

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penyusunan penelitian ini didasarkan pada berbagai studi terdahulu yang memiliki keterkaitan serta memberikan kontribusi penting dalam memahami latar belakang serta isu yang akan dikaji. Penelitian-penelitian sebelumnya, digunakan sebagai dasar untuk menemukan celah penelitian, menentukan fokus kajian, serta memperkuat kerangka teori.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, belum ditemukan penelitian skripsi di Program Studi PAI, di Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang mengembangkan media pembelajaran dengan menggabungkan dua aplikasi sekaligus. Penelitian terkait yang ditemukan justru berasal dari institusi pendidikan tinggi lain. Maka dari itu, penelitian ini diharapkan turut memperkaya *khazanah* keilmuan di lingkungan UMP.

Penelitian pertama yakni skripsi yang dilakukan Nabilla Aprilia Muharom, Program Studi PGSD, Universitas Pakuan, Bogor (2022), berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Kelas V Tema 1 Subtema Organ Gerak Hewan”. Hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *Canva* layak diterapkan di sekolah dasar, efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, dan menarik perhatian peserta didik. Validasi ahli mendukung temuan tersebut dengan hasil: ahli media (92,8 %), ahli bahan

(98%), ahli bahasa (80%), dan respons siswa mencapai 85,78% (sangat baik), sehingga menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif dan menarik untuk digunakan (Muharom, 2022).

Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan metode R&D dengan model pengembangan ADDIE, pemanfaatan aplikasi *Canva*, serta validasi ahli. Perbedaannya adalah penelitian tersebut hanya menggunakan aplikasi *Canva* tanpa aplikasi tambahan, serta tidak melibatkan uji *pre-test* dan *post-test*.

Penelitian kedua yakni jurnal yang ditulis oleh Riano dan Fauzi, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto (2022), berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP di SD Berbasis Aplikasi *Canva*”. Penelitian ini membuktikan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* mampu meningkatkan motivasi sekaligus prestasi peserta didik dalam pembelajaran daring, didukung oleh validasi ahli media sebesar (78,75%), dan respons siswa sebesar (86,37%). Peningkatan hasil belajar juga terlihat dari nilai *pre-test* dan *post-test*, meskipun masih ada siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) (Riono & Fauzi, 2022).

Persamaan pada penelitian ini dengan penulis adalah penggunaan metode R&D model ADDIE, pemanfaatan aplikasi *Canva* dan fokus pada pembelajaran PAI. Perbedaannya terdapat pada media yang digunakan, yaitu hanya aplikasi *Canva*, serta subjek penelitian yang berada di tingkat SD, sementara penelitian ini menggabungkan dua aplikasi yakni *Canva* dan *TikTok* untuk siswa kelas SMK.

Penelitian ketiga yakni tesis yang ditulis oleh Adi Irwandi dari Magister PAI, IAIN Parepare (2022), berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Menggunakan Aplikasi *TikTok* dengan Pendekatan Model ADDIE Di Kelas VII SMP Negeri 7 Polewali”. Hasil penelitiannya menunjukkan media pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok* layak digunakan untuk pembelajaran PAI, dengan validasi ahli media (85%), ahli materi (81%), dan respons siswa (95,3%). dengan hasil validasi dan respons siswa, maka dapat dinyatakan media pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok* mampu membantu penyampaian materi secara menarik, dan mampu meningkatkan minat belajar siswa (Irwandi, 2022).

Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model ADDIE, pemanfaatan teknologi sebagai media interaktif, dan penggunaan *TikTok* serta pengukuran respons siswa. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan (hanya *TikTok*), jenjang peserta didik (tingkat SMP), dan pendekatan yang lebih sederhana jika dibandingkan dengan penelitian ini yang mengkombinasikan dua aplikasi.

Penelitian keempat yakni skripsi yang dilakukan oleh Callista Meylani Nuril Ertinez, dari Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2022), berjudul “Pengembangan Media Poster Digital Menggunakan Aplikasi *Canva* Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Materi Tata Surya Kelas VII Di SMP/MTS”. Penelitian ini menyimpulkan, media poster digital yang dibuat melalui aplikasi *Canva* terbukti valid dan menarik berdasarkan validasi dari ahli material (92%), ahli media (95%), dan

validasi ahli matematika atau guru matematika (90%), serta respons siswa (uji skala kecil 98%, uji besar 91%). Dengan demikian, poster digital yang dikembangkan melalui aplikasi *Canva* dinyatakan efektif sebagai bahan pendukung pembelajaran dalam mempermudah pemahaman siswa terhadap materi Tata Surya secara visual (Ertinez, 2022).

Kesamaan yang ditemukan antara penelitian ini dan sebelumnya adalah penggunaan metode R&D dan melibatkan para ahli untuk validasi, sedangkan perbedaannya mencakup bidang studi (IPA), jenjang siswa (SMP), aplikasi yang digunakan (hanya aplikasi *Canva*), serta model yang digunakan (model 4D).

Penelitian kelima yakni jurnal yang ditulis oleh Fadhillah Putri dan Nurjannah dari Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah (2022), yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi *Canva* Berbasis Masalah Pada Tema Ekosistem Kelas V SD”. Hasil penelitian membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* sangat layak dan juga efektif, dengan validasi tinggi dari ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan menunjukkan persentase kelayakan yang tinggi (91,6%-98%). Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* efektif guna menarik perhatian peserta didik, meningkatkan interaksi, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Putri, 2022).

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini, terletak pada penggunaan metode penelitian R&D dan model pengembangan ADDIE. Adapun perbedaannya yakni mencakup tema dan jenjang (tema ekosistem untuk SD), serta media yang hanya menggunakan aplikasi *Canva*.

Penelitian keenam yakni jurnal yang ditulis oleh M. Fai Alviandi Ahdi, Wahjoedi, dan Peby Gunarto Program Studi Pendidikan Olahraga, Universitas Pendidikan Ganesha (2022), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *TikTok* Pada Pembelajaran PJOK Materi Narkoba Pada Peserta Didik Kelas X MAN Karangasem”. Penelitian ini membuktikan bahwa video edukasi berbasis *TikTok* terbukti memiliki kelayakan tinggi sebagai sarana pembelajaran PJOK. Validasi media oleh para ahli menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan persentase kelayakan sebagai berikut: (1) Ahli isi atau materi pembelajaran (96%), ahli desain pembelajaran (84%), ahli media (97,5%), dan uji coba praktisi lapangan (97%), sehingga media ini dinilai dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan mendukung guru mewujudkan sasaran pembelajaran secara lebih efektif (Ahdi & Gunarto, 2022).

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan model pengembangan ADDIE serta pemanfaatan aplikasi *TikTok* dalam proses pengembangan media pembelajaran. Sedangkan, perbedaannya terletak pada mata pelajaran PJOK, sedangkan fokus penelitian ini adalah mata pelajaran PAI. Pada penelitian terdahulu peneliti hanya memanfaatkan aplikasi *TikTok* saja, sedangkan pada penelitian ini memanfaatkan dua aplikasi yaitu *Canva* dan *TikTok*. Target yang dituju pada penelitian terdahulu ialah siswa SD kelas lima sedangkan penelitian ini siswa SMK kelas sepuluh.

Penelitian ketujuh yakni jurnal yang ditulis oleh Lidra Agustina Tanjung, Universitas Islam Negeri (UIN) Sumatera Utara dan Sri Kurnia Hastuti Sebayang, STKIP Budidaya Binjai (2023), berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis *TikTok*”. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan *TikTok* pada mata pelajaran PAI ini memberikan banyak manfaat yang signifikan. Siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran PAI dan dapat mendorong kreativitas serta interaktivitas pada siswa. Dari hasil tersebut, pengembangan media pembelajaran PAI berbasis *TikTok* menjadi salah satu alternatif dalam menciptakan suasana belajar PAI yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa tidak jenuh dan lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran PAI. Maka dari itu, siswa dapat memahami materi yang diajarkan dengan baik (Tanjung, 2023).

Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya terletak pada pemanfaatan aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi PAI secara menarik dan kreatif. Perbedaannya terletak pada fokus media dan model pengembangan yang digunakan. Pada penelitian terdahulu fokus media yang digunakan hanya aplikasi *TikTok* sedangkan pada penelitian ini mengkombinasikan dua aplikasi yakni aplikasi *Canva* dan *TikTok* sebagai media pembelajaran. Pada penelitian terdahulu, model pengembangan yang digunakan ialah 4D sedangkan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE.

Penelitian kedelapan yakni skripsi yang ditulis oleh Muhamad Faiz Nouval, dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pakuan Bogor (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *TikTok* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMPN 2 Cigombong”. Hasil dari penelitian menunjukkan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok* efektif dan layak diterapkan berdasarkan peningkatan hasil belajar dan respons positif siswa dan guru (97%). Hal ini diperkuat oleh validasi ahli material (100%), ahli bahasa (98,75%), dan ahli media (82%). Selain validasi dari para ahli, juga dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang 86,1% dari hasil *post-test* siswa yang menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan hasil *pre-test* (Nouval, 2023).

Kesamaan antara penelitian ini dan sebelumnya terletak pada pemanfaatan ADDIE sebagai model pengembangan, yang mana bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, dan sama-sama mengukur respons dari siswa dan guru terhadap media pembelajaran. Sementara itu, perbedaannya terletak pada materi yang diambil, penelitian terdahulu berfokus pada materi Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada PAI. Pada penelitian terdahulu hanya menggunakan aplikasi *TikTok* saja, sedangkan penelitian ini menggunakan dua aplikasi yaitu aplikasi *Canva* dan *TikTok*. Jenjang yang diambil pada penelitian terdahulu adalah SMP sedangkan penelitian ini mengambil jenjang SMK.

