



MEDIA VIDEO INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PAI ANAK: A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW

*Fatiha Amila Sholihah, Usvatun Khasanah, Imam Makruf

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said

*e-mail: fatihamila2003@gmail.com, wawauswa90@gmail.com,

imammakruf@staff.uinsaid.ac.id

<https://jurnal.staim-probolinggo.ac.id/index.php/Al-Athfal>

Abstract:

This study aims to analyze the implementation of video-based interactive learning media in Islamic Religious Education (IRE) and its potential for enhancing student learning motivation. The method used was a Systematic Literature Review (SLR) employing the PRISMA approach, which involved the stages of identification, screening, eligibility assessment, and inclusion of relevant literature. The results of the study regarding implementation indicate that the use of platforms such as EdPuzzle and H5P enables the presentation of PAI material in a more engaging, contextual, and participatory manner, although their effectiveness remains limited by infrastructure constraints and teachers' digital literacy. Regarding the potential for increased motivation, it was found that interactive video media significantly enhances students' attention, enthusiasm, and engagement in PAI learning.

Keywords: *Interactive learning media; interactive video; learning motivation; Islamic Religious Education; Systematic Literature Review.*

ARTICLE HISTORY

Received 07 May 2026

Revised 11 May 2026

Accepted 12 May 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media pembelajaran interaktif berbasis video dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) serta potensi penggunaannya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR) dengan pendekatan PRISMA melalui tahapan identifikasi, skrining, kelayakan, dan inklusi terhadap literatur yang relevan. Hasil kajian terkait implementasi menunjukkan bahwa penggunaan platform seperti *edpuzzle* dan H5P memungkinkan penyajian materi PAI secara lebih menarik, kontekstual, dan partisipatif, meskipun efektivitasnya masih dibatasi oleh kendala infrastruktur dan literasi digital guru. Terkait potensi peningkatan motivasi, ditemukan bahwa media video interaktif signifikan dalam mendorong perhatian, rasa semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI.

Kata kunci: Media pembelajaran interaktif; video interaktif; motivasi belajar; Pendidikan Agama Islam; Systematic Literature Review

INTRODUCTION

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan sebuah proses pendidikan yang dirancang secara sadar untuk membentuk pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran islam siswa. Tujuan utamanya ialah membentuk individu yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Berdasarkan tujuan tersebut, pembelajaran PAI tidak hanya dilaksanakan melalui penyampaian pengetahuan saja, tetapi juga penanaman nilai keimanan, ibadah, dan muamalah melalui interaksi antara guru dan murid yang efektif. Namun, tujuan ideal tersebut belum tercapai secara maksimal. Di Indonesia, Pendidikan Agama Islam (PAI) masih menghadapi persoalan berupa rendahnya motivasi belajar siswa.

Motivasi merupakan salah satu aspek kunci dalam proses pembelajaran karena memberikan dorongan positif bagi siswa selama mengikuti kegiatan belajar. Motivasi yang kuat dapat menumbuhkan semangat, energi, dan ketekunan siswa dalam mencapai tujuan belajar (Munawir, 2024). Adanya permasalahan rendahnya motivasi belajar ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Haris (2022) pada siswa XI MIA 3 SMA Negeri 1 Purwoasri. Rendahnya motivasi dalam pembelajaran PAI tersebut ditandai dengan kebosanan siswa, siswa yang sering keluar kelas tanpa alasan dan rame ketika pembelajaran. Begitu pula dalam penelitian yang dilakukan oleh Salim et al., (2026) di salah satu SDN di Sidoharjo. Rendahnya motivasi belajar tersebut dibuktikan dengan hasil belajar PAI yang lebih rendah dibandingkan hasil belajar mata pelajaran lain.

Rendahnya motivasi belajar ini dipengaruhi oleh beberapa faktor baik secara internal maupun eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi motivasi belajar siswa meliputi minat belajar, efikasi diri, kreativitas, dan motivasi intrinsik siswa. Sementara itu, faktor eksternal yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu peran guru, dukungan orang tua, lingkungan sekolah, metode dan strategi pembelajaran, serta situasi sosial (Lestari & Sumartiningsih, 2025). Dalam konteks strategi pembelajaran, penggunaan media yang bervariasi terbukti menjadi katalisator utama dalam meningkatkan motivasi siswa (Mayzura et al., 2025). Oleh sebab itu, integrasi media yang inovatif ke dalam pembelajaran bukan sekedar alat bantu tambahan, melainkan stimulus eksternal krusial yang mampu menjadi jembatan penyampaian materi secara lebih menarik dan dinamis.

Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar sehingga mampu merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Sapriyah, 2019). Media pembelajaran dapat berupa media visual, audio, maupun audio visual. Dalam pembelajaran PAI, peran media dapat membantu mentransformasi konsep-konsep keagamaan yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa (Nurfadhillah et al., 2021). Selain itu, melalui penciptaan suasana belajar yang menyenangkan (*joyfull learning*), media mampu menumbuhkan rasa ingin tahu yang menjadi akar dari motivasi belajar.

Salah satu media yang memiliki potensi besar dalam pembelajaran yaitu media

video interaktif. Media video interaktif merupakan media yang mengintegrasikan elemen visual dinamis dengan fitur interaktif seperti kuis terintegrasi dan simulasi yang mendorong adanya komunikasi dua arah antara guru dan siswa (Fauziah & Viratama, 2026). Media ini terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar hingga sekitar 25% melalui stimulasi multimodal yang mendorong keterlibatan internal siswa. Penelitian eksperimental melaporkan adanya peningkatan rata-rata nilai ujian dari 70 menjadi 85 setelah penerapan media tersebut, sekaligus peningkatan partisipasi siswa dari skor 3,80 menjadi 4,23 pada skala likert (Husnah Lutfiah, 2024). Integrasi media video interaktif ini selaras dengan prinsip pembelajaran PAI yang menekankan relevansi, keterlibatan aktif, dan suasana belajar yang menyenangkan. Penelitian ini memiliki kebaruan pada sintesis implementasi media video interaktif dalam pembelajaran PAI yang dianalisis secara khusus dari perspektif motivasi belajar menggunakan pendekatan model ARCS pada konteks pendidikan anak.

Untuk membedah bagaimana potensi media video interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar PAI, maka John Keller mengembangkan model ARCS dengan mengoptimalkan empat komponen. Komponen tersebut meliputi *Attention* (perhatian) melalui stimulus multisensori seperti konten visual dinamis; *Relevance* (relevansi) yang terkait dengan konteks kehidupan autentik; *Confidence* (kepercayaan diri) via tantangan bertahap adaptif; serta *Satisfaction* (kepuasan) dari umpan balik afirmatif atas pencapaian belajar. Dalam PAI, model ini esensial untuk meningkatkan motivasi siswa terhadap ajaran Islam, seperti melalui video interaktif yang relevan dengan isu kontemporer, sehingga memperkuat internalisasi nilai akhlak mulia (Raida et al., 2025). Mengingat besarnya potensi tersebut, diperlukan sebuah kajian mendalam untuk memetakan sejauh mana efektivitas dan pola penerapan media ini dalam skala luas. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) dengan tujuan untuk: 1) mengetahui implementasi media video interaktif dalam pembelajaran; 2) potensi media video interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar PAI.

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR), yaitu pendekatan penelitian yang sistematis, eksplisit, dan dapat diulang untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, serta mensintesis literatur relevan guna menjawab pertanyaan penelitian secara objektif. Proses SLR mengikuti panduan PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) yang mencakup empat tahap utama: identifikasi, skrining, kelayakan, dan inklusi. Metode penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa *literature review* yang dilakukan dengan menganalisis terhadap sumber-sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian yang akan dilakukan. (H, M. Nasron et al., 2024).

