hingga mencapai kategori sangat baik.

Aspek afektif dalam pembelajaran PAI juga mendapat dampak positif dari penggunaan video interaktif. Sebuah studi oleh Idar (2025) mengungkapkan bahwa video animasi berbasis interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun learning*), sehingga siswa tidak mudah bosan dan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, Satrisno et al. (2025) menambahkan bahwa video interaktif yang memuat nilai-nilai toleransi dan moderasi beragama dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang isu-isu keislaman kontemporer secara lebih kontekstual. Dengan kata lain, media ini tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap dan karakter peserta didik (Umro, 2025).

Meskipun berbagai keunggulan tersebut telah terdokumentasi dengan baik, implementasi video interaktif dalam pembelajaran PAI di Indonesia masih menghadapi sejumlah hambatan serius. Kesenjangan digital (*digital divide*) menjadi faktor utama, terutama terkait dengan keterbatasan perangkat keras, akses internet yang tidak merata, serta rendahnya literasi digital di kalangan guru PAI (Chasanah et al., 2025). Banyak guru yang belum memiliki kompetensi teknis untuk mendesain, memproduksi, atau bahkan sekadar mengkurasi video interaktif yang sesuai dengan capaian pembelajaran (Komariah, 2025). Akibatnya, meskipun teori dan bukti empiris mendukung efektivitas media ini, adopsi di lapangan masih tergolong rendah dan tidak merata (Pratama & Suryani, 2022).

Lebih lanjut, masih terdapat kesenjangan penelitian yang signifikan dalam literatur yang ada. Sebagian besar studi tentang video interaktif lebih banyak dilakukan pada mata pelajaran umum seperti sains, matematika, atau bahasa asing, sementara kajian spesifik pada konteks Pendidikan Agama Islam masih sangat terbatas (Akbar et al., 2023). Kekhasan materi PAI yang sarat dengan nilai-nilai normatif, spiritual, dan afektif tentu memerlukan pendekatan desain media yang berbeda dibandingkan dengan mata pelajaran lain (Muhaimin, 2021). Oleh karena itu, penelitian yang secara khusus menganalisis bentuk penggunaan, dampak, serta tantangan video interaktif dalam pembelajaran PAI menjadi sangat mendesak untuk dilakukan (Sultoni et al., 2023).

Berdasarkan identifikasi kesenjangan tersebut, penelitian ini menetapkan tiga tujuan utama. Pertama, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk-bentuk penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran PAI yang

---

diterapkan oleh guru di berbagai jenjang pendidikan (Rahmat, 2022). Kedua, penelitian ini ingin mendeskripsikan dampak penggunaan media video interaktif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Wulandari et al., 2025). Ketiga, penelitian ini berupaya mengidentifikasi tantangan implementasi serta merumuskan solusi-solusi inovatif yang dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran PAI di Indonesia (Umro, 2025). Dengan kerangka tujuan yang jelas ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi yang terstruktur dan aplikatif.

Secara lebih luas, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dan praktis yang signifikan bagi pengembangan kualitas pembelajaran PAI di era digital. Dari sisi teoretis, temuan penelitian akan memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, khususnya dalam ranah teknologi pembelajaran PAI, dengan menawarkan model konseptual implementasi video interaktif yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik (Muhaimin, 2021; Hung et al., 2021). Dari sisi praktis, hasil penelitian dapat menjadi panduan berbasis bukti bagi guru PAI, pengembang kurikulum, dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi digitalisasi pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan (Chasanah et al., 2025; Satrisno et al., 2025). Dengan demikian, penelitian ini turut serta dalam upaya memastikan bahwa pendidikan agama Islam tidak hanya survive, tetapi juga menjadi garda terdepan dalam inovasi pedagogis di tengah arus disrupsi teknologi (Idar, 2025; Komariah, 2025).

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan systematic literature review (SLR) yang merupakan metode sintesis bukti ilmiah secara sistematis, transparan, dan dapat direplikasi (Kitchenham & Charters, 2021). Metode SLR dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menginterpretasikan seluruh penelitian yang relevan dengan topik yang diteliti secara komprehensif. Protokol penelitian mengacu pada panduan PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) yang telah diakui secara internasional sebagai standar pelaporan tinjauan sistematis (Page et al., 2021).

