

PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PAI MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DIGITAL DI MIS MADINATUSSALAM

Risky Ayu Permata¹, Erni Suyani², Siti Alawiah Biastri Pelawi³,
Annisaul Khaira⁴, Ameylia Rizkyka Pane⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Dharmawangsa Medan, Indonesia

Email: riskyayupermata@dharmawangsa.ac.id¹, ernisuyani@dharmawangsa.ac.id²,
sitalawiahbiastrupelawi@dharmawangsa.ac.id³, annisaulkhaira75@gmail.com⁴, ameyliaapane@gmail.com⁵

Corresponding Author: Risky Ayu Permata

ABSTRAK: Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital di MIS Madinatussalam Tembung. Permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya kompetensi guru dalam penggunaan aplikasi digital, dengan 78% guru belum pernah menggunakan platform seperti Canva, Educaplay, Wordwall, dan Quizizz. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif melalui pelatihan bertahap, pendampingan intensif, dan pengembangan media digital selama enam bulan dengan delapan kali kunjungan lapangan. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan kompetensi guru, di mana seluruh peserta mampu menguasai minimal tiga aplikasi digital. Program ini juga menghasilkan 10 media pembelajaran interaktif serta meningkatkan engagement siswa sebesar 75%. Selain itu, terbentuk tim media internal sebagai upaya keberlanjutan program. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan akses internet dan variasi kompetensi awal guru, program ini terbukti memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan mutu pembelajaran PAI berbasis teknologi digital.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, Pendidikan Agama Islam, Pembelajaran Interaktif, Kompetensi Guru, Teknologi Pendidikan

ABSTRACT: This community service program aims to enhance the quality of Islamic Religious Education (PAI) learning through the integration of digital-based interactive learning media at MIS Madinatussalam Tembung. The primary issue identified was the low level of teachers' digital competence, with 78% of the 16 teachers having no prior experience using applications such as Canva, Educaplay, Wordwall, and Quizizz. A participatory approach was employed, incorporating phased training, intensive mentoring, and digital media development over a six-month period with eight field visits. Data were collected through pre- and post-tests, observations, questionnaires, and focus group discussions, and analyzed using both quantitative and descriptive qualitative methods. The findings indicate a significant improvement in teachers' digital competencies, with all participants successfully mastering at least three digital applications. The program also produced ten interactive digital learning media and increased student engagement

by 75%, as reflected in higher participation and learning enthusiasm. Additionally, an internal media team was established to ensure program sustainability.

Despite challenges such as limited internet access and varying initial competencies among teachers, the program demonstrates a substantial contribution to improving the quality of PAI learning through digital technology integration at the elementary madrasah level.

Keywords: Digital Learning Media, Islamic Religious Education, Interactive Learning, Teacher Competence, Educational Technology

PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan di abad 21 menuntut pengembangan sumber daya manusia yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital (Umar & Sukartono, 2025). Pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan literasi digital yang menjadi kebutuhan fundamental di era digital (Wijaya et al., 2021). Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), integrasi teknologi digital menjadi keniscayaan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Madinatussalam Tembung, yang berlokasi di Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara, menghadapi tantangan signifikan dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Observasi awal yang dilakukan pada 8 Oktober 2025 terhadap 10 guru menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih didominasi metode konvensional, dengan 30% guru menggunakan ceramah, 20% menggunakan PowerPoint sederhana, 20% menggunakan media cetak, dan hanya 10% yang memanfaatkan platform digital interaktif. Data ini mengindikasikan kesenjangan besar antara ketersediaan infrastruktur teknologi dengan kemampuan guru dalam mengoptimalkannya.

Hasil analisis kompetensi digital guru menunjukkan kondisi yang memprihatinkan, di mana 30% guru belum pernah mengikuti pelatihan digital, 20% hanya menguasai aplikasi perkantoran dasar, dan hanya 10% yang memiliki kompetensi digital komprehensif. Lebih lanjut, 78% dari 16 guru yang terlibat mengaku belum pernah menggunakan aplikasi pembelajaran digital seperti Canva, Educaplay, Wordwall, dan Quizizz untuk membuat media pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI.

Di sisi lain, MIS Madinatussalam memiliki potensi kelembagaan yang besar untuk pengembangan pembelajaran digital. Madrasah telah memiliki infrastruktur memadai berupa 10 unit laptop, 1 set LCD proyektor di laboratorium, dan jaringan internet 20 Mbps. Observasi tim menunjukkan 68% orang tua siswa memiliki smartphone dan 45% memiliki komputer atau laptop, mengindikasikan kesiapan lingkungan keluarga untuk mendukung pembelajaran digital berkelanjutan. Kepala madrasah juga menunjukkan komitmen kuat dalam peningkatan mutu pendidikan melalui program pelatihan guru dan pengembangan inovasi digital.