RESULTS AND DISCUSSION

Tabel 1. Hasil Analisis Literature Review

Penulis dan Tahun	Judul Artikel Jurnal	Metode Penelitian	Subjek	Hasil Penelitian
Lulu Nur Labibah, Iwan Hermawan, Nurhasan (2024) (Labibah & Hermawan, 2024)	Optimalisasi Penggunaan Video Interaktif Berbasis <i>Edpuzzle</i> Dalam Pembelajaran PAI di Kelas VIII SMP Negeri 2 Kutawaluya	Kualitatif deskriptif	Siswa SMP Negeri 2 Kutawaluya kelas VIII	Penggunaan video interaktif berbasis <i>edpuzzle</i> dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, pemahaman materi, dan semangat belajar PAI. Meskipun demikian, terdapat hambatan dalam pelaksanaan seperti keterbatasan jaringan internet, pemahaman literasi digital guru, dan kesiapan perangkat di sekolah
Zariyatus Sholikhah, M. Anang Solikhudin, M. Nur Hadi, Achmad Yusuf, Ahmad Ma'ruf (2024) (Zariyatus Sholikhah et al., 2024)	Penerapan Media Video Interaktif Berbasis <i>Edpuzzle</i> dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SDN Kejapanan 4 Pasuruan	Kualitatif deskriptif	Siswa SD Negeri Kejapanan 4 Pasuruan	Penerapan media video interaktif berbasis <i>edpuzzle</i> berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar agama siswa SD Negeri Kejapanan 4 Pasuruan. Peningkatan motivasi belajar agama disebabkan oleh adanya elemen interaktif, dimana siswa dihadapkan dengan tantangan untuk mengaktifkan pikiran mereka dan mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Dari penerapan media ini, terdapat hambatan utama yakni keterbatasan perangkat di sekolah dan akses internet yang tidak

				stabil bagi beberapa siswa di rumah.
Atik Silvia, Nurul Zainab, Khoirul Holis (2024) (Silvia et al., 2024)	Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Video Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih	R&D	Siswa kelas VII MTs Al-Ula I . Sampel adalah siswa kelas VII D	Pengembangan bahan ajar digital berbasis video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Fikih kelas VII di MTs Al-Ula I dengan validasi ahli materi dihasilkan presentase 92% berada pada kualifikasi sangat baik dan layak digunakan. Sedangkan validasi ahli bahan ajar dilakukan 2 tahapan dengan hasil presentase akhir 75%, kualifikasi baik dan layak. Sementara hasil penilaian siswa melalui angket dengan rata-rata 77%, kualifikasi baik. Pengembangan ini memberikan pengaruh pada motivasi belajar fikih siswa, ditandai dengan lebih antusias dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.
Yopie Andi Restari, Fitri Yulianti (2025) (Restari & Yulianti, 2025)	Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Video Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Aqidah Akhlak pada Siswa SD Negeri 02 Palupuh	Penilaian Tindakan Kelas (PTK)	Siswa SD Negeri 2 Palupuh	Penggunaan video interaktif efektif dalam menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa lebih dari 75% siswa semangat dan terlibat aktif dalam diskusi kelompok setelah menonton video, yang

				menunjukkan peningkatan motivasi dan partisipasi mereka.
Siti Rohmah Kurniasih, Mulyawan Safwandy Nugraha, Hafid Muslih (2025) (Kurniasih et al., 2025)	Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis <i>Edpuzzle</i> dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	R&D	Siswa kelas VIII A SMP Damayanti sebanyak 25 siswa.	Video interaktif berbasis <i>edpuzzle</i> sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran PAI. Hasilnya menunjukkan bahwa bahan ajar menerima 87,73% penilaian dari ahli media dan 90,30% dari ahli materi. Penggunaan media video interaktif berbasis <i>edpuzzle</i> juga mendapatkan respons sangat baik dari peserta didik dengan presentase 87%. Selain itu, media ini juga terbukti mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan membantu mereka memahami pelajaran, serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.
Halimatus Sa'diah, Muhammad Ikbal, Suryadi Nasution, Anni Marhamah (2025) (Sa'diah et al., 2025)	<i>The Use of H5P Lumi Education Interactive Multimedia in Improving Students' Cognitive Abilities in the Subject of Islamic Cultural History</i>	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Kelas VIII MTsS Mardiyah Islamiyah Panyambungan	Penggunaan multimedia interaktif H5P Lumi Education secara efektif meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam mata pelajaran Sejarah Budaya Islam. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 59,55 pada fase pra-tindakan menjadi 72,58 pada Siklus I dan 84,44 pada Siklus II, yang

				menunjukkan peningkatan keseluruhan sebesar 65%. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi multimedia interaktif tidak hanya meningkatkan penguasaan kognitif, tetapi juga motivasi dan keterlibatan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis, partisipatif, dan bermakna.
--	--	--	--	---