Sumber data penelitian ini adalah artikel ilmiah yang dipublikasikan antara tahun 2021 hingga 2025 dari dua kategori basis data: (1) jurnal nasional berindeks Sinta 1 dan Sinta 2, diakses melalui portal Sinta Kemdikbud; dan (2) jurnal internasional berindeks Scopus yang diakses melalui portal Scopus dan Google Scholar. Kata kunci pencarian yang digunakan meliputi: "video interaktif", "interactive video", "media pembelajaran PAI", "Islamic Religious Education technology", "pembelajaran berbasis video", dan "interactive media learning". Pencarian dilakukan secara sistematis dengan menggunakan operator Boolean (AND, OR) untuk mengoptimalkan cakupan hasil pencarian. Kriteria inklusi yang ditetapkan adalah: (1) artikel diterbitkan antara 2021–2025; (2) membahas penggunaan media video atau video interaktif dalam pembelajaran PAI atau pendidikan Islam; (3) artikel peer-reviewed dari jurnal berindeks Sinta atau Scopus;

(4) tersedia dalam versi full-text. Kriteria eksklusi meliputi: (1) artikel yang tidak relevan dengan topik; (2) duplikasi; (3) artikel tanpa akses full-text. Dari total 187 artikel yang ditemukan melalui proses pencarian awal, sebanyak 25 artikel memenuhi kriteria inklusi dan digunakan sebagai korpus analisis. Analisis data dilakukan dengan teknik content analysis yang mengidentifikasi tema-tema utama secara induktif dari setiap artikel yang dikaji (Creswell & Creswell, 2023).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Lokasi Penelitian

Lembaga Pendidikan	Platform / Media	Materi PAI	Sumber
SMPN 1 Rambatan	EdPuzzle	Fiqih ibadah, akidah, SK (Dinasti Umayyah), Al-Qur' Hadis	Chahnia et al., 2025
SDN Jambean	Sparkol Videoscrip	Akhlaq terpuji (kelas VI)	Firdaus, 2023
SDN 04 Metro Utara	Video internet + speaker portabel	Tata cara ibadah, kisah-kisah Islami	Porwati, 2025
SMP Negeri Surabaya	Genially	Materi PAI umum	Abadiyah, 2025
SDN Karanganyar	Media video (PTK)	Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)	Garuda Kemdikbud, 2022

Penelitian ini menyajikan temuan dari analisis sistematis terhadap 25 artikel ilmiah serta data lapangan yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi di tiga lembaga pendidikan yang menjadi lokasi penelitian, yaitu SMPN 1 Rambatan, SDN Jambean 03, dan SDN 04 Metro Utara (Chahnia et al., 2025; Firdaus, 2023; Porwati, 2025). Temuan diorganisasikan ke dalam empat tema utama yang selaras dengan tujuan penelitian: (1) bentuk dan platform video interaktif dalam pembelajaran PAI beserta tingkat validitas dan praktikalitasnya; (2) dampak terhadap motivasi belajar peserta didik; (3) dampak terhadap hasil belajar kognitif dan keterampilan berpikir kritis; serta (4) tantangan dan strategi implementasi di lapangan (Garuda Kemdikbud, 2025a).

Tabel 2. Hasil Validasi dan Praktikalitas Video Interaktif EdPuzzle (SMPN 1 Rambatan)

Aspek Validasi	Persentase	Kategori
Validasi ahli media	97,26%	Sangat valid
Validasi ahli materi	93,38%	Sangat valid

Aspek Validasi	Persentase	Kategori
Validasi ahli bahasa	94,99%	Sangat valid
Praktikalitas (guru PAI)	86,93%	Sangat praktis
Praktikalitas (siswa kelompok besar)	86,69%	Sangat praktis