Penelitian kesembilan merupakan artikel jurnal yang ditulis oleh Yuyun Asnawati dan Sutiah, dari Program Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (2023), berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”. Penelitian ini mengungkapkan penggunaan media video animasi berbasis aplikasi *Canva* sangat layak digunakan dengan tingkat kelayakan (93,33%) oleh ahli media dan (74%) validasi oleh ahli materi. Media pembelajaran ini terbukti dapat meningkatkan motivasi serta capaian belajar siswa, ditunjukkan melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* yang mengalami peningkatan signifikan. Oleh karena itu, media tersebut dinilai sangat efektif dalam mendorong motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Penggunaan aplikasi *Canva* turut memberikan kemudahan dalam merancang konten pembelajaran yang menarik secara visual dan mendukung pemahaman materi selama proses pembelajaran (Yuyun, 2023).

Kesesuaian penelitian ini dengan penelitian sebelumnya dilihat dari pemanfaatan model pengembangan ADDIE, serta keterlibatan evaluasi oleh ahli dan uji efektivitas dalam proses penelitiannya. Sementara itu, perbedaannya terlihat pada aplikasi yang digunakan. Penelitian sebelumnya hanya memanfaatkan aplikasi *Canva*, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan dua aplikasi, yaitu aplikasi *Canva* dan *TikTok* sebagai media pembelajaran. Selain itu, perbedaan lainnya terdapat pada mata pelajaran yang dikaji, dimana penelitian terdahulu berfokus pada Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada PAI.

Penelitian kesepuluh merupakan karya skripsi yang disusun oleh Nur Syahida dari Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Sulawesi Barat (2023), dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Berbantuan *ChatGPT* Pada Materi Pemanasan Global X”. Berdasarkan hasil penelitian ini, diketahui media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* berbantuan *ChatGPT* dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi berdasarkan angket, respons siswa dan guru yang menunjukkan bahwa media tersebut praktis digunakan. Peningkatan hasil belajar siswa terlihat setelah diterapkannya media pembelajaran tersebut dan hal ini membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa (Nur, 2023).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yakni terletak pada penggunaan model pengembangan ADDIE. Adapun letak perbedaannya terdapat pada materi yang dikaji, dimana penelitian terdahulu berfokus pada mata pelajaran Fisika, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada mata pelajaran PAI. Selain itu, perbedaan lainnya terletak pada media yang digunakan, penelitian sebelumnya memanfaatkan aplikasi *Canva* dengan bantuan *ChatGPT*, sementara penelitian ini mengkombinasikan penggunaan aplikasi *Canva* dan *TikTok*.

B. Kerangka Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Menurut pendapat Hasan dan rekan-rekannya (2021) media pembelajaran merupakan berbagai jenis sarana, alat bantu, atau

perlengkapan yang dimanfaatkan dalam menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik, dengan tujuan mendorong motivasi belajar serta mendukung keterlibatan mereka secara menyeluruh dan bermakna dalam proses belajar. Istilah “interaktif” berasal dari kata “interaksi” yang bermakna adanya aksi timbal balik, saling mempengaruhi, atau terjalinnya hubungan antara dua pihak. Interaksi ini muncul melalui proses aksi dan reaksi. Dengan demikian, kata “interaktif” mengacu pada komunikasi dua arah yang melibatkan *feedback*, dimana kedua belah pihak atau lebih sama-sama berperan aktif dalam proses tersebut.

Pembelajaran interaktif merupakan suatu pendekatan yang mengajak siswa untuk berpartisipasi secara aktif melalui pemikiran, pengamatan, pendengaran, dan keterampilan, termasuk kegiatan seperti menulis. Menurut (Pratama et al., 2022) pendekatan ini secara konsisten menekankan betapa pentingnya pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat interaktif. Penekanan ini muncul sebagai respons terhadap permasalahan yang teridentifikasi, mengingat bahwa setiap siswa merupakan individu yang memiliki karakteristik dan keunikan masing-masing.

Dalam pembelajaran yang bersifat interaktif, siswa didorong untuk berperan aktif dengan mengajukan pertanyaan, memberikan jawaban, serta merespons pendapat. Secara bersamaan, peserta didik juga menunjukkan kemampuan dalam mengerjakan tugas, baik dalam

bentuk kerja individu ataupun bentuk kerja kelompok. Metode pembelajaran interaktif ini, berfokus pada pencapaian akhir sekaligus menitikberatkan pada proses pembelajaran itu sendiri, sehingga siswa memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung, bukan sekadar menghafal materi (Karami et al., 2021).

Media belajar interaktif merupakan sarana bantu yang dirancang untuk mendukung aktivitas pembelajaran. Alat ini dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam berkomunikasi secara langsung dengan materi pelajaran, guru, maupun sesama teman sekelas. Media ini disusun sedemikian rupa agar mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis melalui keterlibatan berbagai indera, seperti penglihatan, pendengaran, dan indera perasaan. Maka dari itu, pembelajaran akan lebih atraktif sekaligus lebih efisien, sehingga mampu menunjang pencapaian hasil belajar yang maksimal.

Secara umum, media pembelajaran interaktif memanfaatkan teknologi digital seperti perangkat lunak, video interaktif, serta berbagai platform berbasis internet. Media tersebut dirancang untuk mendukung interaksi timbal balik antara pengajar dan siswa serta memberikan respons secara instan. Selain itu, pada pendekatan ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk melatih keterampilan dan menerapkan konsep yang telah diperoleh melalui latihan, simulasi, ataupun kolaborasi. Dengan demikian, metode ini termasuk

pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), di mana siswa berperan sebagai penerima informasi sekaligus terlibat aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif adalah alat edukatif yang mengintegrasikan teknologi dengan metode pembelajaran berbasis pengalaman guna menciptakan proses belajar yang partisipatif, menyenangkan, serta efektif dan juga efisien. Media ini mendorong keterlibatan siswa melalui komunikasi dua arah, pemanfaatan teknologi yang beragam, serta keterlibatan aktif antara materi, pengajar, dan pelajar.

b. Prinsip Pembelajaran Interaktif

Keberhasilan penggunaan media pembelajaran interaktif sangat bergantung pada sejumlah prinsip dasar, salah satunya teori konstruktivisme, yang menganggap bahwa kegiatan belajar merupakan aktivitas aktif, dimana siswa dapat mengembangkan pemahamannya sendiri berdasarkan pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan. Dalam pandangan konstruktivis, pengetahuan tidak diperoleh secara pasif dari guru, namun dikonstruksi secara mandiri oleh peserta didik melalui keterlibatan pada proses belajar. Maka dari itu, pembelajaran akan berlangsung lebih optimal apabila siswa dilibatkan secara aktif serta mampu mengintegrasikan informasi yang baru diperoleh dengan pemahaman yang sudah dimiliki sebelumnya

(Casfian et al., 2024). Dalam hal ini, media pembelajaran interaktif dapat menjadi sarana yang efektif untuk menunjang pendekatan konstruktivistik. karena mampu untuk memfasilitasi siswa dalam mengeksplorasi materi, berdiskusi, dan merefleksikan pengalaman belajar mereka. Penggunaan media pembelajaran interaktif, dapat mendukung teori ini dengan memfasilitasi siswa untuk mengeksplorasi, berdiskusi, serta merefleksikan pengalaman belajarnya.

Prinsip kedua dalam media pembelajaran interaktif adalah penyediaan umpan balik secara real-time. Media ini memberikan respons langsung kepada peserta didik, yang berperan penting dalam membantu mereka dalam mengidentifikasi kesalahan dan segera melakukan perbaikan. Mekanisme umpan balik ini juga mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan sintesis, sekaligus mendukung siswa dalam menguasai materi pembelajaran secara komprehensif (Widiasanti et al., 2023).

Prinsip ketiga yang mendasari pembelajaran interaktif adalah pentingnya keterlibatan aktif peserta didik. Pembelajaran dirancang untuk melibatkan siswa secara menyeluruh, baik dalam aspek mental maupun fisik. Sehingga partisipasi mereka terhadap kegiatan belajar menjadi lebih optimal. Keterlibatan aktif ini berfungsi untuk memaksimalkan kemampuan siswa dalam memahami dan juga mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh ke dalam situasi yang

sesuai. Dengan meningkatnya interaksi dan keterlibatan selama proses belajar, kemampuan siswa dalam mengingat serta menguasai materi pun turut meningkat, sehingga berdampak positif terhadap efektivitas pembelajaran.

Prinsip keempat dalam pembelajaran interaktif adalah Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL). Pada model PBL ini sering diterapkan dalam media pembelajaran interaktif untuk mendorong peserta didik dalam menyelesaikan permasalahannya secara mandiri serta mengasah kemampuan berpikir kritis. Dalam PBL, siswa dihadapkan pada situasi atau tahapan tertentu, siswa dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, sekaligus meningkatkan keterampilan kerja sama dalam tim (Anzelina et al., 2024).

Oleh karena itu, disimpulkan bahwa prinsip dasar dari pembelajaran interaktif ini menitikberatkan pada partisipasi aktif peserta didik, pemberian *feedback* secara *real time*, keterkaitan antara pengalaman belajar dengan wawasan yang telah dimiliki, serta penyelesaian masalah yang berlandaskan pada situasi nyata. Pendekatan ini ditujukan untuk membentuk serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menganalisis secara mendalam, dan menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman hidup.

c. Model-Model Media Pembelajaran Interaktif

Pemanfaatan media pada kegiatan belajar mengajar berperan penting dalam mendukung guru menjelaskan materi secara lebih efektif. Salah satu media yang kerap dimanfaatkan adalah media pembelajaran interaktif. Media ini mempermudah siswa memahami materi dengan lebih mudah melalui tampilan visual yang menarik. Dalam pendidikan, media pembelajaran interaktif menyampaikan informasi secara visual, audio, dan video yang ditayangkan melalui komputer ataupun laptop. Selain itu, memungkinkan siswa untuk mengamati dan memahami gambar, suara, sekaligus menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan dinamis.

Seiring dengan kemajuan zaman, terdapat berbagai model multimedia kini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran: *Pertama*, permainan interaktif, yaitu bentuk hiburan berbasis media elektronik yang menggabungkan elemen multimedia dan dirancang secara optimal untuk memberikan pengalaman bermain nyata kepada pengguna. Pada umumnya, permainan ini disusun dalam beberapa level, dari yang mudah sampai pada level yang menantang, yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik pengguna.

