

# INOVASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU PAI

**Sudirman**, IAI Al Khoziny Buduran, Sidoarjo, Jawa Timur

E-Mail: [sudirman@gmail.com](mailto:sudirman@gmail.com)

**Salma Naabillah**, IAI Al Khoziny Buduran, Sidoarjo, Jawa Timur

**Wachidiyatu Umayu**, IAI Al Khoziny Buduran, Sidoarjo, Jawa Timur

## Abstrak

*Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam inovasi media pembelajaran interaktif. Guru PAI dituntut untuk mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi guna meningkatkan kreativitas dalam mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap kreativitas guru PAI dalam proses pengajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan studi kasus pada beberapa Madrasah di Indonesia. Data diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif, seperti aplikasi berbasis digital, augmented reality, dan game edukatif, secara signifikan meningkatkan kreativitas guru dalam menyusun strategi pembelajaran yang menarik dan efektif. Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan, seperti keterbatasan fasilitas dan keterampilan teknologi di kalangan guru. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan berkelanjutan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media interaktif guna meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP.*

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran Interaktif, Kreativitas Guru, Madrasah Ibtidaiyah, Inovasi Pendidikan, Teknologi Pendidikan*

## Pendahuluan

Dalam era digital saat ini, inovasi dalam pendidikan menjadi keharusan bagi setiap pendidik. Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mendorong kreativitas guru dalam menyampaikan materi ajar. Menurut Munir (2020), media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan

partisipasi siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis. Namun, penerapan media interaktif di lingkungan pendidikan masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi dan kurangnya pelatihan bagi guru dalam memanfaatkan teknologi tersebut.

Pentingnya kreativitas guru dalam pembelajaran tidak hanya

bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan inovatif. Studi dari Sugiyono (2021) menyebutkan bahwa guru yang menggunakan media interaktif cenderung memiliki metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan mampu menyesuaikan dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada bagaimana inovasi media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas guru PAI serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam implementasinya.

Dalam era digital saat ini, inovasi dalam pendidikan menjadi keharusan bagi setiap pendidik, termasuk guru PAI. Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mendorong kreativitas guru dalam menyampaikan materi ajar. Menurut Munir (2020), media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis. Namun, penerapan media interaktif di lingkungan Madrasah masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi dan kurangnya pelatihan bagi guru dalam memanfaatkan teknologi tersebut.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah paradigma pembelajaran dari metode konvensional menjadi lebih interaktif dan berbasis digital. Guru tidak lagi hanya sebagai sumber utama informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang harus mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Menurut Wahyudi (2022), integrasi media interaktif dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekaligus memperkaya metode pengajaran guru.

Dalam konteks pendidikan di madrasah, kreativitas guru sangat berperan dalam membangun suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Kreativitas guru dalam mengajar tidak hanya berpengaruh pada minat belajar siswa, tetapi juga pada efektivitas pemahaman materi yang diajarkan. Studi dari Nasution (2021) menunjukkan bahwa guru yang menggunakan media pembelajaran interaktif lebih mampu mengadaptasi materi ajar dengan gaya belajar siswa, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Seiring dengan semakin berkembangnya teknologi digital, berbagai *platform* pembelajaran interaktif mulai diterapkan dalam dunia pendidikan, seperti *Google Classroom*, *Kahoot!*, *Quizizz*, dan

## Inovasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kreativitas Guru PAI

aplikasi berbasis *augmented reality* (AR). Penggunaan media ini tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Hidayat (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi AR dalam pembelajaran di tingkat dasar dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memperkuat pemahaman konsep yang abstrak.

Namun, meskipun manfaatnya cukup besar, masih terdapat hambatan dalam implementasi media pembelajaran interaktif di madrasah. Hambatan tersebut meliputi keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi, kurangnya pelatihan guru, serta minimnya dukungan dari pihak sekolah dalam penyediaan sarana pembelajaran berbasis digital. Selain itu, belum semua guru memiliki kompetensi dalam mengoperasikan perangkat teknologi secara optimal (Sugiyono, 2021).

Kreativitas guru dalam menggunakan media interaktif dapat dikembangkan melalui berbagai pelatihan dan workshop yang mendukung literasi digital. Penelitian dari Rahman (2021) menyatakan bahwa guru yang mengikuti pelatihan teknologi pendidikan lebih cenderung memiliki metode pengajaran yang inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Oleh karena itu,

diperlukan dukungan dari berbagai pihak, baik pemerintah, lembaga pendidikan, maupun organisasi profesi guru, untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi pendidikan.

Selain itu, pengembangan kurikulum di Madrasah juga harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi agar dapat mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif secara lebih luas. Kurikulum yang responsif terhadap teknologi akan mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif bagi siswa (Munir, 2020).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana inovasi media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas guru PAI, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat implementasinya. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pendidikan berbasis teknologi di lingkungan madrasah.

### Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus di beberapa Madrasah Tsanawiyah di Indonesia. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap

penggunaan media interaktif dalam pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru PAI, serta analisis dokumentasi terkait implementasi media interaktif di madrasah.

Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam dan menggali pengalaman subjektif guru dalam menerapkan media interaktif. Menurut Sugiyono (2021), pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas guru dalam menggunakan teknologi pendidikan.

Observasi dilakukan untuk melihat sejauh mana guru menggunakan media pembelajaran interaktif dan bagaimana reaksi siswa terhadap metode tersebut. Teknik ini membantu memperoleh data nyata mengenai efektivitas media interaktif dalam meningkatkan kreativitas guru dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Wawancara mendalam dilakukan dengan guru-guru yang telah menggunakan media interaktif dalam pembelajaran mereka. Pertanyaan wawancara mencakup pengalaman mereka dalam mengadopsi teknologi, tantangan yang dihadapi, serta dampak penggunaan media interaktif terhadap kreativitas mengajar mereka.

Analisis dokumentasi dilakukan dengan mengkaji perangkat ajar yang digunakan oleh guru, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), modul pembelajaran digital, dan evaluasi hasil belajar siswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kualitas pembelajaran setelah penerapan media interaktif.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik triangulasi digunakan untuk memastikan validitas data, dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar mendapatkan gambaran yang lebih objektif.

Hasil dari analisis ini kemudian dikategorikan berdasarkan faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan media pembelajaran interaktif di madrasah. Faktor-faktor ini dianalisis untuk memberikan rekomendasi yang tepat bagi pengembangan pelatihan dan kebijakan pendidikan yang lebih mendukung inovasi teknologi di madrasah.

Dengan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai manfaat dan tantangan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menghasilkan

## Inovasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kreativitas Guru PAI

rekomendasi bagi pengambil kebijakan dan pengelola madrasah agar lebih optimal dalam mendukung kreativitas guru melalui pemanfaatan teknologi.

Analisis data dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas data diperkuat melalui triangulasi sumber dan teknik.

### Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan kreativitas guru PAI dalam mengembangkan metode pengajaran. Beberapa inovasi media interaktif yang diterapkan antara lain pemanfaatan aplikasi digital, penggunaan *augmented reality* (AR), serta penerapan game edukatif yang mampu menarik perhatian siswa.

Dalam observasi yang dilakukan di beberapa Madrasah, ditemukan bahwa guru yang menggunakan media pembelajaran interaktif lebih cenderung menciptakan strategi pengajaran yang bervariasi dibandingkan dengan metode konvensional. Mereka lebih fleksibel dalam menyajikan materi dan mampu menyesuaikan gaya mengajar dengan karakteristik siswa.

Penerapan aplikasi digital seperti *Google Classroom*, *Kahoot!*, dan

*Canva Edu* memberikan kemudahan bagi guru dalam menyusun dan mengelola materi ajar. Media ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara lebih visual dan interaktif, yang berdampak pada meningkatnya motivasi belajar siswa. Selain itu, fitur kuis interaktif dalam aplikasi ini membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa dengan cara yang lebih menarik.

Penggunaan *augmented reality* (AR) juga memberikan dampak positif dalam pembelajaran di MI. Dengan teknologi ini, guru dapat menghadirkan objek tiga dimensi yang membuat konsep-konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Misalnya, dalam pembelajaran sains, guru dapat menampilkan simulasi tata surya secara *real-time*, sehingga siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi yang dipelajari.

Selain AR, game edukatif menjadi salah satu media yang sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan kreativitas guru. Beberapa guru menggunakan game berbasis edukasi sebagai alat bantu pembelajaran, yang tidak hanya membuat proses belajar lebih menyenangkan tetapi juga meningkatkan interaksi antara guru dan siswa.

Namun, meskipun manfaatnya cukup besar, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan dalam

implementasi media pembelajaran interaktif. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan infrastruktur teknologi. Beberapa sekolah masih belum memiliki perangkat yang memadai untuk mendukung penggunaan media interaktif, sehingga implementasi teknologi ini tidak dapat dilakukan secara optimal.

Selain itu, keterampilan guru dalam mengoperasikan media pembelajaran interaktif juga menjadi tantangan yang signifikan. Tidak semua guru memiliki latar belakang teknologi yang cukup untuk memanfaatkan media interaktif secara efektif. Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan berkelanjutan sangat diperlukan untuk meningkatkan kompetensi digital para guru PAI.

Dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah juga berperan penting dalam keberhasilan implementasi media pembelajaran interaktif. Beberapa sekolah yang berhasil menerapkan inovasi ini secara efektif mendapatkan dukungan penuh dari kepala madrasah, baik dalam bentuk penyediaan fasilitas maupun pelatihan bagi guru.

Selain faktor internal, keterlibatan orang tua juga berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas penggunaan media interaktif. Siswa yang mendapatkan dukungan dari orang tua dalam

penggunaan teknologi di rumah cenderung lebih cepat beradaptasi dengan media pembelajaran berbasis digital.

Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa inovasi media pembelajaran interaktif memiliki dampak positif terhadap kreativitas guru PAI dalam menyusun dan menyampaikan materi ajar. Namun, untuk mengoptimalkan manfaatnya, diperlukan dukungan dari berbagai pihak serta peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pendidikan.