Penelitian terkini menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang menggabungkan teks, gambar, animasi, suara, dan interaktivitas dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa secara signifikan (Daryanto, 2020). Media pembelajaran digital tidak hanya membantu pemahaman materi tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Purnama & Asto, 2022). Pendekatan pembelajaran multimedia terbukti efektif dalam meningkatkan engagement, antusiasme, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk mengatasi kesenjangan kompetensi digital guru melalui pelatihan dan pendampingan intensif dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Program ini memiliki keterkaitan strategis dengan berbagai kerangka pembangunan nasional, termasuk SDGs Tujuan 4 tentang Pendidikan Berkualitas, IKU-3 dan IKU-5 Perguruan Tinggi, serta Asta Cita ke-5 dan ke-8 tentang peningkatan kualitas SDM dan transformasi digital pendidikan.

Tujuan program ini adalah: (1) meningkatkan kompetensi guru PAI dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis digital, (2) menghasilkan paket media pembelajaran PAI digital yang siap pakai, (3) meningkatkan engagement dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PAI, dan (4) membangun sistem keberlanjutan penggunaan teknologi pembelajaran digital di madrasah. Program ini diharapkan dapat menjadi model pembelajaran digital yang tidak hanya unggul dalam penguasaan teknologi, tetapi juga tetap berlandaskan pada nilai-nilai karakter dan spiritualitas Islam.

METODE PENELITIAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di MIS Madinatussalam Tembung, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Sasaran program adalah 16 guru PAI yang mengajar di kelas I-VI. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif yang melibatkan guru secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan untuk memastikan transfer pengetahuan dan keterampilan digital dapat berjalan efektif dan berkelanjutan (Rusman, 2023). Metode ini bertujuan untuk membangun kompetensi digital guru secara komprehensif, menciptakan ekosistem pembelajaran digital yang terstruktur, serta menghasilkan media pembelajaran PAI yang inovatif dan menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan (Uno, 2021).

A. Tahapan Pelaksanaan Program

Program dilaksanakan melalui 5 tahapan utama sebagai berikut:

Tahap 1: Sosialisasi dan Koordinasi (Bulan ke-7)

Kegiatan sosialisasi dilakukan melalui pertemuan formal dengan kepala madrasah, komite madrasah, dan seluruh guru PAI untuk menjelaskan tujuan, manfaat, dan

mekanisme pelaksanaan program. Tim pengusul menyampaikan gambaran lengkap tentang teknologi dan inovasi yang akan diimplementasikan, jadwal kegiatan, serta peran dan tanggung jawab masing-masing pihak. Output tahap ini adalah dokumen kesepakatan pelaksanaan program dan identifikasi kebutuhan spesifik mitra.

Tahap 2: Pelatihan Pengembangan Media Digital (Bulan ke-8 sampai ke-10)

Pelatihan dilaksanakan secara bertahap dengan pendekatan workshop dan praktik langsung, dibagi menjadi tiga paket:

Paket 1 (Bulan ke-8): Pelatihan Canva untuk desain visual pembelajaran PAI, meliputi pembuatan poster, flashcard, dan infografis

Paket 2 (Bulan ke-9): Pelatihan Educaplay dan Wordwall untuk pembuatan kuis interaktif dan permainan edukatif

Paket 3 (Bulan ke-10): Pelatihan Booklet dan Quizizz untuk pembuatan e-book pembelajaran dan evaluasi digital

Setiap sesi pelatihan menggunakan metode demonstrasi, praktik terbimbing, dan praktik mandiri. Peserta diberikan tugas praktek membuat media pembelajaran yang dievaluasi dan diperbaiki bersama.

Tahap 3: Penerapan Teknologi dan Inovasi (Bulan ke-11)

Tahap ini meliputi pengembangan dan implementasi paket media pembelajaran PAI digital yang terdiri dari: 5 template pembelajaran PAI berdasarkan kurikulum merdeka, 5 permainan edukatif interaktif, 10 e-booklet pembelajaran PAI dengan integrasi audio, dan bank soal digital dengan 30 item soal dalam berbagai format interaktif.

Tahap 4: Pendampingan dan Evaluasi (Bulan ke-11)

Pendampingan dilakukan melalui 8 kali kunjungan lapangan dengan pola kunjungan 1 kali per minggu. Kegiatan meliputi observasi pembelajaran menggunakan media digital, coaching dan mentoring untuk perbaikan praktik pembelajaran, serta evaluasi berkala terhadap efektivitas media yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan secara komprehensif mencakup evaluasi produk media, proses pelatihan, dan dampak implementasi.