Model *Kedua* adalah *Compact Disk (CD)* interaktif, yaitu media pembelajaran yang memanfaatkan CD untuk menggabungkan serta menampilkan animasi berupa audio, video, teks, dan program. Penggunaan CD interaktif memungkinkan siswa belajar secara aktif

dan mandiri. Selain menyediakan materi secara lengkap, CD interaktif ini juga dilengkapi dengan soal-soal atau kuis yang dibuat guna mengembangkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah. Dengan demikian, siswa tidak sekadar membaca, namun juga aktif berlatih. Salah satu keunggulan dari CD ini adalah kemampuannya untuk diputar ulang, sehingga materi dapat dipelajari kembali guna memperkuat pemahaman.

Model *Ketiga*, adalah aplikasi, yaitu perangkat lunak yang dirancang dengan berdasarkan aturan tertentu untuk membantu dalam menyelesaikan berbagai tugas. Penggunaan aplikasi dalam proses pembelajaran memudahkan siswa dalam mengakses berbagai jenis materi pelajaran. Tampilan aplikasi yang menarik dan fitur yang mudah dioperasikan dapat meningkatkan motivasi belajar, khususnya bagi siswa dengan gaya belajar visual (Asela, 2020).

Pada pembelajaran modern, pemanfaatan media interaktif seperti permainan, *compact disk*, dan juga platform digital memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih atraktif. Media tersebut mampu mendorong pengembangan kemampuan berpikir analitis, mampu meningkatkan motivasi belajar dan menumbuhkan kemandirian dalam belajar pada siswa. Model pembelajaran interaktif ini selaras dengan pendekatan pendidikan masa kini yang berfokus pada partisipasi siswa dan integrasi teknologi. Pemanfaatan media interaktif turut mendukung terciptanya lingkungan

pembelajaran yang aktif, melibatkan siswa, dan menyuguhkan pembelajaran yang menyenangkan sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi langsung, dalam kegiatan pengamatan, analisis, dan penerapan materi pembelajaran secara praktis.

Temuan ini selaras dengan hasil studi yang telah diteliti oleh Hafid Muslih dan Ema Roslaeni (Muslih & Roslaeni, 2024) yang mengindikasikan salah satu bentuk dari penerapan pembelajaran interaktif dapat diwujudkan melalui integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Meningkatnya peran teknologi dalam pendidikan menjadikan pendekatan pembelajaran interaktif semakin signifikan dalam merespons tantangan era digital yang dinamis dan kompleks. Lebih lanjut, studi tersebut juga mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis interaktivitas mampu mendorong peningkatan capaian belajar peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media tersebut terbukti memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kemampuan dan prestasi akademik siswa.

d. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran memegang peran penting dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran. Secara umum, menurut pendapat Sudjana dan juga Rivai yang dikutip oleh Arsyad (1997), terdapat berbagai manfaat praktis dari pemanfaatan media dalam proses pembelajaran. *Pertama*, media pembelajaran mampu menjadikan aktivitas belajar terasa lebih menyenangkan bagi siswa dan mampu

meningkatkan motivasi agar dapat berpartisipasi langsung dalam pembelajaran. *Kedua*, materi pelajaran disampaikan dengan lebih jelas sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan juga menguasai isi pembelajaran, yang pada akhirnya membantu pencapaian tujuan pembelajaran. *Ketiga*, penggunaan metode pembelajaran menjadi lebih beragam, tidak terbatas pada komunikasi verbal atau metode ceramah semata, sehingga pembelajaran tidak monoton, siswa terhindar dari rasa jenuh, serta guru tidak cepat merasa lelah, terutama bila harus mengejar di setiap sisi pelajaran. *Keempat*, peserta didik berpeluang lebih luas untuk ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena siswa tidak sekedar menyimak penjabaran guru, namun juga aktif mengikuti berbagai kegiatan seperti mengobservasi, mempraktikkan, hingga mempresentasikan materi.

Pada proses belajar mengajar PAI, pemanfaatan media pembelajaran berbasis interaktif dalam pembelajaran menawarkan berbagai kelebihan, yakni (1) Mendorong peningkatan motivasi siswa dalam belajar, Media pembelajaran berbasis interaktif ini mampu membangkitkan minat dan antusiasme siswa dalam mempelajari materi PAI, karena penyajiannya dirancang secara menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. (2) Mendukung Pemahaman Materi, Penggunaan fitur simulasi dan visualisasi dalam media interaktif membantu mempermudah kemampuan siswa dalam memahami konsep abstrak dalam PAI, seperti Aqidah Akhlak maupun Sejarah Islam. (3)

Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa, Media pembelajaran interaktif memfasilitasi siswa mampu berpikir secara analitis dan evaluatif, dan juga mengaitkan materi PAI dengan situasi kehidupan nyata, sehingga keterampilan berpikir kritis mereka dapat berkembang. (4) Mendorong Pembelajaran Berbasis Kolaborasi, Melalui media interaktif, membuka peluang bagi siswa untuk berkolaborasi dengan tim secara langsung atau melawati media digital, sehingga tercipta suasana belajar yang kooperatif dan saling mendukung.

Pernyataan ini sejalan dengan pandangan Firdha dan Zulyusri (Firdha & Zulyusri, 2022), yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran mampu memperkuat pemahaman siswa, memperjelas materi yang disampaikan, meningkatkan semangat belajar siswa, serta membangun suasana belajar yang menyenangkan, nyaman, dan menarik. Maka dari itu, media pembelajaran berperan penting dan strategis untuk mendorong peningkatan kualitas mutu pembelajaran.

e. Relevansi dalam PAI

Pembaharuan metode pembelajaran PAI berbasis interaktif kini menjadi tuntutan dalam menanggapi ciri khas siswa generasi sekarang ini yang mana cenderung bergantung pada teknologi serta menginginkan pengalaman belajar yang menyenangkan serta penuh makna. Pembelajaran PAI dengan pendekatan interaktif berfungsi

untuk meningkatkan semangat belajar siswa dan membantu mereka memahami materi secara kontekstual serta sesuai dengan kehidupan nyata (Ramadhan Lubis et al., 2024).

Pemanfaatan media interaktif sangat sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran PAI, sebab mendukung pencapaian tujuan pembelajaran seperti pembentukan akhlak terpuji, penguatan keimanan, serta peningkatan pemahaman terhadap ajaran Islam. Media ini menghadirkan cara penyampaian materi yang menarik dan mudah dipahami. Sebagai contoh, media pembelajaran interaktif dapat dimanfaatkan untuk memperagakan tata cara ibadah seperti sholat, wudhu, haji, dan umrah melalui simulasi visual dinamis seperti gambar bergerak atau animasi mampu membantu peserta didik dalam menangkap langkah-langkah atau proses pembelajaran secara bertahap. Materi sejarah Islam, seperti kisah para nabi dan perjuangan sahabat Rasulullah, juga dapat disampaikan secara lebih menarik melalui narasi visual yang mendalam. Pendekatan ini mencerminkan penerapan pembelajaran berdiferensiasi, karena menyesuaikan metode dengan kebutuhan serta karakteristik siswa yang beragam.

Model berdiferensiasi adalah strategi yang dirancang guna menyesuaikan proses belajar mengajar di kelas untuk memenuhi kebutuhan belajar tiap-tiap siswa. Penyesuaian ini meliputi aspek ketertarikan, cara belajar, serta tingkat kesiapan peserta didik, yang bertujuan mengoptimalkan hasil belajar mereka. Perlu ditekankan

bahwa pembelajaran berdiferensiasi bukan berarti dilakukan secara individu atau mandiri, namun menggunakan pendekatan yang memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi pembelajaran sesuai kemampuan dan kebutuhannya melalui strategi yang fleksibel dan adaptif. Dalam implementasinya, guru diharapkan mampu memperhatikan perbedaan preferensi belajar siswa, baik dari segi materi (konten), cara belajar (proses), hasil yang diharapkan (produk), maupun lingkungan belajar yang mendukung. Dengan memahami dan mengakomodasi keragaman potensi siswa, pendidik mampu untuk membangun lingkungan belajar yang profesional, efektif, serta efisien (Wiwin, 2021).

Maka ditarik kesimpulan, pemanfaatan media pembelajaran interaktif sejalan dengan tujuan pembelajaran PAI, karena mampu menyampaikan ajaran Islam dengan cara yang lebih *engaging* dan kontekstual, khususnya bagi milenial, dan gen Z yang lekat dengan penggunaan teknologi. Misalnya, melalui penerapan simulasi, animasi, serta model pembelajaran berdiferensiasi, siswa dapat lebih mudah memahami tata cara ibadah, sejarah peradaban Islam, serta nilai-nilai keagamaan dengan cara yang jelas, kontekstual, dan menyenangkan.

Pendekatan pembelajaran interaktif memberikan peluang bagi siswa untuk belajar berdasarkan minat, gaya belajar, dan kemampuan masing-masing individu. Hal ini berkontribusi pada peningkatan motivasi, pemahaman materi, serta pencapaian hasil belajar yang

optimal. Maka media pembelajaran interaktif bersifat relevan dan berperan penting sebagai komponen krusial pada pembelajaran PAI, sebab mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang profesional, efisien, dan efektif.

Pada konteks ini, muncul pemikiran pada dunia pendidikan modern yang menyoroti bahwa metode atau cara penyampaian pengetahuan memiliki peran yang lebih signifikan dibandingkan dengan isi materi itu sendiri. Pandangan tersebut tertuang dalam sebuah ungkapan yang menyatakan:

الطريقة اهم من المادة

“at-thariqah ahammu minal-maddah”

Artinya: “Metode lebih penting dari materi”

Metode pembelajaran merupakan pendekatan yang diterapkan oleh guru bersama siswa dalam proses pembelajaran, yang berperan sebagai sarana untuk membangun interaksi antara guru dan siswa dalam memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, pemilihan dan perencanaan metode harus dilakukan secara matang agar penyampaian mudah dipahami oleh siswa. Penyajian materi yang disampaikan secara menarik dan efektif akan membantu siswa lebih mudah mengingat dan menguasai isi pembelajaran (Jumadil et al., 2024).