Media video interaktif memiliki keselarasan yang kuat dengan karakteristik psikologis dan kognitif anak di masa kini. Berbeda dengan media konvensional yang bersifat pasif, media interaktif ini mengubah posisi anak dari yang hanya sekedar “penonton” menjadi “pengguna” yang terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Santrock bahwa pada masa perkembangan kognitif tertentu, rentang konsentrasi belajar anak cenderung terbatas dan mudah teralihkan oleh factor eksternal (Sadiyah et al., 2024). Adanya fitur interaktif di tengah video mampu berperan penting sebagai stimulus untuk mengembalikan fokus anak terhadap apa yang sedang mereka pelajari.

Selain itu, integrasi dari beberapa elemen multimedia seperti animasi bergerak, musik, control pengguna mampu menciptakan pengalaman belajar siswa yang kaya. Hal ini juga secara signifikan mendukung peningkatan retensi memori anak karena informasi diproses melalui berbagai indra secara simultan (Puji et al., 2024). Proses ini memudahkan otak dalam mengorganisasi informasi sehingga memperbesar peluang tersimpannya materi ke dalam memori jangka Panjang sehingga anak memiliki memori jangka panjang.

Di sisi lain, anak-anak secara alami memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap sesuatu dan dorongan untuk mencari kepastian (Meriyati, 2015). Karakteristik ini selaras dengan sifat media video interaktif yaitu dapat memberikan umpan balik secara instan (*instant feedback*). Saat anak merespons pertanyaan atau memilih opsi tertentu dalam video, maka mereka langsung mendapatkan konfirmasi atas tindakan tersebut. Umpan balik instan inilah yang tidak hanya memotivasi anak, tetapi juga membantu mereka dalam mengoreksi kesalahan dan memperkuat pemahaman konsep anak secara lebih cepat (Hukom, 2025).

Dari beberapa artikel yang telah di review, membahas variabel penelitian yang sama yaitu media pembelajaran interaktif berbasis video dalam meningkatkan motivasi belajar PAI. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media

pembelajaran interaktif berbasis video mampu meningkatkan motivasi belajar PAI siswa.

Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis video dalam pembelajaran PAI

Berdasarkan hasil analisis terhadap literatur yang dikaji, implementasi media pembelajaran interaktif berbasis video dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, tidak hanya sekedar berfungsi sebagai alat bantu visual dalam pembelajaran. Perannya bertransformasi menjadi komponen penting dalam ekosistem pembelajaran digital yang komprehensif. Secara teknis, media ini mengintegrasikan semua elemen multimedia, baik dari unsur visual (gambar, teks, gerak, grafik), unsur audio (suara), serta fitur interaktif yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dan media (Muliani & Tindaon, 2021). Interaksi tersebut terjadi karena adanya respon antara input pengguna dengan media. Hal ini menunjukkan bahwa melalui penggunaan media interaktif berbasis video, siswa tidak hanya sekedar melihat dan mendengarkan video yang disajikan oleh guru, melainkan juga terlibat aktif dalam penggunaan media tersebut.

Temuan dalam artikel ini mengidentifikasi beberapa platform yang biasa digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video, di antaranya *edpuzzle* dan *H5P Lumi Education*. Platform tersebut memungkinkan guru untuk menyisipkan pertanyaan yang harus di jawab oleh siswa di tengah durasi video. Fitur ini mendorong keterlibatan aktif siswa sekaligus berfungsi sebagai sarana evaluasi pemahaman secara langsung (Fauziah & Viratama, 2026). Selain itu, implementasi media pembelajaran interaktif berbasis video juga memberikan kontrol kepada siswa untuk melakukan *pause*, *rewind*, maupun memilih percabangan alur pembelajaran. Aspek fleksibilitas yang dimiliki oleh media ini memungkinkan media dapat digunakan tanpa batas ruang dan waktu. Hal ini sejalan dengan penelitian Hidayah et al (2023), yang menyatakan bahwa media video interaktif dapat diakses kapan saja dan dimana saja, serta dapat diputar ulang apabila siswa belum memahami materi.

