

**ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI SARANA
PENGAJARAN AL-QUR'AN DI SEKOLAH DASAR
SAENGSATTHA, THAILAND**

Putri Agil^{1*}, Hasrian Rudi Setiawan²

^{1,2} FAI PAI Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

1*agilp3458@mail.com, 2hasrianrudi@umsu.ac.id

*Corresponding author**

ABSTRACT

This study analyzes the use of interactive media as a means of teaching the Qur'an at Saengsattha Elementary School, Thailand, using a descriptive qualitative approach through field studies. The research subjects included students aged 6–12 years and ustaz/ustazah as the main informants. Data were collected through direct observation of the learning process, in-depth interviews, and documentation of photos, videos, and activity notes, then analyzed using the Miles and Huberman model with stages of reduction, presentation, and conclusion drawing. The results showed that the children's interest and enthusiasm for learning were very high, as reflected in their punctual attendance, active participation, and expressions of happiness and curiosity. Interactive media proved to be effective in increasing motivation and interest in reading the Qur'an, creating a fun learning atmosphere suitable for early childhood development. This study provides deep insights into the potential of interactive media in Islamic religious education in elementary schools.

Keywords: *Analysis, Utilization, Interactive Media, Al-Quran, Teachers*

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis pemanfaatan media interaktif sebagai sarana pengajaran Al-Qur'an di Sekolah Dasar Saengsattha, Thailand, dengan pendekatan kualitatif deskriptif melalui studi lapangan. Subjek penelitian meliputi peserta didik berusia 6–12 tahun dan ustaz/ustazah sebagai informan utama. Data dikumpulkan melalui pengamatan langsung proses pembelajaran, wawancara mendalam, serta dokumentasi foto, video, dan catatan aktivitas, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman dengan tahap reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil menunjukkan minat dan semangat belajar anak-anak sangat tinggi, tercermin dari kehadiran tepat waktu, partisipasi aktif, serta ekspresi bahagia dan rasa ingin tahu yang besar. Media interaktif terbukti efektif meningkatkan motivasi dan ketertarikan baca Al-Qur'an, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai untuk perkembangan anak usia dini. Penelitian ini memberikan wawasan mendalam tentang potensi media interaktif dalam pendidikan agama Islam di lingkungan sekolah dasar.

Kata Kunci: Analisis, Pemanfaatan, Media Interaktif, Al-Quran, Guru

A. Pendahuluan

Sekolah saengsattha bertempat di nomor 432, Desa No. 12, Kecamatan Kamphaeng Phet, Kabupaten Rattaphum, Provinsi Songkhla, di bawah Kantor Komisi Pendidikan Swasta. Sekolah Dasar Saengsattha didirikan pada tanggal 24 juni 2014, didirikan oleh Bapak Chamnan Hayeemad sebagai pemegang lisensi dan Bapak Kaman Hayeemad sebagai manajer dan Ibu Yani Luanprasert sebagai direktur pada tahun 2014. Kemudian pada tahun 2016 Bapak Ahmed Teamamad menjadi direktur menggantikan Ibu Yanee Luanprasert.

Proses belajar Al-Qur'an di sekolah dasar Saengsattha, Thailand memiliki fungsi penting dalam mengembangkan karakter dan spiritualitas anak sejak usia muda. sekolah dasar Saengsattha, Thailand adalah salah satu lembaga pendidikan nonformal yang berkontribusi dalam mendidik generasi muda untuk mencintai dan memahami Al-Qur'an. Namun, minat anak-anak untuk membaca Al-Qur'an saat ini mengalami penurunan yang signifikan, disebabkan oleh kemajuan teknologi dan kurangnya inovasi dalam pembelajaran disekolah dasar

Saengsattha, Thailand (Ariyanti & Rahmawati, 2025).

Pembelajaran Al-Quran merupakan salah satu pembelajaran yang sangat penting. Al-Quran sebagai kitab suci, secara umum menjadi pedoman bagi seluruh umat manusia dan secara khusus pada umat Islam di seluruh dunia. Membaca atau mendengarkan bacaan Al-Quran dengan hikmat dan memahami isinya niscaya akan mendapat petunjuk dari Allah SWT.

Pada era globalisasi ini, sebagian masyarakat mulai melupakan Al-Qur'an yang memiliki keindahan dalam bacaannya. Sebagian orang lebih memilih membaca buku-buku sains modern atau menonton tayangan televisi yang sarat dengan budaya hedonis dibandingkan membaca Al-Qur'an. Selain itu, masih banyak orang yang keliru atau salah paham dalam memahami dan menerapkan aturan tajwid saat membaca Al-Qur'an (Muhammad Raihan Setiawan, 2025).