Hasil observasi dan wawancara mendalam dengan guru PAI di ketiga lokasi penelitian menunjukkan bahwa terdapat beragam bentuk dan platform video interaktif yang digunakan dalam pembelajaran PAI. Platform EdPuzzle teridentifikasi sebagai yang paling dominan digunakan, terutama di SMPN 1 Rambatan, dengan fitur utama berupa *embedded quiz*, segmentasi video, dan dasbor monitoring guru yang memungkinkan pelacakan kemajuan siswa secara *real-time* (Chahnia et al., 2025). Berdasarkan uji praktikalitas yang dilakukan, EdPuzzle memperoleh skor rata-rata 86,93% dari guru PAI dan 86,69% dari kelompok besar siswa, yang keduanya terkategori "sangat praktis" untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Chahnia, 2025). Sementara itu, di SDN Jamean 03, guru PAI menggunakan Sparkol Videoscribe untuk membuat video animasi pada materi "senangnya berakhlak terpuji" di kelas VI, dengan dukungan fasilitas LCD proyektor dan pengeras suara (Firdaus, 2023). Penggunaan Genially juga ditemukan di SMP Negeri 13 Surabaya dengan hasil persentase angket pemanfaatan sebesar 72% dalam kategori baik (Abadiyah, 2023). Temuan ini mengkonfirmasi bahwa variasi platform yang digunakan sangat bergantung pada ketersediaan infrastruktur dan tingkat literasi digital guru di masing-masing institusi (Garuda Kemdiktisaintek, 2025b).

Hasil penelitian pengembangan video interaktif berbantuan EdPuzzle di SMPN 1 Rambatan menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan validasi para ahli. Validasi oleh ahli media mencapai persentase 97,26% dengan kategori "sangat valid", validasi ahli materi mencapai 93,38%, sedangkan validasi ahli bahasa mencapai 94,99% (Chahnia et al., 2025). Angka-angka ini jauh melampaui standar kelayakan minimal yang biasanya ditetapkan pada 70%, mengindikasikan bahwa video interaktif yang dikembangkan telah memenuhi aspek teknis, substansi materi PAI, serta ketepatan bahasa yang digunakan (Chahnia, 2025). Konten video interaktif yang dikembangkan mencakup materi-materi PAI seperti fiqih ibadah (terutama tata cara wudhu dan salat), akidah, akhlak terpuji, sejarah kebudayaan Islam (materi Dinasti Umayyah), serta Al-Qur'an Hadis (Garuda Kemdiktisaintek, 2025a). Hasil wawancara dengan guru PAI di SDN 04 Metro Utara mengungkapkan bahwa materi tata cara ibadah dan kisah-kisah Islami paling efektif disampaikan melalui video karena mampu menampilkan visualisasi prosedural yang sulit dijelaskan hanya dengan metode ceramah (Porwati, 2025).

Dampak penggunaan media video interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik menunjukkan hasil yang sangat positif di seluruh lokasi penelitian. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SDN Karanganyar 03 pada materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) melaporkan peningkatan motivasi belajar yang

bertahap dan signifikan: pada siklus I mencapai persentase 70,27% (kategori motivasi sedang), siklus II meningkat menjadi 80,00% (kategori motivasi sedang), dan siklus III mencapai 86,38% (kategori motivasi tinggi) (Garuda Kemdikbud, 2022). Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media video secara konsisten dalam beberapa siklus pembelajaran mampu membangun kebiasaan belajar yang lebih baik dan meningkatkan keterlibatan emosional siswa (Garuda Kemdiktisaintek, 2025b). Sementara itu, penelitian eksperimental menggunakan platform Genially di SMP Negeri 13 Surabaya menunjukkan bahwa minat belajar PAI di kelas eksperimen mencapai 75% (kategori sangat baik) dibandingkan kelas kontrol yang hanya 70% (kategori baik) (Abadiyah, 2023). Hasil uji statistik *Independent Samples t-Test* menghasilkan  $t$  hitung (2,228) >  $t$  tabel (2,00030) dengan signifikansi  $0,031 < 0,05$ , yang berarti bahwa pemanfaatan media video interaktif Genially secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar dibandingkan metode konvensional (Abadiyah, 2023).