Ditinjau dari perspektif pedagogis, adanya inovasi media dalam pembelajaran PAI termasuk media video interaktif bertujuan untuk mentransformasikan materi PAI yang bersifat teoritis dan penyampaiannya yang cenderung dogmatis menjadi lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa (Diniati & Mukhlas, 2025). Hal ini juga sejalan dengan literatur Restari & Yulianti (2025) yang menjelaskan bahwa adanya media interaktif berbasis video dapat mempermudah siswa dalam memahami serta menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Adanya media pembelajaran interaktif berbasis video dapat menjadi alat visualisasi materi PAI yang bersifat abstrak. Sebagaimana fungsi dari media visual itu sendiri yaitu mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran yang bersifat abstrak (Hendrawati, 2024). Sementara itu, fitur interaktif dalam media menuntut siswa untuk terlibat aktif secara kognitif. Pertanyaan atau kuis yang disisipkan dalam video menjadi dukungan kognitif guna memastikan siswa telah

memahami satu konsep materi secara tuntas sebelum berlanjut ke konsep berikutnya. Selain itu, sistem umpan balik secara langsung setelah menjawab pertanyaan juga berperan krusial meminimalisir miskonsepsi terhadap ajaran agama.

Ditinjau dari perspektif prosedural, media pembelajaran interaktif berbasis video mengubah peran guru PAI dari penyampai informasi menjadi fasilitator dalam ekosistem digital. Agar transformasi materi PAI menjadi lebih kontekstual dan bermakna dapat tercapai secara maksimal, penggunaan media ini harus dibarengi dengan interaksi aktif antara guru dan siswa. Interaksi tersebut dapat diwujudkan melalui diskusi kolaboratif maupun aplikasi praktis dari nilai agama yang diajarkan. Sejalan dengan pendapat Rahma et al (2025), pada hakikatnya teknologi hanyalah alat bantu yang tidak dapat menggantikan peran utama guru. Dengan demikian, guru tetap memegang kendali utama dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, yaitu sebagai penyelaras pemahaman yang diperoleh siswa secara mandiri melalui media video interaktif.

Potensi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI

Berdasarkan analisis literatur, potensi media video interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI tidak terjadi secara tunggal, melainkan melalui stimulasi terhadap beberapa aspek motivasi kognitif dan afektif.

1. Peningkatan atensi dan ketertarikan

Salah satu hambatan dalam pembelajaran PAI secara konvensional adalah karakteristik materi yang cenderung teoritis dan penyampaiannya dogmatis sehingga seringkali apa yang dipelajari terasa jauh dari realitas siswa. Adanya media interaktif berbasis video ini mentransformasi dari pembelajaran berbasis teks statis menjadi narasi audio visual yang dinamis. Berdasarkan literatur yang ditemukan, bahwa penggunaan berbagai elemen multimedia mampu menarik dan mempertahankan perhatian siswa, yakni perhatian yang lebih terfokus terhadap pembelajaran (Bali et al., 2026). Pendapat tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Livia (2024) dalam pembelajaran PAI bahwa media dengan perpaduan unsur visual dan audio mampu menarik perhatian siswa dan membuat pelajaran lebih menarik serta menyenangkan. Selain itu, fitur interaktif dalam media video interaktif juga memicu rasa keingintahuan dan antusias siswa. Sebagaimana dalam keenam literatur yang direview menunjukkan hasil bahwa media video interaktif memicu rasa ingin tau dan antusias siswa. Hal ini dibuktikan dengan rasa semangat yang berlebih dalam mengikuti pembelajaran PAI. Siswa yang memiliki rasa semangat dalam belajar akan terdorong untuk terus memperhatikan pembelajaran dengan serius (Kurniasih et al., 2025).

2. Relevansi dan kontekstualisasi materi

Motivasi akan meningkat apabila siswa merasa bahwa apa yang ia pelajari memiliki hubungan dengan kehidupan nyata. Hal ini sesuai dengan teori Vygotsky bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman nyata dan konteks yang relevan dalam kehidupan dapat meningkatkan motivasi belajar (Restari & Yulianti, 2025). Media video interaktif memungkinkan untuk menyajikan materi dalam bentuk studi kasus. Adanya materi yang kontekstual akan membuat materi terasa lebih dekat dan relevan dengan kehidupan nyata yang dialami siswa.