Di dalam Al-Quran disebutkan bahwa tidak hanya membaca yang akan mendapatkan pahala, mendengarkannya sekalipun akan menjanjikan Allah SWT mendapatkan rahmat-Nya.

Kata media asalnya dari Bahasa

Latin yang termasuk bentuk jamak dari medium, yang secara langsung berarti pengantar atau prantara. Media ialah segala bentuk ataupun saluran guna memproses informasi menurut Association for Education and Communication Technology (AECT). Segala sesuatu yang bisa dimanipulasi, dilihat, dibaca, didengar, ataupun dibahas beserta instrument untuk kegiatan ini disebut media menurut National Education Association (NEA) (Laili Nur Affida, 2020).

Salah satu hal yang menunjang proses pembelajaran ialah media, yang bisa dilihat, didengar, ataupun dibaca (Sijabat et al., 2024).

National Education Association (2016) mengartikan media selaku komunikasi tertulis atau audio-visual yang bisa dilihat, didengar, ataupun dibaca. Proses pembelajaran saat ini memanfaatkan bermacam media pembelajaran. Ketika diberikan materi pembelajaran yang membosankan dan berulang-ulang, siswa umumnya menjadi bosan. Hal tersebut tentu akan berdampak signifikan pada motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Media pembelajaran interaktif ialah jenis media yang memanfaatkan teknologi

berupa komputer dan smartphone guna menyampaikan materi pembelajaran. Media ini bisa dilihat ataupun didengar sekaligus bisa memberi umpan balik dan dorongan kepada siswa (Sijabat et al., 2024). Siswa akan berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan belajar ketika media pembelajaran interaktif tersedia sehingga menunjang aktivitas belajar individu pada tiap siswa. Salah satu peningkatan tersebut yakni kapabilitas siswa untuk melaksanakan simulasi pembelajaran menggunakan objek yang tidak tersedia di kelas.

Pendidikan ialah upaya yang disengaja dan terorganisir untuk menciptakan lingkungan belajar beserta proses belajar supaya siswa bisa menumbuhkan potensi mereka secara aktif untuk mempunyai kekuatan keagamaan, spiritual, kecerdasan, pengendalian diri, akhlak mulia, beserta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, ataupun negara. Di tingkat nasional, pendidikan juga berupaya untuk menumbuhkan potensi siswa supaya menjadi individu yang bertaqwa dan beriman kepada Allah SWT, mempunyai akhlak mulia, sehat, cerdas, mandiri, kreatif, sekaligus menjadi warga negara yang

bertanggung jawab dan demokratis (Raden Ahmad Muhajir Ansori, 2016).

Di luar metode pengajaran, guru berperan krusial dalam keberhasilan ataupun kegagalan proses pembelajaran di sekolah. Ketika merancang pelajaran, banyak guru masih kurang mempunyai keterampilan berpikir tingkat tinggi sehingga bisa berdampak buruk pada perkembangan siswa (Insania & Pasaribu, 2024). Kesimpulannya, mengajar bukanlah satu-satunya tugas seorang guru. Untuk meningkatkan standar pendidikan, guru juga perlu lebih fokus pada siswa sekaligus menjalankan proses pembelajaran secara efisien.

Guru berperan krusial dalam menjamin siswa memperoleh pendidikan yang memadai supaya mereka tumbuh menjadi pribadi yang berakhlak mulia dan bertakwa (Fitriyan & Salim, 2025).

Guru harus mampu mengelola pembelajaran secara efisien di beragam bidang, termasuk pemilihan metode, pendekatan, media, beserta cara pengajaran guna meningkatkan standar pendidikan. Pemanfaatan media belajar yang relevan termasuk salah satu metode pengajaran. Siswa bisa berpikir lebih spesifik ketika

memanfaatkan media pembelajaran yang tepat sehingga bisa mengurangi kesalahpahaman antara mereka dan guru. Guru berperan krusial bagi proses pembelajaran. Guru harus mampu menarik minat siswa dan membantu mereka memahami materi yang diajarkan (Pasaribu & Mukhrimah, 2022).

Dari latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan keterampilan pengajaran Al-Qur'an pada siswa dengan memanfaatkan media interaktif di Sekolah Dasar Saengsattha, Thailand, berdasarkan penelitian terbaru.

B. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Februari 2024 di Sekolah Dasar Saengsattha, Thailand. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memahami secara mendalam proses pemanfaatan media interaktif sebagai sarana pengajaran al-qur'an di sekolah dasar Saengsattha, Thailand. Desain penelitian ini merupakan studi lapangan (*Field Research*), di mana peneliti secara langsung terlibat dalam mengamati dan menganalisis fenomena yang

berlangsung di lingkungan alami. Subjek penelitian meliputi peserta didik sekolah dasar Saengsattha, Thailand berusia 6–12 tahun, dan ustaz/ustazah sebagai informan utama. Sumber data diperoleh melalui pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran, wawancara mendalam dengan pengajar, serta dokumentasi kegiatan belajar. Metode pengumpulan data ini sejalan dengan pendekatan kualitatif yang fokus pada pemahaman konteks dan arti dari fenomena yang diteliti. Studi Lapangan (*field research*) adalah pengumpulan data secara langsung ke lapangan dengan mempergunakan teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun menyatakan pengertian studi lapangan yaitu, “studi lapangan pada hakekatnya merupakan metode untuk menemukan secara spesifik dan realita tentang apa yang sedang terjadi pada suatu saat ditengah-tengah kehidupan masyarakat.” (Ahmad & Laha, 2020)

Data penelitian ini terkumpul melalui teknik observasi partisipan. Penelitian ini melibatkan 130 siswa dari keseluruhan peserta didik dan

peneliti terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran siswa. Proses pengumpulan data dimulai dengan mengamati aktivitas pembelajaran guna mengenali pemanfaatan media interaktif dan reaksi peserta didik. Selanjutnya, wawancara dilakukan dengan ustaz/ustazah untuk memperoleh informasi tentang strategi pembelajaran dan pandangan mereka mengenai efektivitas media interaktif. Dokumentasi yang terdiri dari foto, video, dan catatan aktivitas dimanfaatkan untuk mendukung data yang telah dikumpulkan. Analisis data dilaksanakan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sesuai dengan model Miles dan Huberm (Gomes dkk., 2023). Pengurangan data dilakukan dengan memilih informasi yang penting, penyajian data secara deskriptif, dan menarik kesimpulan berdasarkan pola yang terlihat dari data. Pendekatan ini memberi kesempatan kepada peneliti untuk menggali secara mendalam bagaimana media pembelajaran interaktif dapat memengaruhi motivasi serta minat baca Al-Qur'an kepada peserta didik di sekolah dasar Saengsattha.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam buku Azhar Arsyad yang berjudul “Media Pembelajaran”, Hake mengungkapkan bahwasanya pembelajaran interaktif ialah lawan dari pembelajaran tradisional. Ini ialah komponen yang dijadikan umpan timbal balik antara guru beserta siswa guna menumbuhkan pemahaman siswa tentang konsep interaktif melalui kegiatan pembelajaran yang mencakup berpikir dan bekerja. Alhasil, siswa didorong supaya berperan aktif dalam pembelajaran mereka sehingga mereka bisa menanggapi pesan guru dan memberikan umpan balik.

Sementara Daryanto mengungkapkan, multimedia interaktif ialah instrumen multimedia yang mempunyai pengontrol terintegrasi yang bisa dipakai pengguna untuk mengatur ataupun mengoperasikannya sesuai kebutuhan pada fase berikutnya. Dari pernyataan tersebut, terdapat 1 ciri media pembelajaran interaktif, yakni bisa dimanfaatkan sesuai kehendak pengguna.

Adapun Klasifikasi Media Interaktif adalah:

1. Media Audio

Media audio ialah media yang efektif dan efisien ketika dimanfaatkan sesuai tujuan pembelajaran yang dimaksud, yakni pengguna bisa meningkatkan kapabilitasnya dalam mendengarkan informasi ataupun pengetahuan lisan secara komprehensif. Sejumlah ahli berpendapat bahwa media ini paling ideal untuk pembelajaran bahasa dan seni. Meskipun pada akhirnya media ini bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan hampir seluruh jenis pengetahuan ataupun informasi. Contohnya, pemanfaatan media audio akan membuat pembelajaran terkait cara pengucapan bahasa asing menjadi lebih efisien sekaligus efektif. Begitupun pemanfaatan media audio dalam pembelajaran musik dan olah suara akan meningkatkan efektivitasnya (Dr. Benny A. Pribadi, 2019).