2. Aplikasi CANTIK (*Canva and TikTok*)

a. *Canva*

1) Pengertian *Canva*

Canva adalah platform yang dirancang untuk membuat berbagai jenis desain grafis secara mudah dan praktis. Aplikasi ini menyediakan banyak pilihan template, fitur desain, dan alat bantu visual yang dapat digunakan oleh siapa saja, tanpa memandang tingkat kemampuan desain yang dimiliki, untuk itu pengguna yang belum berpengalaman dalam desain grafis *Canva* memberikan kemudahan dalam merancang berbagai materi visual seperti pamflet, kartu ucapan, infografis, media presentasi, maupun brosur, tanpa harus memiliki latar belakang atau keterampilan teknis di bidang desain. Dengan tampilan antarmuka yang ramah pengguna serta elemen desain siap pakai, *Canva* memungkinkan setiap orang menghasilkan karya visual yang menarik tanpa harus menguasai keterampilan editing yang kompleks (Patmasari, Andi, 2024).

Menurut Ilham dan rekan-rekan (2023), *Canva* adalah sebuah aplikasi editor untuk menciptakan berbagai jenis konten visual secara online. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk merancang beragam materi kreatif, seperti kartu ucapan, poster, brosur, infografis, hingga slide presentasi atau *PowerPoint*. Sementara itu, Riono dan Fauzi (2022) berpendapat bahwa *Canva*

adalah sebuah perangkat lunak desain yang dapat diakses secara online, yang mana menyediakan beragam pilihan template visual. Di dalamnya terdapat berbagai jenis desain yang dapat digunakan, antara lain untuk membuat presentasi, grafik, infografis, pamflet, brosur, undangan, ucapan, hingga spanduk dan bentuk visual lainnya.

Sementara itu, menurut Poerna Wardhanie (2021), *Canva* merupakan aplikasi penyuntingan grafis yang menyediakan beragam alat desain untuk membuat berbagai jenis karya visual seperti poster, pamflet, infografis, spanduk, undangan, hingga slide presentasi. Selain itu, *Canva* juga dapat difungsikan sebagai alat pengeditan foto karena dilengkapi dengan fitur seperti editor gambar, filter, efek visual, bingkai, stiker, ikon, serta tata letak desain yang mudah digunakan, bahkan oleh pengguna pemula sekalipun.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa *Canva* adalah sebuah platform editing daring yang didalamnya terdapat beragam fitur, alat bantu, serta template yang mudah diakses oleh *user* dari berbagai tingkat kemampuan, baik pemula maupun profesional. Melalui aplikasi ini, pengguna dapat menciptakan berbagai karya visual seperti poster, brosur, infografis, pamflet, presentasi, kartu ucapan, hingga spanduk, tanpa memerlukan keahlian desain yang mendalam berkat

tampilan antarmuka yang sederhana dan intuitif. Selain itu, *Canva* juga menawarkan berbagai fitur pengeditan gambar seperti penyaring (filter), efek visual, bingkai, stiker, serta komponen lainnya, sehingga menjadikannya sebagai aplikasi desain yang serbaguna dan praktis digunakan.

2) Kelebihan Aplikasi *Canva*

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, *Canva* memiliki berbagai keunggulan dalam hal penggunaannya sebagai alat desain grafis. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Farisa dan rekan-rekannya (2024). Pertama, aplikasi *Canva* memfasilitasi pengguna dalam membuat desain visual yang beragam, seperti poster, infografis, presentasi, dan brosur, dengan bantuan template yang telah disediakan secara instan. Kedua, platform ini mampu mempercepat proses pembuatan media pembelajaran karena penggunaannya yang praktis dan efisien. Ketiga, *Canva* bersifat fleksibel karena dapat diakses dari berbagai perangkat, baik melalui ponsel berbasis Android maupun iOS. Sementara itu, untuk pengguna komputer atau laptop, aplikasi ini bisa digunakan langsung melalui peramban web seperti Google Chrome tanpa harus diunduh atau diinstal terlebih dahulu. Oleh sebab itu, Aplikasi *Canva* menjadi salah satu platform desain yang cukup populer dan juga banyak

dipilih dalam mendukung penyelesaian dalam berbagai tugas maupun keperluan pekerjaan lainnya.

3) Kelemahan Aplikasi *Canva*

Dari hasil pengamatan peneliti, ditemukan beberapa keterbatasan dalam penggunaan aplikasi *Canva* sebagaimana juga diungkapkan oleh Siregar (Siregar, 2021). Salah satu kendalanya adalah kebutuhan akan koneksi internet yang stabil dan cepat. Tanpa jaringan yang memadai, penggunaan aplikasi ini menjadi terhambat karena sebagian besar fitur hanya dapat diakses secara daring. Selain itu, untuk menikmati akses penuh terhadap elemen-elemen desain seperti *template* premium, *font* eksklusif, animasi, stiker, dan fitur lanjutan lainnya, pengguna harus berlangganan versi berbayar, yaitu *Canva Pro*. Meskipun begitu, hal ini bukan menjadi penghalang utama karena di dalam *Canva* terdapat beragam pilihan *template* serta elemen yang cukup beragam. Cukup memaksimalkan kreativitas, pengguna tetap mampu menghasilkan karya desain yang menarik meskipun hanya memanfaatkan fitur gratis yang tersedia.

4) Panduan Aplikasi *Canva*



Gambar 2.1 Representasi Aplikasi *Canva*

Panduan berikut disusun secara sistematis agar memudahkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi *Canva*. Berikut ini langkah-langkah yang perlu diperhatikan oleh pengguna untuk memulai penggunaan aplikasi *Canva* (Patmasari, Andi, 2024)

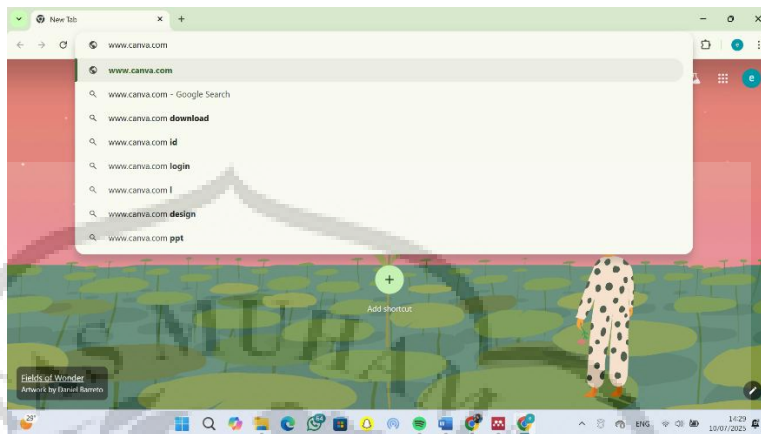
a) Langkah 1: Mengunduh Aplikasi *Canva*

Langkah awal yang perlu dilakukan oleh pengguna adalah mengunduh aplikasi *Canva* sesuai dengan perangkat yang digunakan. Bagi pengguna ponsel berbasis *Android*, aplikasi ini dapat diunduh melalui *Google Play Store*, sedangkan bagi pengguna *iOS* seperti *iPhone*, pengunduhan dilakukan melalui *App Store*. Sementara itu, untuk pengguna komputer atau laptop, aplikasi *Canva* dapat diakses dan diunduh langsung melalui situs resmi *Canva*.

b) Langkah 2: Mengunjungi Situs Website *Canva*

Buka browser web Anda dan ketikkan Alamat URL: www.Canva.com, kemudian akan diarahkan ke halaman utama

Canva, yang menampilkan opsi untuk mendaftar atau masuk jika Anda sudah memiliki akun.



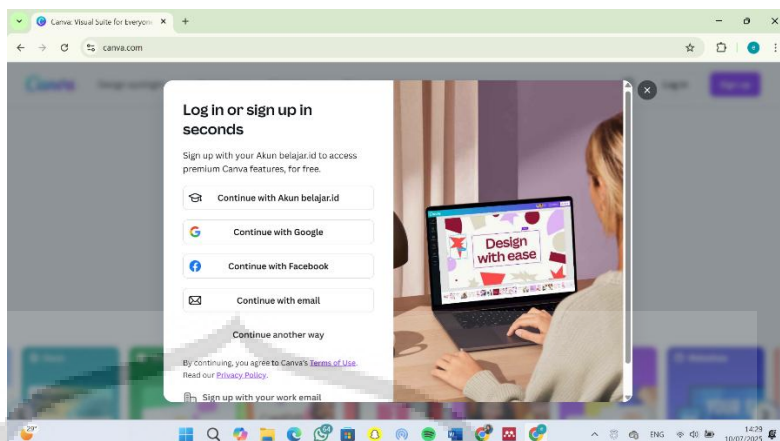
Gambar 2.2 Representasi Buka Browser URL *Canva*

c) Langkah 2: Masuk atau daftar pada aplikasi *Canva*

Klik tombol “Sign Up” atau “Get Started” di halaman utama. Anda akan diberi beberapa opsi untuk mendaftar:

- (a) Menggunakan alamat email: Masukkan alamat email Anda dan buat kata sandi.
- (b) Menggunakan akun Google: Jika Anda memiliki akun Google, Anda bisa langsung masuk dengan mengklik opsi “Sign up with Google”.
- (c) Menggunakan akun Facebook: Anda dapat mendaftar menggunakan akun Facebook dengan mengklik “Sign up with Facebook”

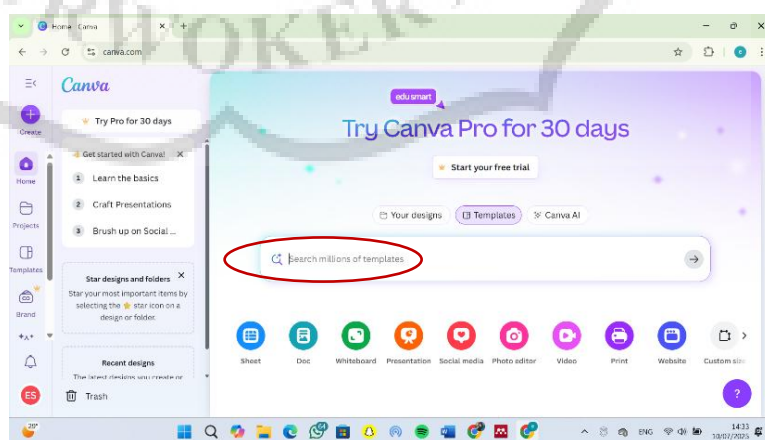
Setelah memilih metode pendaftaran, Anda mungkin diminta untuk memverifikasi email Anda atau memberikan izin untuk mengakses akun Google atau Facebook Anda.