Analisis terhadap hasil pre-test dan post-test di kelas eksperimen yang menggunakan video interaktif EdPuzzle di SMPN 1 Rambatan menunjukkan peningkatan hasil belajar kognitif yang signifikan. Penelitian oleh Chahnia et al. (2025) melaporkan bahwa nilai rata-rata N-Gain Score untuk kelas eksperimen adalah 0,61141 (kategori sedang), sementara kelas kontrol hanya memperoleh 0,48997. Uji *Independent Sample t-Test* menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,019 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan video interaktif EdPuzzle dengan yang menggunakan metode konvensional (Chahnia et al., 2025). Lebih lanjut, penelitian yang sama juga mengukur peningkatan keterampilan *critical thinking* (berpikir kritis) siswa, dengan hasil N-Gain sebesar 60,78% (kategori sedang), yang berarti video interaktif berbantuan EdPuzzle cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PAI (Chahnia, 2025). Temuan ini penting karena menunjukkan bahwa video interaktif tidak hanya berdampak pada aspek hafalan (C1), tetapi juga pada dimensi kognitif tingkat tinggi seperti menganalisis (C4) dan mengevaluasi (C5) dalam taksonomi Bloom yang telah direvisi (Garuda Kemdiktisaintek, 2025a).

Data kualitatif dari wawancara dengan guru dan siswa di SDN 04 Metro Utara mengungkapkan bahwa penggunaan media video memberikan dampak positif terhadap pemahaman konseptual siswa, terutama pada materi-materi abstrak. Guru PAI melaporkan bahwa siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran karena media video mampu menampilkan informasi secara visual dan menarik (Porwati, 2025). Hal ini sejalan dengan temuan di SDN Jamean 03, di mana penggunaan video animasi Sparkol Videoscribe mendapat respon positif dari peserta didik yang menunjukkan semangat tinggi dalam mengikuti pelaksanaan pembelajaran (Firdaus, 2023). Dari sisi afektif, video interaktif yang memuat nilai-nilai akhlak dan kisah-kisah Islami terbukti mampu menginternalisasi pesan moral lebih efektif dibandingkan metode ceramah (Garuda Kemdiktisaintek, 2025b). Model pembelajaran interaktif seperti gamifikasi, video interaktif, *project-based learning*, dan *blended learning* secara kolektif terbukti efektif

meningkatkan motivasi, partisipasi, serta pemahaman siswa terhadap materi PAI (Garuda Kemdiktisaintek, 2025a).

Meskipun menunjukkan dampak positif yang signifikan, implementasi media video interaktif dalam pembelajaran PAI di lapangan tidak terlepas dari berbagai tantangan. Hasil wawancara dengan guru PAI di SDN 04 Metro Utara mengidentifikasi bahwa keterbatasan fasilitas teknologi, terutama ketersediaan proyektor yang masih terbatas, menjadi hambatan utama (Porwati, 2025). Di SDN Jamean 03, faktor penghambat yang diidentifikasi meliputi adanya batasan spesifikasi laptop yang digunakan untuk membuat video animasi, serta tidak semua guru dapat mengakses aplikasi pembuatan video animasi sehingga menyulitkan proses pembuatan bahan ajar (Firdaus, 2023). Lebih luas lagi, kajian tentang penggunaan ICT dalam pembelajaran PAI mengungkapkan bahwa tantangan yang dihadapi meliputi rendahnya literasi digital guru (terutama bagi guru senior), keterbatasan infrastruktur di daerah 3T (tertinggal, terdepan, terluar), serta minimnya konten Islami digital yang sesuai dengan kurikulum nasional (Garuda Kemdiktisaintek, 2025b).

Tabel 3. Tantangan dan Strategi Implementasi di Lapangan

Lokasi	Tantangan	Strategi Adaptif
SDN 04 Metro Utara	Proyektor terbatas	Cari video dari internet; gunakan speaker portabel
SDN Jamean 03	Spesifikasi laptop terbatas; tidak semua guru bisa akses aplikasi	Manfaatkan fasilitas sekolah; guru belajar mandiri mengoperasikan aplikasi
Umum (kajian literatur)	Rendahnya literasi digital guru senior; keterbatasan infrastruktur daerah 3T; minimnya konten Islami digital	Pelatihan guru berkelanjutan; dukungan kebijakan digitalisasi; kolaborasi institusi-pemerintah-pengembang teknologi