2. Multimedia

Menurut Hofstetter, multimedia dalam konteks komputer mengacu pada penyajian beserta kombinasi teks,

gambar, suara, animasi, beserta video dengan koneksi (link) dan alat bantu (tool) sehingga pengguna bisa menavigasi, terlibat, berkarya, dan berkomunikasi. Menurut paparan tersebut, terdapat 4 faktor dalam multimedia, yakni mencakup: (1) terdapat komputer yang menyinkronkan apa yang didengar sekaligus dilihat; (2) terdapat tautan yang menghubungkan pengguna ke informasi; (3) terdapat alat navigasi yang memfasilitasi eksplorasi jaringan informasi yang saling terhubung; beserta (4) tersedianya lokasi tempat pengguna bisa mengumpulkan, memproses, ataupun berinteraksi dengan informasi dan ide melalui multimedia.

Di sisi lain, multimedia bisa bermanfaat bagi penyampaian beserta penerimaan informasi, termasuk:

1. Lebih komunikatif

Pengguna bisa memahami informasi dengan lebih mudah ketika disajikan melalui gambar ataupun animasi daripada ketika disajikan dengan cara

lain. Informasi berbentuk bacaan terkadang sulit dipahami sehingga perlu dibaca secara berulang-ulang. Kemudian, membaca membutuhkan waktu spesifik sehingga bisa menjadi kesulitan mengingat jadwal yang padat.

2. Mudan dilakukan perubahan
Informasi dipengaruhi oleh kemajuan dalam ilmu pengetahuan teknologi, organisasi, lingkungan, beserta bidang lainnya. Informasi haruslah diperbarui guna memenuhi tuntutan yang terus berkembang ketika informasi tersebut menjadi tidak relevan. Seluruh informasi dalam multimedia disimpan di komputer. Informasi ini bisa ditambahkan, diubah, dikembangkan, ataupun dimanfaatkan sesuai kebutuhan.

3. Intraktif

Presentasi, ekonomi, pendidikan, beserta bidang lainnya semuanya memanfaatkan aplikasi interaktif. Pengguna bisa memperoleh apa yang mereka

butuhkan saat itu juga dikarenakan mereka bisa interaktif. Hal tersebut tidak bisa diberlakukan pada informasi yang diberikan dalam format lain seperti media cetak.

4. Lebih leluasa menuangkan kreatifitas

Author, desainer, ataupun pengembang multimedia bisa membiarkan imajinasi mereka berkembang bebas untuk menyampaikan informasi yang lebih ekonomis, estetis, dan komunikatif sesuai kebutuhan. Perangkat lunak multimedia memungkinkan hal tersebut dengan menawarkan programming language dan tools yang memfasilitasi pengembangan aplikasi inovatif.

Proses belajar Al-Qur'an di sekolah dasar Saengsattha, Thailand memiliki fungsi penting dalam mengembangkan karakter dan spiritualitas anak sejak usia muda. sekolah dasar Saengsattha, Thailand adalah salah satu lembaga pendidikan nonformal yang berkontribusi dalam mendidik generasi muda untuk mencintai dan memahami Al-Qur'an.

Namun, minat anak-anak untuk membaca Al-Qur'an saat ini mengalami penurunan yang signifikan, disebabkan oleh kemajuan teknologi dan kurangnya inovasi dalam pembelajaran di sekolah dasar Saengsattha, Thailand (Ariyanti & Rahmawati, 2025).

Dorongan untuk belajar menjadi salah satu indikator utama dalam membentuk sikap belajar anak. Saat anak merasa tertarik dan termotivasi, proses belajar akan berjalan lebih efektif. Sebaliknya, motivasi yang rendah akan mengakibatkan rendahnya intensitas belajar serta minat dalam membaca Al-Qur'an (Ariyanti & Rahmawati, 2025). Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan khusus untuk mendorong motivasi anak dalam aktivitas membaca Al-Qur'an.

Salah satu strategi yang berpotensi adalah dengan meningkatkan media pembelajaran yang bersifat interaktif. Media interaktif menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan seru, karena melibatkan aspek visual, audio, dan partisipasi. Media jenis ini dapat beradaptasi dengan ciri-ciri generasi digital saat ini. Media pembelajaran interaktif bisa

menghubungkan kebutuhan belajar siswa dengan gaya belajar mereka yang semakin berorientasi visual dan berbasis teknologi. Anak-anak biasanya lebih suka aplikasi, video animasi, atau permainan edukatif dibandingkan dengan cara tradisional seperti ceramah atau pengulangan (Ariyanti & Rahmawati, 2025).