Gambar 2.3 Representasi Masuk atau Daftar Pada Aplikasi *Canva*

d) Langkah 3: Memilih Jenis Editing

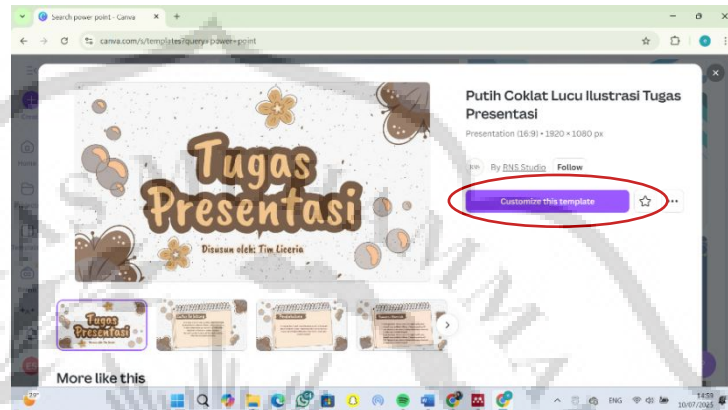
Setelah berhasil mendaftarkan akun *Canva* pengguna dapat memilih jenis editing seperti *presentation*, *social media*, *photo editor*, *doc*, *sheet*, *whiteboard*, *video*, *print*, *website*, dan *costume size*. Pada sebelah kiri halaman awal (beranda) terdapat menu “*templates*”, jika menu tersebut di klik maka akan ditampilkan berbagai macam pilihan *templates* yang siap pakai. Selain itu, pengguna juga dapat menggunakan kotak pencarian untuk mencari *templates* yang diinginkan.



Gambar 2.4 Representasi Tampilan Awal *Canva*

e) Langkah 4: Editing

Pada langkah keempat, tahap editing. Setelah pengguna memilih template yang diinginkan, maka klik “Customize this template” untuk memulai tahap editing.

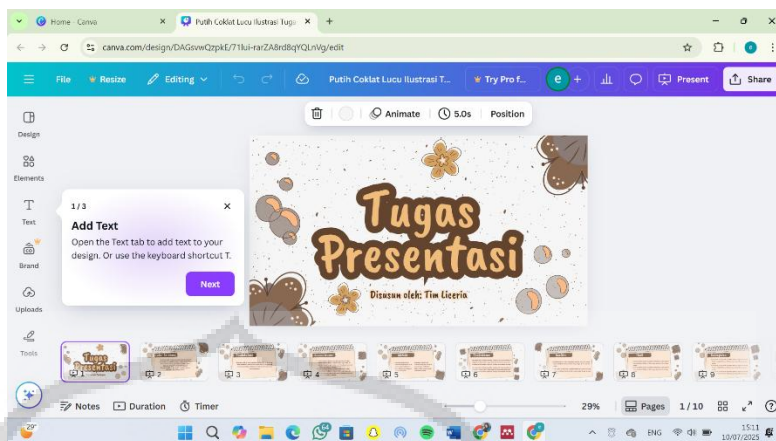


Gambar 2.5 Representasi Tahap Awal Editing

Jika pengguna tidak ingin menggunakan template bawaan yang tersedia di *Canva*, maka pilih opsi “Create”.



Gambar 2.6 Representasi Opsi Create

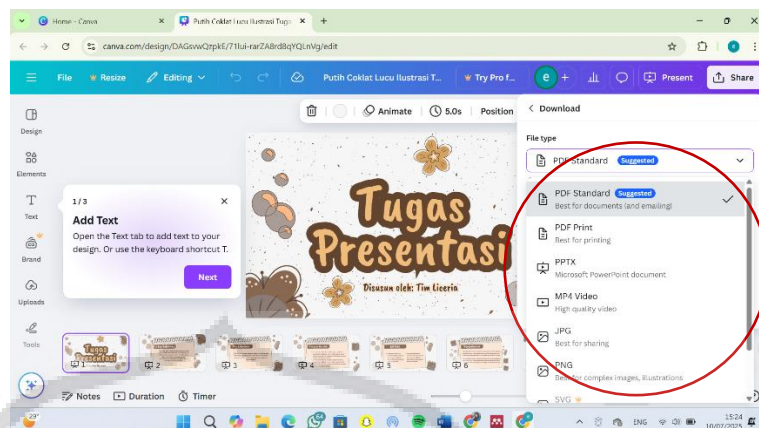


Gambar 2.7 Representasi Lembar Kerja

Jika pengguna ingin menambahkan elemen pada desain, maka pilih opsi menu “*element*” yang terletak di sebelah kiri. Pada menu tersebut, pengguna dapat mencari berbagai macam *elemen* sesuai keinginan dan kebutuhan.

f) Langkah 5: Menyimpan Desain

Setelah proses desain selesai dilakukan, tahap akhir ialah menyimpan hasil desain atau karya berdasarkan format file yang diinginkan pengguna. Untuk menyimpan, pengguna dapat menekan ikon panah bertuliskan “Bagikan” di bagian kanan atas, lalu memilih opsi “Unduh”. Selanjutnya, pengguna dapat menentukan format file PDF, PPT, PNG, atau lainnya sesuai dengan keperluan. Setelah memilih format, klik “Unduh” dan tunggu beberapa saat hingga file tersimpan secara otomatis ke dalam galeri atau manajer file perangkat.



Gambar 2.8 Representasi Opsi Penyimpanan Desain

b. *TikTok*

1) Pengertian *TikTok*

TikTok merupakan platform media sosial yang berasal dari Tiongkok. Aplikasi ini resmi dirilis pada September 2016 dan memberikan pengguna kemampuan untuk membuat serta membagikan video pendek berdurasi antara 15 detik hingga satu menit. Dalam proses pembuatannya, pengguna dapat memanfaatkan beragam fitur kreatif yang telah disediakan di dalam platform tersebut (Hulinggi & Mohamad, 2022).

TikTok dapat di *download* pada perangkat yang menjalankan sistem operasi Android maupun iOS. Sejak masa pandemi Covid-19, aplikasi *TikTok* termasuk dalam daftar aplikasi yang sangat digemari di Indonesia. Bahkan, pihak *TikTok* menyatakan bahwa aplikasi ini termasuk ke dalam jajaran aplikasi dengan jumlah unduhan tertinggi, dengan total unduhan melebihi 500 juta pengguna.

Sebagian besar pengguna *TikTok* berasal dari kalangan pelajar atau yang termasuk dalam generasi Z. Oleh karena itu, aplikasi ini dapat dikatakan sangat populer di kalangan siswa. Dengan popularitas tersebut, *TikTok* memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini.

Kementerian Pendidikan Indonesia menyampaikan bahwa aplikasi *TikTok* memiliki potensi untuk menciptakan suasana menyenangkan dalam proses menghafal. *TikTok* secara berkala melakukan pembaruan pada aplikasinya tersebut, termasuk pengembangan fitur yang memberikan kemudahan bagi pengguna, khususnya di bidang pendidikan. Penambahan fitur seperti suara (sound) dan ulasan dari para pengguna turut mendorong minat masyarakat, termasuk mereka yang pada sebelumnya belum menggunakan *TikTok*. Hal inilah yang menjadikan aplikasi ini menarik, terutama bagi kalangan pelajar (Devi, 2021).

Berdasarkan uraian sebelumnya, *TikTok* menjadi salah satu media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa. Aplikasi ini memiliki potensi yang cukup besar jika ingin diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran, karena mampu membantu mengakselerasi peningkatan konsentrasi pada siswa selama kegiatan belajar berlangsung di kelas. Dengan demikian,

penerapan *TikTok* sebagai media pembelajaran dapat mendukung tercapainya proses pembelajaran.

TikTok merupakan sebuah platform media sosial yang menyediakan berbagai elemen pendukung seperti video, music, teks, filter, serta fitur-fitur lainnya yang mendukung kreativitas penggunaannya (Vidyana & Atnan, 2022). Sementara itu, menurut Kristia dan Harti (Kristia & Harti, 2021), *TikTok* merupakan platform untuk membuat video singkat yang dilengkapi suara latar, serta menjadi kegemaran di berbagai kalangan, dari anak-anak sampai orang dewasa. Dengan demikian, menunjukkan bahwa daya tarik *TikTok* sangat luas dan mencakup berbagai rentang usia Susilowati (2018: 177).

Aplikasi *TikTok* merupakan platform media sosial yang mana memungkinkan pemakai untuk membuat video singkat dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia, seperti musik guna mendukung ekspresi dalam bentuk tarian maupun gaya lainnya. Selain itu, *TikTok* juga menyediakan fitur interaksi sosial dalam kolom komentar dan pesan pribadi (Barus et al., 2021). Pendapat serupa disampaikan oleh Sirait dan Nasution (Sirait & Nasution, 2024), yang menyatakan bahwa *TikTok* merupakan media sosial yang dapat memberikan kesempatan kepada para penggunanya untuk menciptakan konten video singkat dengan dukungan *backsound*, efek, serta berbagai fitur lainnya.

Berdasarkan berbagai pengertian sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa *TikTok* adalah sebuah platform digital berbasis media sosial yang memberikan sarana bagi para pengaksesnya untuk menghasilkan serta membagikan konten video pendek, dengan dukungan berbagai fitur kreatif seperti musik, filter, teks, dan elemen lainnya. Selain sebagai sarana hiburan, aplikasi ini juga memungkinkan terjadinya interaksi sosial melalui fitur kreatif seperti musik, filter, teks, dan elemen lainnya. Selain sebagai sarana hiburan, aplikasi ini juga memungkinkan terjadinya interaksi sosial melalui fitur kolom komentar dan juga pesan pribadi (*direct message*). Kepopuleran *TikTok* mencakup di berbagai kalangan usia dengan keunggulan utama terletak pada kebebasan berkreasi dan mengekspresikan diri melalui konten video.