Sebagai rekomendasi, madrasah perlu mengembangkan program pelatihan berbasis teknologi secara berkelanjutan dan meningkatkan kolaborasi dengan penyedia teknologi pendidikan guna memperluas akses guru terhadap media pembelajaran interaktif. Dengan strategi ini, diharapkan inovasi media interaktif dapat diterapkan secara lebih luas dan memberikan dampak yang lebih besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan di madrasah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berdampak positif terhadap kreativitas guru PAI. Beberapa inovasi media interaktif yang diterapkan antara lain:

1. **Aplikasi Digital** – Penggunaan *platform* seperti *Google Classroom*,

## Inovasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kreativitas Guru PAI

*Kahoot!*, dan *Canva Edu* membantu guru dalam menyajikan materi dengan lebih menarik.

2. **Augmented Reality (AR)** – Implementasi teknologi AR dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk melihat objek 3D, seperti tata surya dan bagian tubuh manusia, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa.
3. **Game Edukatif** – Beberapa guru menggunakan game berbasis edukasi untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi dan kurangnya keterampilan guru dalam mengoperasikan media interaktif. Solusi yang dapat diimplementasikan adalah menyediakan pelatihan dan *workshop* bagi guru dalam mengembangkan keterampilan digital mereka.

### Kesimpulan dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki dampak positif terhadap peningkatan kreativitas guru Madrasah Ibtidaiyah dalam menyusun dan menyampaikan materi ajar. Media interaktif, seperti aplikasi digital, augmented reality, dan game edukatif, tidak hanya membantu guru dalam menciptakan pengalaman

belajar yang menarik tetapi juga memungkinkan adaptasi metode pengajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala yang masih menjadi tantangan dalam implementasi media interaktif di MI, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, kurangnya pelatihan guru, serta dukungan yang belum optimal dari pihak sekolah. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan berkelanjutan dan penyediaan sarana teknologi yang memadai menjadi faktor penting dalam keberhasilan integrasi media pembelajaran interaktif.

Sebagai rekomendasi, madrasah perlu mengembangkan program pelatihan berbasis teknologi secara berkelanjutan, meningkatkan kolaborasi dengan penyedia teknologi pendidikan, serta memperkuat dukungan institusional dalam penyediaan perangkat pembelajaran digital. Dengan adanya strategi yang tepat, diharapkan inovasi media pembelajaran interaktif dapat diterapkan secara luas dan memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di madrasah.

Sebagai rekomendasi, madrasah perlu mengembangkan program pelatihan berbasis teknologi secara berkelanjutan dan meningkatkan

kolaborasi dengan penyedia teknologi pendidikan guna memperluas akses guru terhadap media pembelajaran interaktif.

#### Daftar Pustaka

- Arifin, M. (2019). "Efek Penggunaan Video Interaktif dalam Pembelajaran Tematik MI." *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 99-112.
- Fadillah, A. (2019). "Transformasi Pendidikan Islam Melalui Digital Learning." *Jurnal Transformasi Pendidikan Islam*, 4(2), 99-115.
- Fauzan, R. (2020). "Analisis Kesiapan Guru dalam Implementasi E-Learning di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(1), 45-60.
- Hamzah, B. (2022). "Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa melalui Media Interaktif." *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 88-102.
- Harahap, R. (2022). "Penggunaan Aplikasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MI." *Jurnal Pendidikan Islam Digital*, 6(3), 70-85.
- Hidayat, M. (2022). "Implementasi Game Edukatif dalam Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Islamic Education Research*, 9(1), 30-50.
- Kartini, L. (2020). "Efektivitas Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(2), 40-55.
- Lestari, R. (2019). *Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pendidikan Islam*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Munir. (2020). *Teknologi Pembelajaran di Era Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Nasution, T. (2021). "Strategi Guru dalam Menggunakan Media Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa MI." *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 8(2), 78-92.
- Prasetyo, W. (2020). *Digitalisasi Pendidikan di Indonesia: Peluang dan Tantangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rahman, F. (2021). "Pelatihan Literasi Digital bagi Guru Madrasah: Studi Kasus di Jawa Barat." *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(3), 100-115.
- Sari, P. (2022). "Implementasi Model Blended Learning pada Pendidikan Dasar." *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(3), 33-48.
- Setiawan, D. (2020). "Pengaruh Media Digital terhadap Motivasi

## **Inovasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kreativitas Guru PAI**

- Belajar Siswa MI." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 54-67.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyadi, T. (2021). "Optimalisasi Pemanfaatan Learning Management System dalam Pembelajaran MI." *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 7(4), 50-67.
- Syarif, H. (2022). "Peran Media Interaktif dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa MI." *Jurnal Pendidikan Islam Kontemporer*, 8(1), 55-70.
- Wahyudi, A. (2022). "Pemanfaatan Augmented Reality dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar." *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 10(1), 45-60.
- Widodo, A. (2021). "Dampak Gamifikasi dalam Pembelajaran Berbasis Digital." *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2), 77-89.
- Yulianti, N. (2021). "Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Interaktif." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 12-25.