Penilaian pembelajaran sangatlah krusial guna mengetahui tingkat kemampuan siswa, menentukan pencapaian tujuan pembelajaran, merefleksikan beserta mengevaluasi hasil belajar, serta melaporkan kemajuan anak di sekolah kepada orang tua (Rizka Harfiani & Hasrian Rudi Setiawan, 2019). Salah satu cara guna menunjang pembelajaran yakni melalui mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang menghambat proses pembelajaran dan berikutnya memperbaiki gaya belajar dengan cara atau metode baru, yang bisa dijadikan solusi dari permasalahan pembelajaran tersebut.

Tantangan yang di hadapi guru Rendahnya minat belajar siswa juga dipengaruhi oleh minimnya penggunaan media digital dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang masih didominasi metode

konvensional cenderung kurang menarik perhatian siswa, terutama di era digital saat ini. Keterbatasan media digital membuat materi pelajaran sulit dipahami secara visual dan interaktif, sehingga siswa mudah merasa bosan. Akibatnya, motivasi belajar siswa menurun dan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran menjadi kurang optimal.

Minimnya pemanfaatan media digital di sekolah menjadi salah satu kendala dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan sarana dan prasarana, kurangnya kemampuan guru dalam mengoperasikan media digital, serta belum optimalnya dukungan dari pihak sekolah. Akibatnya, proses pembelajaran masih banyak menggunakan metode konvensional yang kurang variatif dan kurang menarik bagi siswa. Kondisi tersebut membuat siswa mudah merasa bosan dan kurang termotivasi untuk aktif dalam kegiatan belajar.

Kesimpulan dari paparan tersebut yakni bahwa media pembelajaran interaktif ialah alat penyampaian informasi dari sumber yang sudah didesain sebelumnya dan dibuat sesuai preferensi pengguna untuk menciptakan lingkungan belajar

yang kondusif, yakni ketika siswa bisa belajar dengan efektif dan efisien. Ketika pembelajaran berlangsung sesuai pengajaran guru melalui media pembelajaran interaktif, siswa bisa mencapai potensi penuh mereka, memahami materi dengan mudah, ataupun merespons dengan positif (Laili Nur Affida, 2020).

Berdasarkan hasil observasi langsung yang dilakukan selama proses pembelajaran Al-Qur'an di Sekolah Dasar Saengsattha, Thailand, diketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar peserta didik. Anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi sejak awal pembelajaran, terlihat dari kehadiran tepat waktu, kesiapan mengikuti kegiatan, serta fokus perhatian selama proses belajar berlangsung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan media interaktif dalam pengajaran Al-Qur'an di Sekolah Dasar Saengsattha, Thailand, dengan menelaah secara mendalam jenis-jenis media interaktif yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran Al-Qur'an, mengidentifikasi berbagai tantangan yang dihadapi guru dalam

memanfaatkan media interaktif sebagai sarana pengajaran, serta menganalisis strategi yang diterapkan oleh guru untuk mengoptimalkan penggunaan media interaktif guna meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran Al-Qur'an di sekolah tersebut.

Media interaktif yang digunakan, seperti tampilan visual, audio bacaan Al-Qur'an, dan animasi huruf hijaiyah, mampu menarik minat peserta didik. Peserta didik tampak aktif mengikuti instruksi, menirukan bacaan, serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran tanpa paksaan. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan, sehingga mengurangi kejenuhan yang biasanya muncul dalam metode pembelajaran konvensional.

Selain itu, peserta didik menunjukkan peningkatan keberanian untuk membaca Al-Qur'an secara bergiliran. Kesalahan bacaan dapat diminimalkan karena anak-anak lebih mudah memahami makharijul huruf dan panjang pendek bacaan melalui bantuan media interaktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif sebagai sarana pengajaran Al-Qur'an di Sekolah Dasar Saengsattha,

Thailand, berkontribusi positif terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar peserta didik. Temuan ini sejalan dengan teori media pembelajaran yang menyatakan bahwa media berfungsi sebagai perantara yang mempermudah penyampaian pesan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Media interaktif yang mengombinasikan unsur visual, audio, dan partisipasi aktif mampu menyesuaikan gaya belajar anak usia dini. Hal ini mendukung pendapat bahwa pembelajaran yang melibatkan berbagai indera akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik. Dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an, media interaktif membantu peserta didik memahami media interaktif, makharijul huruf dan tajwid dengan lebih tepat, sehingga kualitas bacaan Al-Qur'an di Sekolah Dasar Saengsattha, Thailand menjadi lebih baik.