2) Kelebihan Aplikasi *TikTok*

Berdasarkan hasil observasi peneliti dalam menggunakan *TikTok*, terdapat sejumlah kelebihan yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Pertama, aplikasi *TikTok* menawarkan fitur penyuntingan video yang sederhana namun fungsional, sehingga memudahkan guru maupun siswa dalam menciptakan video pembelajaran tanpa perlu memiliki keahlian teknis yang rumit. Elemen-elemen seperti teks, musik latar, serta berbagai efek visual dapat ditambahkan untuk memperkaya konten yang dibuat.

Kedua, algoritma distribusi pada konten dalam *TikTok* memungkinkan penyebaran video yang sangat efektif. Sistem ini menyesuaikan tampilan video dengan preferensi pengguna, sehingga materi edukatif yang relevan akan lebih mudah ditemukan dan juga memiliki potensi untuk menjangkau audiens yang lebih luas, termasuk kalangan pelajar.

Ketiga, *TikTok* menyajikan media yang sesuai dengan kebiasaan konsumsi informasi generasi muda, khususnya siswa yang lebih menyukai konten visual dan interaktif dalam format singkat. Hal ini menjadikan konten visual dan interaktif dalam format singkat. Hal ini dapat menjadikan *TikTok* sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan relevan, karena mampu menyesuaikan diri dengan gaya belajar peserta didik masa kini.

Hasil ini diperkuat penelitian Lilis Setiawati, mahasiswa Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng Banyuwangi, pada jurnal dengan judul “Aplikasi *TikTok* Sebagai Media Pembelajaran PAI”. Dalam penelitiannya diuraikan, pemanfaatan platform *TikTok* pada PAI mampu menyesuaikan dengan model belajar peserta didik dan juga mampu merangsang daya imajinasi serta memperluas wawasan siswa.

Selain itu, dari sisi afektif, siswa memperoleh kemudahan dalam mengakses informasi yang disampaikan oleh berbagai narasumber melalui video yang berbeda, sehingga hal ini

menumbuhkan kepercayaan terhadap validitas dan kredibilitas konten yang diterima. Sementara itu, dalam ranah psikomotorik, siswa secara perlahan menunjukkan perubahan perilaku yang lebih positif dan disiplin di lingkungan sekolah sebagai hasil dari penerapan informasi yang telah mereka serap melalui media *TikTok* (Setiawati, 2023).

Pada penelitian (Ramdani et al., 2021) judulnya “Potensi Pemanfaatan Media Sosial *TikTok* Sebagai Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring”, disebutkan *TikTok* adalah platform yang sangat diminati. Aplikasi ini menawarkan berbagai konten video berdurasi pendek yang dikombinasikan dengan audio atau musik yang menarik, sehingga mampu menarik perhatian peserta didik. Variasi serta kekhasan konten yang disediakan, termasuk konten pembelajaran, memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi secara ringkas namun tetap efisien. Dengan fitur-fitur yang mendukung, aplikasi *TikTok* dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih kreatif dan menarik.

3) Kelemahan Aplikasi *TikTok*

TikTok dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran yang menyediakan akses terhadap berbagai video, musik latar, dan fitur-fitur pendukung lainnya. Namun demikian, untuk dapat menggunakan aplikasi ini, pengguna wajib memiliki akun terlebih

dahulu. Selain memiliki kelebihan, *TikTok* juga memiliki sejumlah kekurangan sebagaimana hasil pengamatan peneliti yang sejalan dengan temuan Kusumandaru dan Rahmawati (Kusumandaru & Rahmawati, 2022): *Pertama*, *TikTok* membutuhkan jaringan stabil, untuk dapat berfungsi secara optimal. Tanpa jaringan yang memadai atau kuota data yang cukup, aplikasi ini tidak dapat diakses secara maksimal.

Kedua, aplikasi ini berpotensi menimbulkan kecanduan akibat tersedianya beragam konten hiburan yang menarik perhatian. Hal ini dapat menyebabkan pengguna, khususnya siswa, menjadi terlena dan menghabiskan waktu berlebihan hanya untuk menonton video, sehingga aktivitas belajar mereka terganggu. Ketiga, *TikTok* tergolong aplikasi yang cukup boros kuota. Meskipun hanya digunakan dalam durasi yang singkat, sekitar 10 menit, konsumsi data yang digunakan tetap tinggi karena tampilan videonya bersifat streaming dengan kualitas tinggi.

4) Panduan Aplikasi *TikTok*

Panduan berikut disusun secara sistematis agar memudahkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi *TikTok*. Berikut ini langkah-langkah yang perlu diperhatikan oleh pengguna untuk memulai penggunaan aplikasi *TikTok* (Putra, 2025).



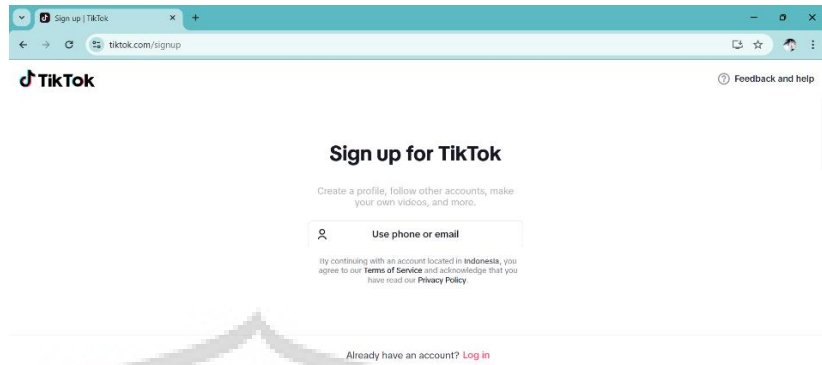
Gambar 2.9 Representasi Aplikasi *TikTok*

a) Langkah 1: Menginstal aplikasi *TikTok*

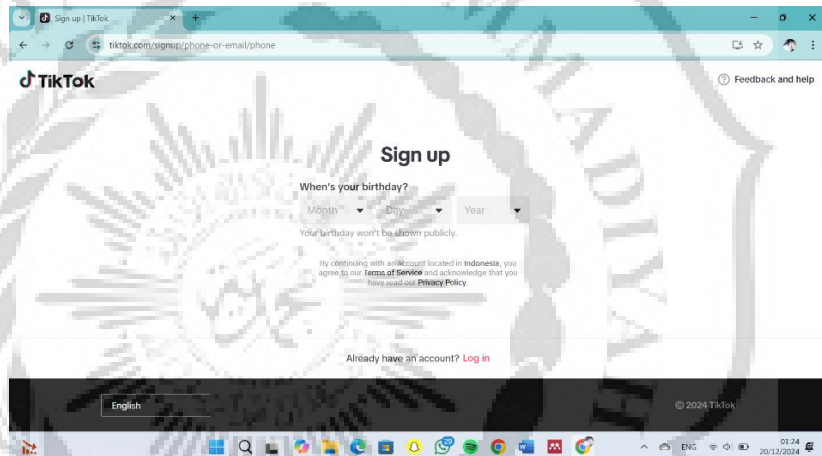
Pada tahap awal pengguna harus menginstal aplikasi *TikTok*. Pengguna dapat mengunduhnya melalui Google Play Store untuk pengguna Android, App Store untuk pengguna iOS, dan website <https://www.TikTok.com> jika pengguna ingin membuka *TikTok* melalui website.

b) Langkah 2: Mendaftar akun *TikTok*

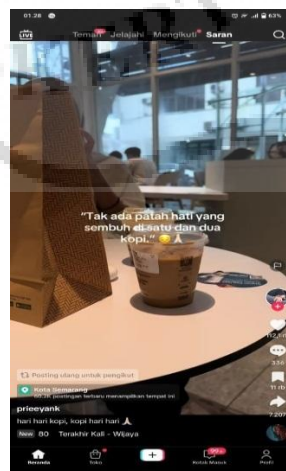
Setelah diunduh dan terpasang pada perangkat, tahap berikutnya adalah melakukan pendaftaran. Pengguna dapat memilih beberapa metode untuk membuat akun, seperti menggunakan alamat email atau nomor telepon. Setelah itu, pengguna diminta untuk mengisi informasi tanggal dan tahun kelahiran sebagai bagian dari proses registrasi



Gambar 2.10 Representasi Sign Up Aplikasi *TikTok*



Gambar 2.11 Representasi Antarmuka Awal Aplikasi *TikTok* Proses Sign Up



Gambar 2.12 Representasi Antarmuka Beranda *TikTok* Pasca Proses Login

c) Langkah 3: Membuat dan Mengedit Konten di Aplikasi *TikTok*

Setelah berhasil membuat akun, maka pengguna dapat memanfaatkan aplikasi *TikTok* untuk membuat video. Pengguna dapat langsung merekam dan mengedit video melalui fitur bawaan *TikTok*, termasuk pemilihan musik latar (sound) serta penggunaan efek dan filter. Alternatif lainnya, pengguna juga dapat mengunggah video yang telah di edit menggunakan aplikasi ketiga, seperti *Canva*, *CapCut*, *InShot*, *Kinemaster*, *VN*, *FilmoraGo*, *VivaVideo*, *YouCut*, dan berbagai aplikasi pengeditan video lainnya.