Tahap 5: Keberlanjutan Program (Bulan ke-11 sampai ke-12)

Tahap ini fokus pada pembentukan Tim Media Pembelajaran Digital internal di MIS Madinatussalam, penyusunan panduan operasional penggunaan dan pengembangan media digital, serta seminar diseminasi hasil program untuk replikasi ke lembaga lain.

B. Metode Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui berbagai instrumen, yaitu:

1. Pre-test dan post-test kompetensi digital guru menggunakan rubrik penilaian demonstrasi dengan 10 butir praktik pembuatan media digital interaktif

2. Observasi pembelajaran dengan instrumen terstandar untuk mengukur penerapan media digital di kelas
3. Angket kepuasan guru dan orang tua terhadap program pelatihan dan implementasi media
4. Asesmen perkembangan pemahaman PAI siswa melalui evaluasi pembelajaran
5. *Focus Group Discussion* dengan guru dan kepala sekolah untuk mendapatkan masukan kualitatif

C. Analisis Data

Data kuantitatif dari pre-test dan post-test dianalisis menggunakan uji pasangan (paired t-test) atau Wilcoxon Signed-Rank Test untuk sampel kecil dengan tingkat signifikansi $\alpha=0,05$. Data kualitatif dari observasi, angket, dan FGD dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan kompetensi guru, kualitas media pembelajaran, dan peningkatan engagement siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Program pengabdian kepada masyarakat ini telah dilaksanakan sesuai dengan rencana dan menghasilkan capaian yang signifikan dalam peningkatan kualitas pembelajaran PAI di MIS Madinatussalam. Berikut adalah hasil yang dicapai pada setiap aspek program:

1. Peningkatan Kompetensi Digital Guru

Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan kompetensi digital guru yang sangat signifikan. Sebanyak 16 guru PAI telah mengikuti serangkaian pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran digital meliputi Canva, Educaplay, Wordwall, Booklet, dan Quizizz. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa 100% guru berhasil menguasai minimal 3 aplikasi pembelajaran digital dengan peningkatan skor kompetensi rata-rata sebesar 35%.

Pada tahap awal (pre-test), sebagian besar guru menunjukkan kemampuan yang sangat terbatas dalam mengoperasikan aplikasi digital, dengan skor rata-rata 2,1 dari skala 4,0. Setelah mengikuti pelatihan bertahap dan pendampingan intensif, skor kompetensi meningkat menjadi 3,5 dari skala 4,0. Hal ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya mampu mengoperasikan aplikasi secara mandiri, tetapi juga mulai mengembangkan kreativitas dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa MI.

Peningkatan kompetensi ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on training*) lebih efektif dalam membangun keterampilan digital dibandingkan dengan pelatihan teoritis semata (Susilana & Riyana, 2021). Metode pelatihan yang menggunakan pendekatan learning by doing memungkinkan guru untuk langsung mempraktikkan pembuatan media dan mendapatkan feedback segera dari fasilitator.



Gambar 1. Seluruh Peserta Pelatihan

2. Pengembangan Media Pembelajaran Digital

Program ini berhasil menghasilkan 10 media pembelajaran digital interaktif yang siap digunakan dalam pembelajaran PAI, meliputi:

1. 5 Template Pembelajaran PAI: Template visual untuk materi-materi pokok PAI seperti Rukun Islam, Rukun Iman, tata cara wudhu, shalat, dan akhlak mulia
2. 5 Permainan Edukatif Interaktif: Kuis interaktif, matching game, puzzle, sorting game, dan word search yang dikemas dalam format digital menarik
3. 10 E-Booklet Pembelajaran: Buku digital interaktif dengan integrasi audio untuk bacaan Al-Qur'an dan doa-doa harian
4. 30 Item Soal Kuis Digital: Bank soal evaluasi dalam berbagai format seperti multiple choice, true/false, dan fill in the blanks

Media-media yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh tim pengusul dan uji coba di kelas. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran digital ini efektif dalam menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman konsep-konsep PAI yang bersifat abstrak. Penggunaan visualisasi, animasi, dan elemen interaktif membuat materi PAI lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa tingkat MI.