Selain itu, meningkatnya motivasi dan antusiasme peserta didik menunjukkan bahwa media interaktif mampu mengatasi permasalahan rendahnya minat baca Al-Qur'an yang selama ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan metode

pembelajaran yang monoton. Dengan demikian, media interaktif dapat dijadikan alternatif solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an di sekolah dasar.

Salah satu cara guna menunjang pembelajaran yakni melalui mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang menghambat proses pembelajaran dan berikutnya memperbaiki gaya belajar dengan cara atau metode baru, yang bisa dijadikan solusi dari permasalahan pembelajaran tersebut.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif sebagai sarana pengajaran Al-Qur'an di Sekolah Dasar Saengsattha, Thailand, terbukti efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar.

Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif

memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar peserta didik, khususnya dalam meningkatkan keberanian membaca Al-Qur'an, ketepatan pelafalan makharijul huruf, serta pemahaman dasar kaidah tajwid. Peserta didik menjadi lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Selain itu, media interaktif mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran Al-Qur'an secara lebih efektif dan komunikatif. Media ini berfungsi sebagai perantara yang mampu menjembatani materi abstrak menjadi lebih konkret melalui kombinasi visual, audio, dan interaksi langsung, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang relevan dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pengajaran Al-Qur'an di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pendidik dan lembaga pendidikan dalam mengembangkan metode pembelajaran Al-Qur'an yang lebih

efektif, adaptif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, B., & Laha, M. S. (2020). *Kemampuan Analisis Masalah (Studi Kasus Pada Mahasiswa Sosiologi Iisip Yapis Biak) Implementation Of Field Studies To Improve Problem Analysis Ability (Case Study In The Student Sociology Iisip Yapis Biak)*. 8, Nomor 1, 63–72. <https://share.google/M1fhkdivm oju52tni>
- Ariyanti, A., & Rahmawati, A. (2025). *Optimalisasi Media Pembelajaran Yang Interaktif Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Anak Dalam Minat Baca Al-Qur'an Di Tpq Kasyifatul Ulum Bandengan*. 7(2). <https://doi.org/10.54437/ilmuna>
- Dr. Benny A. Pribadi, M. A. (2019). *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran Edisi Kedua*.
- Fitriyan, Y. H., & Salim, H. (2025). *Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Religius Pada Siswa SMP Muhammadiyah 1 Gatak Program Khusus*. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta328>
- Insania, F., & Pasaribu, M. (2024). *Implementasi Dan Optimalisasi Kurikulum Merdeka Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Pada Anak Usia Dini*. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 278–289. <https://doi.org/10.37985/murhu>

- m.V5i1.527
- Gomes, dkk. (2023). *Analisis data kualitatif berdasarkan model Miles dan Huberman*.
- Kholik, A. (2021). Pendidikan Agama Islam Perspektif Al-Ghazali Dalam Kitab Ihya' Ulumuddin. *Intizam: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 42–62. <https://ejournal.staidapondokkrempyang.ac.id/index.php/intizam/article/view/43>
- Laili Nur Affida. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Autoplay Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadist Di Man 2 Tuban*. <http://digilib.uinsa.ac.id/42270/>
- Muhammad Raihan Setiawan, M. (2025). *Inovasi Pembelajaran Makhrijul Huruf Hijaiyah melalui Aplikasi Canva Di Tadika Al Fikh Orchard Taman Setia*. 10. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/23669>
- Pasaribu, M., & Mukhrimah, N. A. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah. *Journal On Teacher Education*, 4(2), 1190–1200. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/9891/7881>
- Raden Ahmad Muhajir Ansori. (2016). Strategi Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Islam Pada Peserta Didik. *Jurnal Pusaka: Media Kajian Dan Pemikiran Islam*, 8, 16–18. http://ejournal.alqolam.ac.id/index.php/jurnal_pusaka/article/view/84
- Rizka Harfiani, & Hasrian Rudi Setiawan. (2019). Model Penilaian Pembelajaran Di Paud Inklusif. *Ihya Al-Arabiyah : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*.
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., & Sitorus, L. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasi Belajar Siswa Kelas V Materi Harmoni Dalam Ekosistem. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2398–2409. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/7941/3410>