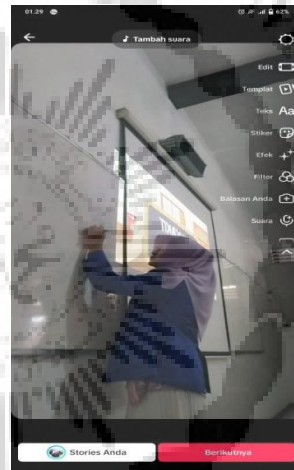


Gambar 2.13 Representasi antarmuka *TikTok* Tahap Proses Unggah Konten

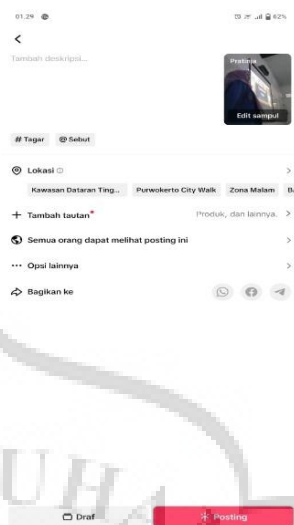
d) Langkah 4: Mengunggah Hasil Editing Video Pada *TikTok*

Setelah proses pembuatan dan pengeditan video selesai, pengguna dapat mengunggah hasil konten tersebut ke *TikTok* dengan klik “*posting*”. Sebelum dipublikasikan, pengguna

memiliki opsi untuk memilih gambar sampul (cover) yang akan mewakili video. Selain itu, pengguna juga dapat menambahkan deskripsi atau caption sesuai keinginan, serta menggunakan tagar (hashtag) yang relevan atau dapat juga memilih untuk tidak menggunakannya. *TikTok* juga menyediakan fitur playlist yang memungkinkan pengguna mengelompokkan konten berdasarkan kategori tertentu, sehingga memudahkan penonton dalam menemukan video yang diinginkan.



Gambar 2.14 Representasi Pengunggahan Konten



Gambar 2.15 Representasi Antarmuka *TikTok* Tahap Unggah Konten

3. Efektivitas Pembelajaran PAI

a. Pengertian Efektivitas

Istilah efektivitas diadaptasi dari bahasa Inggris “effective”, yang diartikan menghasilkan keberhasilan atau memberikan hasil. Menurut KBBI, “efektif” dijelaskan menjadi sesuatu yang mampu menimbulkan pengaruh, dampak, ataupun hasil yang spesifik. Efektivitas dapat diartikan sebagai unsur penting dalam proses pencapaian suatu tujuan. Sebuah aktivitas dapat disebut efektif apabila output yang dihasilkan sejalan dengan target atau tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya. H. Emerson, dalam kutipan Soewarno Handayani (1997), menyatakan bahwa efektivitas adalah tolok ukur pencapaian terhadap tujuan.

Menurut Georgopolous dan Tannemaum (1995) efektivitas memiliki kaitan yang kuat dengan pencapaian tujuan yang telah

ditetapkan, dengan mempertimbangkan konsistensi antara sasaran dan cara pencapaiannya. Oleh karena itu, pengukuran efektivitas perlu mempertimbangkan baik tujuan maupun sasarannya. Sementara itu, menurut Steers (1995), efektivitas menggambarkan sejauh mana suatu program mampu menggunakan secara maksimal sumber daya serta sarana yang ada guna mewujudkan tujuan dan sasaran yang telah direncanakan sebelumnya secara optimal untuk mencapai tujuan serta target yang telah dirancang (Winata, 2020).

Dalam dunia pendidikan, efektivitas pembelajaran dapat diartikan sebagai keberhasilan dalam menjalin interaksi yang positif antara siswa, guru, dan juga lingkungan belajar, yang semuanya berkontribusi terhadap tercapainya sasaran dari proses belajar mengajar. Tingkat efektivitas ini dapat diukur melalui seberapa aktif keterlibatan siswa saat pembelajaran berlangsung, respons siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan, serta seberapa dalam pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan. Dengan demikian, terciptanya hubungan yang baik dan saling mendukung antara guru dan murid dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang efisien dan efektif (Djollong & Amrullah, 2021).

Merujuk pada definisi efektivitas yang telah dijelaskan, maka ditarik kesimpulan, efektivitas adalah indikator pencapaian untuk mewujudkan tujuan. Pencapaian dapat diperoleh melalui pemanfaatan sumber daya, fasilitas, serta prosedur yang tepat dan juga efisien.

Evaluasi terhadap efektivitas bukan sekadar menitikberatkan pada hasil akhir, namun juga mencerminkan proses dan juga metode yang digunakan dalam pencapaiannya. Maka dengan demikian, efektivitas menekankan pentingnya keberhasilan suatu upaya dalam mendukung tercapainya tujuan secara maksimal.

Prinsip efektivitas ini juga diterapkan dalam pembelajaran, yang didalamnya mencakup berbagai tujuan yang ingin dicapai. Secara fundamental, aktivitas belajar mengajar adalah kegiatan interaktif antara murid dan pendidik termasuk juga dengan berbagai sumber belajar yang tersedia. Sebuah kegiatan belajar mengajar dianggap sukses apabila siswa dapat menguasai materi secara mendalam melalui mekanisme kerja ingatan, kemampuan berpikir (kognitif), serta kesadaran dalam proses berpikir (metakognitif). Keberhasilan ini hanya bisa dicapai jika terdapat hubungan yang harmonis dan optimal antara pengajar dan siswa, serta antara siswa dan pembelajaran yang dipelajari.

Materi dalam mata pelajaran PAI memiliki urgensi untuk diberikan pada setiap tingkat pendidikan, sebab pendidikan pada hakikatnya merupakan perjalanan menuju kedewasaan dan pembentukan manusia yang ideal (insan kamil). Pembelajaran PAI meliputi kajian terhadap ilmu-ilmu keislaman seperti Akidah Akhlak, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), Al-Qur'an Hadits, serta Fiqih. Seluruh materi tersebut bertujuan untuk membekali peserta didik agar

dapat memahami, meresapi, serta menerapkan ajaran agama dalam aktivitas sehari-hari, sehingga mereka dapat menjauhi pengaruh negatif dari lingkungan sekitar dan meraih kebahagiaan di dunia maupun di akhirat (Sagara & Aminah, 2022).

Tingkat efektivitas pembelajaran PAI dapat dilihat dari kemampuan peserta didik untuk meraih pencapaian pembelajaran sesuai standar atau ketentuan yang ditetapkan. Bagi seorang guru, perlu memahami perbedaan proses berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang berjalan optimal dan kurang optimal. Jika dikaitkan dengan PAI, sasaran aktivitas pembelajaran memegang peranan krusial dalam membentuk karakter siswa agar menjadi individu yang memiliki akhlak terpuji. Oleh karena itu, sasaran dari pembelajaran PAI sebagaimana dijelaskan oleh Nopriyanti dan Ikrima Mailani (2020) dapat dirinci sebagai berikut: (1) Siswa diharapkan dapat mengembangkan diri menjadi pribadi yang memiliki akhlak terpuji. (2) Peserta didik memiliki kemampuan untuk mengembangkan serta menerapkan ilmu yang didapat, baik demi kepentingan pribadi maupun kemaslahatan masyarakat secara umum

Buku berjudul *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam* karya Achmad Tafsir pada lembar ke-49, menjelaskan sejumlah pemikiran tentang akhir dari tujuan PAI. Al-Abrasyi (1974) mengemukakan bahwa sasaran pokok dalam PAI mencakup: (1) Membentuk karakter akhlak yang terpuji (2) Mempersiapkan siswa untuk menghadapi

kehidupan di duniawi dan ukhrawi, (3) Penguasaan terhadap ilmu pengetahuan, serta (4) Pengembangan keterampilan sosial untuk hidup bermasyarakat (Al-Abrasyi, 1974: 15-18). Sementara itu, Asma Hasan Fahmi (dalam Munir Mursi, 1977:17) menyatakan bahwa sasaran PAI meliputi: sasaran keagamaan, pelestarian nilai-nilai budaya, pembentukan kepribadian, serta pengembangan aspek intelektual dan moral. Munir Mursi (1977: 18-19) menguatkan tujuan dari PAI adalah: (1) Mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat, (2) Beribadah kepada Allah SWT, (3) Memperkuat ukhuwah islamiyah serta berkontribusi terhadap masyarakat Islam, serta (4) Membentuk budi pekerti yang luhur. Sementara itu, Al-Aynayni (1980: 153-217) membedakan antara sasaran umum dan sasaran spesifik dalam pendidikan Islam. Sasaran umum bersifat tetap dan universal, yaitu beribadah kepada Allah SWT di segala tempat, waktu, dan situasi. Adapun sasaran spesifik disesuaikan dengan konteks geografis, kondisi ekonomi, dan faktor-faktor sosial lainnya (Tafsir, 2011).

Berbagai pandangan yang telah diuraikan sebelumnya tidak dapat dijadikan sebagai satu-satunya dasar dalam merumuskan tujuan pendidikan. Rumusan tujuan pendidikan harus disusun secara spesifik, tidak saling bertumpah tindih, serta memiliki klasifikasi yang jelas agar mampu mengarahkan pengembangan kurikulum secara optimal. Meskipun demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa sasaran utama dari PAI merupakan membentuk pribadi muslim yang paripurna.

Berdasarkan pengertian efektivitas yang telah dijelaskan, maka disimpulkan, efektivitas merupakan tolak ukur keberhasilan dalam mencapai tujuan yang ditentukan, yang diperoleh dari pemanfaatan sumber daya, sarana, dan mekanisme yang tepat dan efisien.

Evaluasi terhadap efektivitas mencakup ketercapaian sarana dan tujuan secara berkelanjutan. Efektivitas tidak dilihat dari hasil akhir saja, namun juga menitikberatkan pada proses serta metode yang digunakan dalam mencapai tujuan tersebut. Dengan demikian, efektivitas mencerminkan sejauh mana suatu upaya dapat berhasil mendukung tercapainya tujuan secara maksimal dan efisien.

Prinsip ini juga diterapkan pada kegiatan belajar mengajar, dimana setiap kegiatan belajar mengajar memiliki tujuan bervariasi. Secara fundamental, pembelajaran adalah bentuk interaksi antara siswa dengan pendidik. Hasil pembelajaran dipengaruhi oleh proses memori, kognisi, serta metakognisi yang mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi. Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik jika terjalin interaksi yang efektif antara pendidik dan pelajar, serta antara pelajar dengan bahan ajar.

b. Indikator Efektivitas

PAI adalah pelajaran wajib yang harus diikuti oleh seluruh siswa dan memiliki peran strategis dalam memperluas pemahaman keagamaan pada siswa, namun juga sebagai sarana utama dalam pembentukan karakter yang sejalan dengan nilai ketakwaan kepada

sang Pencipta, pembinaan akhlak mulia, serta mendukung perkembangan jasmani dan juga rohani, sekaligus memperkaya wawasan intelektual.