Gambar 2 & 3. Guru Mencoba Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif

3. Peningkatan Engagement Siswa

Salah satu capaian penting dari program ini adalah peningkatan engagement siswa dalam pembelajaran PAI. Berdasarkan observasi pembelajaran dan angket yang diberikan

kepada guru, terjadi peningkatan engagement siswa sebesar 75%. Indikator peningkatan ini terlihat dari:

- a. **Partisipasi Aktif:** Sebanyak 80% siswa dapat mempertahankan fokus selama 30 menit pembelajaran menggunakan media digital, meningkat dari sebelumnya hanya 45%
- b. **Antusias Belajar:** Guru melaporkan peningkatan antusiasme siswa yang lebih besar dalam mengikuti pembelajaran PAI, dengan tingkat kehadiran dan partisipasi yang meningkat
- c. **Respon Positif:** Siswa menunjukkan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media digital, dengan 85% siswa menyatakan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami

Peningkatan *engagement* ini sejalan dengan teori engagement siswa melalui media interaktif yang menyatakan bahwa penggunaan media digital tidak hanya membantu pemahaman materi tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Azzahra & Prasetyo, 2024). Format pembelajaran yang interaktif dan partisipatif membuat siswa tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, tetapi aktif terlibat dalam proses konstruksi pengetahuan.

4. Pembentukan Sistem Keberlanjutan

Memastikan keberlanjutan program, telah dibentuk Tim Media Pembelajaran Digital internal di MIS Madinatussalam yang terdiri dari 5 guru yang telah menunjukkan kompetensi digital yang baik selama pelatihan. Tim ini bertugas untuk:

1. Mengkoordinasikan pengembangan media pembelajaran digital berkelanjutan
2. Memberikan dukungan teknis kepada guru lain yang membutuhkan bantuan
3. Mengelola dan mengkurasi konten digital pembelajaran PAI
4. Melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas media pembelajaran

Selain itu, telah disusun *Standard Operating Procedure* (SOP) pembelajaran digital yang menjadi panduan bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran PAI. SOP ini mencakup tahapan persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut pembelajaran menggunakan media digital.



Gambar 4 & 5. Kegiatan Media Pembelajaran Interaktif yang digunakan Guru



Gambar 6. Foto Bersama Peserta Pelatihan

A. Pembahasan

1. Efektivitas Pendekatan Partisipatif dalam Pelatihan

Keberhasilan program ini tidak terlepas dari pendekatan partisipatif yang digunakan dalam pelaksanaan pelatihan. Pendekatan ini memungkinkan guru untuk tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui praktik langsung, diskusi, dan kolaborasi dengan sesama peserta (Pelawi et al., 2025). Pendekatan partisipatif terbukti efektif dalam membangun kompetensi guru karena memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan relevan dengan kebutuhan mereka di kelas (Sardiman et al., 2020).

Metode pelatihan bertahap yang dimulai dari aplikasi sederhana (Canva) hingga aplikasi yang lebih kompleks (Educaplay, Wordwall, Quizizz) juga membantu guru untuk membangun kepercayaan diri secara gradual. Setiap tahap pelatihan dirancang dengan mempertimbangkan zona perkembangan proksimal guru, sehingga tantangan yang diberikan tidak terlalu mudah namun juga tidak terlalu sulit yang dapat menyebabkan frustrasi.

2. Integrasi Teknologi dengan Nilai-Nilai Keislaman

Salah satu keunikan program ini adalah upaya untuk mengintegrasikan teknologi pembelajaran dengan nilai-nilai keislaman. Media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual dan interaktif, tetapi juga mempertahankan esensi nilai-nilai Islam dalam setiap kontennya (Sutopo, 2021). Misalnya, e-booklet yang dikembangkan dilengkapi dengan audio bacaan Al-Qur'an dari native speaker, sehingga siswa tidak hanya belajar materi PAI secara konseptual tetapi juga praktik membaca Al-Qur'an dengan tajwid yang benar.

Integrasi ini penting untuk memastikan bahwa teknologi tidak hanya berfungsi

sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai media untuk memperkuat pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari siswa (Hamalik, 2022). Pendekatan ini sejalan dengan filosofi pendidikan Islam yang menekankan keseimbangan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

3. Dampak terhadap Pembelajaran PAI

Implementasi media pembelajaran digital memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kualitas pembelajaran PAI di MIS Madinatussalam. Pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa, kini menjadi lebih dinamis dan interaktif. Penggunaan *gamification* dalam pembelajaran, seperti kuis digital dengan sistem poin dan leaderboard, membuat proses evaluasi menjadi lebih menyenangkan dan tidak menakutkan bagi siswa (Miarso, 2020).