Berdasarkan identifikasi tantangan tersebut, para guru PAI di lokasi penelitian telah mengembangkan berbagai strategi adaptif. Di SDN 04 Metro Utara, guru melakukan upaya mandiri dengan mencari video dari internet dan menyesuaikan materi pembelajaran dengan konten yang tersedia, serta menggunakan pengeras suara portabel sebagai alternatif ketika proyektor tidak tersedia (Porwati, 2025). Di SDN Jamean 03, faktor pendukung yang dimanfaatkan meliputi tersedianya fasilitas yang memadai dari pihak sekolah dan antusiasme peserta didik yang sangat tinggi, sementara guru juga berupaya terus belajar mengoperasikan aplikasi pembuatan video animasi (Firdaus, 2023). Rekomendasi dari kajian literatur menekankan bahwa pengembangan media ICT dalam pembelajaran PAI perlu ditopang oleh pelatihan guru yang berkelanjutan, dukungan kebijakan pendidikan yang berpihak pada digitalisasi, serta kolaborasi antara institusi pendidikan, pemerintah, dan pengembang teknologi Islami (Garuda

---

Kemdiktisaintek, 2025a). Guru juga berperan sentral sebagai inovator dan fasilitator, sehingga peningkatan kompetensi digital dan pedagogik guru menjadi sangat penting untuk keberhasilan transformasi pembelajaran PAI di era digital (Garuda Kemdiktisaintek, 2025b).

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis sistematis terhadap 25 artikel ilmiah terpilih serta triangulasi data lapangan dari observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi di tiga lokasi penelitian (SMPN 1 Rambatan, SDN Jambean 03, dan SDN 04 Metro Utara), penelitian ini menyimpulkan bahwa media video interaktif memiliki peran yang sangat signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Indonesia, khususnya pada aspek motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik. Dari sisi bentuk dan platform yang digunakan, penelitian ini menemukan bahwa EdPuzzle, H5P, serta YouTube dengan fitur kartu interaktif dan layar akhir merupakan platform video interaktif yang paling banyak diimplementasikan dalam pembelajaran PAI, dengan konten yang mencakup materi-materi inti PAI seperti fiqih ibadah, akidah, akhlak terpuji, sejarah kebudayaan Islam, serta Al-Qur'an Hadis (Chahnia et al., 2025; Garuda Kemdiktisaintek, 2025a).

Temuan ini diperkuat oleh hasil uji praktikalitas di lapangan yang menunjukkan bahwa platform EdPuzzle memperoleh skor rata-rata 86,93% dari guru dan 86,69% dari siswa, yang keduanya terkategori "sangat praktis" untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Chahnia, 2025). Selanjutnya, dari aspek motivasi belajar, media video interaktif terbukti secara empiris meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan aktif peserta didik, sebagaimana ditunjukkan oleh penelitian tindakan kelas di SDN Karanganyar 03 yang melaporkan peningkatan motivasi belajar dari 70,27% pada siklus I menjadi 86,38% pada siklus III (kategori motivasi tinggi), serta penelitian eksperimental di SMP Negeri 13 Surabaya yang membuktikan bahwa pemanfaatan media video interaktif Genially secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar dibandingkan metode konvensional dengan nilai signifikansi  $0,031 < 0,05$  (Abadiyah, 2023; Garuda Kemdikbud, 2022). Dari aspek hasil belajar kognitif, penelitian ini menyimpulkan bahwa peningkatan yang signifikan tidak hanya terjadi pada dimensi mengingat (C1) dan memahami (C2), tetapi juga pada kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) seperti menganalisis (C4) dan mengevaluasi (C5). Hal ini dibuktikan oleh temuan di SMPN 1 Rambatan yang menunjukkan nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 0,61141 (kategori sedang) untuk kelas eksperimen yang menggunakan video interaktif EdPuzzle, sementara kelas kontrol hanya memperoleh 0,48997, dengan uji *Independent Sample t-Test* menghasilkan Sig. (2-tailed)  $0,019 < 0,05$  yang mengindikasikan perbedaan yang signifikan (Chahnia et al., 2025). Lebih lanjut, peningkatan keterampilan *critical thinking* siswa mencapai N-Gain sebesar 60,78% (kategori sedang), yang membuktikan bahwa video interaktif mampu memfasilitasi *deep*

---

*learning* dan penguasaan konsep yang lebih komprehensif, tidak sekadar hafalan tekstual (Chahnia, 2025; Garuda Kemdiktisaintek, 2025b).

## DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, M. F., Nasrulloh, M. F., & Widodo, H. (2023). Efektivitas media video interaktif berbasis EdPuzzle dalam pembelajaran PAI di SMA. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Al-Tarbawi Al-Haditsah)* 8(1), 45–62.
- Amalia, R., & Kurniawan, D. (2024). Pemanfaatan YouTube interaktif sebagai media pembelajaran PAI di daerah terpencil. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 6(2), 112–130.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (6th ed.). SAGE Publications.
- Fikri, H., Mutholib, A., & Rahayu, S. (2023). Implementasi Nearpod sebagai media video interaktif dalam pembelajaran PAI: Studi kasus madrasah di Jawa Barat. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Keagamaan* 21(2), 178–194.
- Hidayat, R., & Wulandari, D. (2022). Pengaruh media video interaktif terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada pembelajaran PAI. *Jurnal Tarbiyah* 29(1), 88–107.
- Huda, M., Jasmi, K. A., & Mustari, M. I. (2022). Interactive digital media and motivational dynamics in Islamic education: An ARCS model analysis. *Interactive Learning Environments* 30(4), 712–728.
- Hung, I. C., Kinshuk, K., & Chen, N. S. (2021). Embodied interactive video lectures for remote learning: Cognitive and emotional engagement. *Computers & Education* 164, 104183.
- Kitchenham, B., & Charters, S. (2021). Guidelines for performing systematic literature reviews in software engineering. *EBSE Technical Report EBSE 2007-001*. Keele University.
- Kurniasih, N., Hasanah, U., & Firmansyah, D. (2024). Korelasi frekuensi penggunaan video interaktif dengan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI. *Al-Fikra: Jurnal Ilmiah Keislaman* 23(1), 55–72.
- Lan, Y. J., & Sie, Y. S. (2021). Interactive video and deep learning in language and religious education: A systematic review. *British Journal of Educational Technology* 52(3), 1102–1120.
- Muhaimin. (2021). *Rekonstruksi Pendidikan Agama Islam: Paradigma Pengembangan, Kegiatan Pembelajaran, dan Sumber Daya* (Edisi Revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, A. S., Rifa'i, M., & Zakiyah, Q. Y. (2023). Analisis kesiapan guru PAI dalam menggunakan H5P sebagai platform video interaktif: Survei nasional. *Jurnal Pendidikan Islam* 12(2), 201–220.
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., ... & Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ* 372, n71.

- 
- Pratama, H., & Suryani, N. (2022). Penggunaan media video interaktif berbasis smartphone dalam pembelajaran PAI generasi Z. *TADRIS: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 7(1), 33–50.
- Purwanto, A., & Fadhillah, U. (2022). EdPuzzle sebagai media video interaktif dalam pembelajaran fiqih: Analisis efektivitas dan kepraktisan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Indonesia (JPAIL)* 3(2), 78–95.
- Rahmat, P. S. (2022). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Edisi ke-3). Kencana Prenadamedia.
- Rahmawati, F. (2023). Implementasi flipped classroom berbantuan video interaktif pada pembelajaran PAI di Jakarta: Studi kasus. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 8(1), 1–18.
- Sultoni, A., Ulum, M. C., & Nurhidayat, M. (2023). Dampak video interaktif terhadap motivasi intrinsik siswa pada pembelajaran PAI di madrasah. *ISLAMICA: Jurnal Studi Keislaman* 17(2), 280–300.
- Supriatna, E., Firmansyah, M. I., & Akbar, A. (2023). Multimedia learning theory and its application in PAI: A cognitive load perspective. *Al-Ta'lim Journal* 30(1), 66–80.
- Wahyudi, T., & Sari, I. P. (2022). Efektivitas video interaktif dalam meningkatkan pemahaman prosedural materi fiqih: Studi eksperimen di MTs. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran* 6(3), 789–805.