Proses pembelajaran PAI yang terlaksana dengan maksimal dapat mempermudah peserta didik dalam menguasai isi pelajaran secara lebih mudah serta menyenangkan, tanpa mengabaikan tujuan utama pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran PAI sendiri merupakan proses yang dirancang secara sistematis dan aplikatif dengan tujuan membimbing peserta didik muslim agar mampu menghayati dan mengimplementasikan ajaran agama Islam di kehidupan. Proses ini melibatkan unsur pemahaman, keyakinan, pengamalan, serta pembentukan pola pikir dan sikap yang berlandaskan ajaran Islam.

Dengan demikian, efektivitas pembelajaran PAI dapat dimaknai sebagai keberhasilan dalam mewujudkan tujuan pendidikan melalui pendekatan yang menyenangkan, mudah dipahami, dan didukung oleh kualitas hubungan komunikatif yang baik antara guru dan murid. Beberapa indikator mengindikasikan tercapainya tujuan PAI mencakup: (1) Perencanaan kegiatan pembelajaran yang terstruktur dengan baik, (2) Pengelolaan lingkungan kelas yang nyaman dan mendukung proses belajar, (3) Penggunaan media dan referensi serta referensi belajar yang relevan, (4) Terjalannya komunikasi yang

konstruktif antara guru dan siswa, dan (5) Proses evaluasi disusun agar mendukung dengan tujuan pembelajaran (Riva'i et al., 2023).

Terkait dengan pembahasan ini, temuan dari penelitian Agil Amin (2022) berjudul “Efektivitas Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Religiusitas Peserta Didik di MTS Al-Muhaimin Palopo” turut mendukung. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa indikator efektivitas dalam pembelajaran mencakup: (1) Pelaksanaan pembelajaran berjalan sesuai rencana, yang ditandai dengan adanya interaksi aktif antara pendidik dan siswa berdasarkan perangkat pembelajaran yang sudah disusun, (2) Pencapaian hasil belajar yang sesuai dengan target sebagai cerminan keberhasilan proses pembelajaran, dan (3) Ketersediaan sarana pembelajaran yang memadai, termasuk pemanfaatan media selain buku teks sebagai referensi pembelajaran.

c. Tantangan pada Pembelajaran PAI

Mata pelajaran PAI dianggap sebagai mata pelajaran yang ideal karena berlandaskan pada Al-Qur'an, Hadits, serta pemikiran para filsuf, cendekiawan, dan para mujtahid. Namun demikian, dalam penerapannya di lapangan, pembelajaran PAI masih menghadapi berbagai kendala. Tantangan yang muncul bersifat kompleks dan saling berkaitan, sehingga tidak dapat dipandang sebagai permasalahan yang berdiri sendiri atau terpisah dari aspek lainnya dalam proses pembelajaran.

Menurut Achmadi (2008), salah satu bentuk tantangan yang muncul paling utama dalam sistem pendidikan nasional, termasuk dalam pembelajaran PAI, ialah masih rendahnya mutu pendidikan. Kondisi ini turut berkontribusi terhadap pengembangan sumber daya manusia (SDM), sehingga berimplikasi pada lemahnya karakter bangsa secara keseluruhan. Menurut Lestari dan Ngatini (2010), tantangan yang dihadapi dalam PAI mencakup persoalan ideologis, adanya dualisme dalam sistem pendidikan Islam, hambatan bahasa, serta kendala dalam penerapan metode pembelajaran. Sementara itu, Irawan dan rekan-rekan (2022) mengemukakan bahwa tantangan dalam PAI meliputi: (1) Perubahan pendekatan dalam proses pembelajaran, (2) Penyesuaian kurikulum pendidikan Islam, (3) Peningkatan mutu pendidikan, (4) Pengembangan peserta didik, (5) Pencapaian kompetensi lulusan, serta (6) Pengelolaan sarana dan prasarana pendidikan.

Oleh karena itu, maka dapat disimpulkan bahwa berbagai tantangan dalam PAI memerlukan upaya berkelanjutan guna meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai aspek. Namun demikian, keberhasilan upaya tersebut sangatlah bergantung pada kualitas sumber daya manusia, khususnya pendidik. Guru sebagai fasilitator dan sumber belajar utama memiliki peran sentral dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mampu menyampaikan materi PAI secara jelas, interaktif, dan menyenangkan

agar peserta didik tetap termotivasi dan juga tidak mudah merasa jenuh selama proses pembelajaran. Dalam menjawab tantangan pendidikan era digital, pemanfaatan media pembelajaran bersifat interaktif berbasis teknologi merupakan salah satu solusi alternatif yang dapat diimplementasikan.

Di era digital saat ini, PAI dituntut untuk mampu mencetak lulusan yang unggul, dengan menguasai aspek pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), serta memiliki sikap dan kepribadian (*personality*) yang baik. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, PAI juga dituntut untuk dapat menyesuaikan dan juga menyeimbangkan proses pembelajaran agar tetap relevan dan efektif. Dengan kata lain, pendidikan agama Islam perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman agar tidak tertinggal dibandingkan dengan bidang pendidikan lainnya. Secara luas, PAI adalah usaha guna menjaga dan menumbuhkan fitrah insan serta kemampuan yang dimilikinya, guna membentuk individu yang sejati sesuai dengan ajaran Islam. Dengan demikian, manusia dapat menjalankan perannya secara utuh sebagai insan yang beribadah kepada Allah dan sebagai pemimpin di bumi (Aziz & Zakir, 2022).

d. Peran Media Pembelajaran Berbasis aplikasi CANTIK

Proses belajar mengajar adalah upaya yang dilakukan oleh guru guna mendapatkan wawasan secara sadar. Salah satu tantangan utama yang hingga kini kerap menjadi tantangan dalam dunia pendidikan

adalah mutu proses pembelajaran, yang mencakup aspek kurikulum, buku sebagai sumber belajar, sarana dan juga prasarana, serta media pembelajaran. Di era digital saat ini, guru dituntut untuk mampu mengikuti kemajuan teknologi yang berlangsung sangat cepat. Teknologi memiliki peran penting di ranah pendidikan, terutama dalam penggunaan media sebagai sarana penunjang kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran di era modern saat ini dapat mengambil alih peran guru penyedia informasi sekaligus berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar. Penggabungan antara media dan teknologi dalam pembelajaran PAI ini, pada hakikatnya adalah bentuk usaha untuk mensinergikan kemajuan teknologi dengan materi PAI guna meningkatkan mutu pembelajaran serta hasil belajar siswa. Oleh karena itu, integrasi ini mendorong transformasi pendekatan pembelajaran dari sekadar penyampaian informasi proses alih pengetahuan diubah menjadi pembelajaran yang bersifat lebih kreatif, penuh inovasi, dan menyenangkan, tanpa mengabaikan ajaran-ajaran Islam yang menjadi inti dalam pendidikan PAI (Mahbuddin, 2020).

Penggunaan media pembelajaran aplikasi CANTIK ini memiliki peran pada kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran PAI. Pertama, media ini berfungsi dalam mempermudah menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik bagi guru. Kedua, penggunaan

media ini turut andil dalam menghadirkan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga menumbuhkan semangat siswa dalam belajar. Hal ini menjadi solusi atas anggapan bahwa pembelajaran PAI sering kali terasa monoton dan kurang diminati oleh peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media interaktif berbasis aplikasi CANTIK diharapkan mampu mendukung terciptanya pembelajaran PAI yang lebih efektif.

Keefektifan merujuk pada keterlibatan aktif seluruh siswa ketika mengikuti pembelajaran PAI di kelas dengan penuh kesungguhan, memperhatikan penjelasan dari pendidik, serta merasakan kenyamanan dan kesenangan selama kegiatan belajar berlangsung. Hal terpenting dari proses ini adalah memastikan bahwa siswa benar-benar memahami materi yang telah disampaikan. Di samping itu, media pembelajaran juga berperan dalam mendorong tumbuhnya kreativitas, baik pada guru maupun peserta didik.

Sebagaimana yang diungkapkan dalam penelitian oleh Adam (2023), integrasi media pembelajaran dan teknologi dalam proses belajar Pendidikan Agama Islam memberikan efek yang konstruktif, di antaranya: (1) Meningkatnya minat peserta didik dalam belajar. Penggunaan berbagai jenis media seperti video, audio, dan gambar dalam pembelajaran PAI mampu menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap materi. Dalam hal ini, pemanfaatan media menjadikan proses belajar lebih menarik, komunikatif, serta lebih mudah dipahami oleh

peserta didik. (2) Mendukung peningkatan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Kolaborasi antara media dan teknologi dalam pembelajaran PAI turut membantu terciptanya proses belajar yang lebih optimal. Peran media sebagai sarana bantu pengajaran memungkinkan guru menyampaikan materi dengan lebih jelas dan cepat dipahami oleh siswa. (3) Mengembangkan kreativitas siswa. Penggunaan media serta teknologi dalam kegiatan belajar mengajar mampu merangsang kreativitas siswa. Dalam hal ini, baik siswa maupun guru dapat lebih leluasa dalam mengekspresikan ide dan gagasan mereka melalui berbagai bentuk media pembelajaran. (4) Meningkatkan kompetensi guru. Penggunaan media dan teknologi bermanfaat bagi siswa, sekaligus menunjang peningkatan kemampuan guru PAI dalam menyampaikan materi. Dengan dukungan alat bantu digital, penyampaian pelajaran menjadi lebih efektif dan pesan-pesan keagamaan dapat diterima siswa dengan lebih baik.

Namun demikian, dalam mengintegrasikan media serta teknologi ke dalam pembelajaran PAI, penting untuk mempertimbangkan baik sisi positif maupun potensi dampak negatif yang mungkin timbul dari penggunaannya. Oleh karena itu, penggunaan media dan teknologi pada kegiatan belajar mengajar PAI perlu dilakukan secara cermat, bijaksana, dan terarah agar manfaatnya dapat dirasakan secara optimal oleh peserta didik maupun pendidik.