3. Peningkatan efikasi diri dan kepercayaan diri

Media video interaktif bersifat fleksibel. Siswa dapat mengulang-ulang bagian video yang sulit sehingga ia merasa mampu menguasai materi. Rasa mampu atau yang disebut sebagai efikasi diri inilah yang menjadi faktor utama penggerak motivasi intrinsik (Yuliana & Widyana, 2019).

4. Kepuasan melalui Gamifikasi dan Reward

Efektivitas media video interaktif bersumber dari integrasi elemen gamifikasi, seperti kuis interaktif yang disisipkan di sela materi. Potensi video interaktif seringkali terletak pada elemen permainan yang disisipkan di dalamnya, seperti kuis. Penggunaan elemen ini menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) yang secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar PAI siswa. Sebagaimana dijelaskan dalam penelitian Irmawati et al (2024) bahwa apabila pembelajaran dilaksanakan dengan pendekatan *joyful learning* memberikan dampak positif terhadap dorongan internal siswa untuk belajar.

Dari paparan di atas, media pembelajaran interaktif berbasis video memiliki potensi dalam meningkatkan motivasi belajar PAI. Media ini berhasil mengubah sudut pandang siswa mengenai pembelajaran PAI yang statis menjadi dinamis dan interaktif. Adanya peningkatan motivasi belajar ini, juga berkontribusi terhadap hasil belajar dan terutama terhadap kesadaran siswa dalam menjalankan ajaran agama secara mandiri.

CONCLUSION

Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis video dalam pembelajaran PAI kini telah bertransformasi dari sekedar alat bantu visual menjadi komponen krusial dalam ekosistem pembelajaran digital. Media ini mengintegrasikan seluruh elemen dalam multimedia, baik gambar, teks suara, dan grafik dengan fitur interaktivitas yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Meskipun media ini menyajikan konten secara kompleks dan mandiri, peran guru tetap menjadi kunci keberhasilan dalam pembelajaran. Guru berfungsi sebagai fasilitator yang menyelaraskan temuan mandiri siswa dengan penguatan nilai serta refleksi materi. Secara empiris, media pembelajaran interaktif berbasis video dapat meningkatkan motivasi belajar PAI siswa, ditandai dengan meningkatnya rasa antusiasme dan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Namun,

implementasi media berbasis video interaktif ini masih mengalami beberapa kendala, diantaranya keterbatasan perangkat dan akses internet serta rendahnya literasi digital guru. Dengan demikian, disarankan bagi penelitian selanjutnya untuk mengkaji strategi efektif untuk meningkatkan literasi digital bagi guru.

REFERENCES

- Bali, C., Tasdelen, B., Bandi, S., & Zsidó, A. (2026). Understanding the cognitive cost of multimedia learning: effects of visual load and language proficiency. *Cognitive Research: Principles and Implications*, 11(1). <https://doi.org/10.1186/s41235-025-00699-2>
- Diniati, R., & Mukhlas. (2025). PERAN TEKNOLOGI DALAM INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ekonomi*, 10(2), 34–50.
- Fauziah, S. L. R., & Viratama, P. I. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran “Perubahan Lingkungan Fisik Bumi” Menggunakan Fitur Interaksi Class Point dan Video Edpuzzle di Kelas 5 SD. *Aljabar: Jurnal Ilmuan Pendidikan, Matematika Dan Kebumihan*, 2(1), 44–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/aljabar.v2i1.939>
- H, M. Nasron, H. N., Hidayat, S., & Yonani, S. (2024). Media Dan Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 11315–11329. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.11900>
- Haris, A. A. (2022). *Upaya Guru PAI Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI-MIA 3 Di SMA Negeri 1 Purwoasri*.
- Hendrawati, T. (2024). *Media Pembelajaran PAI Di Era Society 5.0*. PT Penerbit Qriset Indonesia.
- Hidayah, N., Pamungkas, S. J., & Alamsyah, M. R. N. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Materi Fungi Dalam Desain STAD Serta Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas X SMA Assalam Tempuran. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 5(2), 72–80. <https://doi.org/10.24246/juses.v5i2p72-80>
- Hukom, J. (2025). Peran Feedback Digital Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *IDENTIK: Jurnal Ilmu Ekonomi*, 2(6), 45–50.
- Husnah Lutfiah. (2024). Potensi dan Tantangan Impelementasi Media Pembelajaran PAI Berbasis Augmeted Reality. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(November), h. 301-302.
- Irmawati, Akbar, H., & Mailani, I. (2024). Pengaruh Model Joyful Learning terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas III di SD Negeri 004 Koto Kombu. *JOM FTK UNIKS*, 4(2), 132–140.
- Kurniasih, S. R., Nugraha, M. S., & Muslih, H. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 14(1), 33–45. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(2\).14513](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(2).14513)
- Labibah, L. N., & Hermawan, I. (2024). Optimalisasi Penggunaan Video Interaktif Berbasis Edpuzzle Dalam Pembelajaran PAI di Kelas VIII SMP Negeri 2 Kutawaluya. *Jurnal Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 08(02), 51–65. <https://doi.org/10.35706/wkip.v8i02.13085>
- Lestari, E., & Sumartiningsih, S. (2025). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI

- MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR: SEBUAH SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 355–366.
- Livia, D. (2024). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Pembelajaran PAI di SMK Negeri 2 Painan. *Jurnal Pendidikan Tuntas*, 2(4), 306–312.
- Mayzura, Khairunnisa Mifta Ababil, Fadilah Ramadhani Br Ginting, & Tiara Lisa Br Tarigan. (2025). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ikhlas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 2(3), 271–283. <https://doi.org/10.61132/ikhlas.v2i3.1163>
- Meriyati. (2015). *Memahami Karakteristik Peserta Didik*. Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung.
- Muliani, E., & Tindaon, J. (2021). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bagi Guru. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 77–80.
- Munawir. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah, *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Flipgrid Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sd Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Puji, R., Sri, M., & Tri, B. (2024). Analisis Penerapan Prinsip Mayer Pada Multimedia Digital dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5), 353–355. <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/90998/47597>
- Rahma, I. D., Rahmadania, R., Ningrum, T. R. S., Edwar, Y., Oktara, Y. R., Hidayat, T., & Rifa'i, R. (2025). Transformasi Peran Guru Di Era Kecerdasan Buatan: Dari Pengajar Menjadi Fasilitator Digital. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(2), 6198–6203. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i2.1566>
- Raida, R., Malisi, M. A. S., & Aghnaita, A. (2025). Penerapan Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI 7 Di SMAN 1 Palangka Raya. *Kamaya: Jurnal Ilmu Agama*, 8(2), 37–48. <https://doi.org/10.37329/kamaya.v8i2.4124>
- Restari, Y. A., & Yulianti, F. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Video Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Aqidah Akhlak pada Siswa SD Negeri 02 Palupuh. *JURNAL Studi Tindakan Edukatif (JSTE)*, 1(3), 291–296.
- Sa'diah, H., Ikbah, M., Nasution, S., & Marhamah, A. (2025). The Use of H5P Lumi Education Interactive Multimedia in Improving Students' Cognitive Abilities in the Subject of Islamic Cultural History. *An-Nuha: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 120–127.
- Sadiyah, Sista Liana, & Mufaro'ah. (2024). Studi Tentang Kesulitan Fokus Anak dalam Pembelajaran: Tinjauan Psikologis dan Edukatif. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 26–33. <https://doi.org/10.58540/pijar.v3i1.646>
- Salim, M. A., Kudsyeh, Latif, A., & Asrori, S. (2026). FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB

- KURANGNYA MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM MATA PELAJARAN PAI DI SEKOLAH NEGERI. *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 10(1), 150–167.
- Sapriyah. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Silvia, A., Zainab, N., & Holis, K. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Video Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih. *Tasyri': Jurnal Tarbiyah - Syari'ah Islamiyah*, 31(2), 157–171. <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/tasyri.v31i02.641>
- Yuliana, R. A., & Widyana, R. (2019). Efikasi Diri yang Positif sangat Berperan Penting dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Mahasiswa. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 3(3), 102–111.
- Zariyatus Sholikhah, M. Anang Solikhudin, M. Nur Hadi, Achmad Yusuf, & Ahmad Ma'ruf. (2024). Penerapan Media Video Interaktif Berbasis Edpuzzle dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SDN Kejamanan 4 Pasuruan. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(6), 3200–3215. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i6.2662>