Guru juga melaporkan bahwa penggunaan media digital memudahkan mereka dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak dalam PAI. Misalnya, materi tentang malaikat yang sebelumnya sulit divisualisasikan, kini dapat dijelaskan dengan bantuan infografis dan animasi yang menarik. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa kombinasi teks, gambar, dan elemen multimedia lainnya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks (Smaldino et al., 2022).

4. Peran Mitra dalam Kesuksesan Program

Kesuksesan program ini tidak terlepas dari dukungan penuh yang diberikan oleh pihak MIS Madinatussalam sebagai mitra. Kepala madrasah menunjukkan komitmen yang tinggi dengan memfasilitasi seluruh kebutuhan pelatihan, termasuk penyediaan ruang, perangkat, dan koordinasi keikutsertaan guru. Partisipasi aktif mitra dalam setiap tahapan program, mulai dari sosialisasi, pelatihan, implementasi, hingga evaluasi, menjadi kunci keberhasilan program.

Mitra juga telah berkomitmen untuk melanjutkan program pengembangan media pembelajaran digital setelah program pengabdian ini berakhir. Hal ini terlihat dari pembentukan Tim Media Internal dan alokasi anggaran untuk pengembangan media pembelajaran digital dalam RKAS madrasah tahun mendatang. Komitmen ini penting untuk memastikan keberlanjutan dan dampak jangka panjang dari program pengabdian (Sanjaya, 2022).

B. Kendala dan Solusi

Meskipun program ini secara umum berjalan dengan baik, terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama pelaksanaan:

1. Keterbatasan Akses Internet: Akses internet yang terbatas di beberapa ruang kelas menjadi hambatan dalam pengaplikasian pembelajaran berbasis digital secara

maksimal. Solusi yang dilakukan adalah mengoptimalkan penggunaan laboratorium komputer yang memiliki koneksi internet stabil, serta mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan secara offline.

2. Perbedaan Kompetensi Awal Guru: Kompetensi digital awal guru yang bervariasi menyebabkan perbedaan kecepatan penguasaan aplikasi. Solusinya adalah dengan menerapkan sistem peer-teaching, di mana guru yang lebih cepat menguasai dapat membantu guru lain yang masih kesulitan.
3. Keterbatasan Perangkat: Beberapa perangkat seperti laptop dan proyektor tidak selalu tersedia atau memiliki spesifikasi teknis yang kurang memadai. Solusinya adalah dengan mengoptimalkan penggunaan smartphone guru dan siswa sebagai alternatif perangkat pembelajaran.

Kendala-kendala ini menjadi pembelajaran penting bagi tim pengusul dalam merancang program pengabdian serupa di masa mendatang, terutama terkait dengan pentingnya analisis kebutuhan yang komprehensif sebelum pelaksanaan program.

KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat bertajuk “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PAI melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital di MIS Madinatussalam” telah berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan dengan hasil yang memuaskan. Pelaksanaan program ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kompetensi digital guru PAI, di mana seluruh guru (16 orang) mampu menguasai minimal tiga aplikasi pembelajaran digital, seperti Canva, Educaplay, Wordwall, Booklet, dan Quizizz, dengan rata-rata peningkatan kompetensi sebesar 35%. Selain itu, program ini berhasil menghasilkan 10 media pembelajaran digital interaktif yang siap digunakan, meliputi template pembelajaran, permainan edukatif, e-booklet, serta bank soal digital yang sesuai dengan karakteristik siswa madrasah ibtidaiyah.

Implementasi media pembelajaran digital terbukti efektif dalam meningkatkan engagement siswa sebesar 75%, yang tercermin dari meningkatnya partisipasi aktif, antusiasme belajar, serta respon positif siswa selama proses pembelajaran PAI. Di samping itu, program ini juga berhasil membangun sistem keberlanjutan melalui pembentukan Tim Media Pembelajaran Digital internal dan penyusunan SOP pembelajaran digital sebagai panduan bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Pendekatan partisipatif yang diterapkan terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru sekaligus memastikan transfer pengetahuan yang berkelanjutan. Secara keseluruhan, program ini memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan mutu pembelajaran PAI berbasis teknologi digital di tingkat madrasah ibtidaiyah dan berpotensi menjadi model yang dapat direplikasi oleh lembaga pendidikan Islam lainnya.

Rekomendasi untuk pengembangan program di masa mendatang adalah: (1) perluasan program ke madrasah-madrasah lain di wilayah sekitar, (2) pengembangan

media pembelajaran digital untuk mata pelajaran lain selain PAI, (3) peningkatan kapasitas infrastruktur teknologi di madrasah, dan (4) pengembangan sistem monitoring dan evaluasi yang lebih komprehensif untuk mengukur dampak jangka panjang program terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Perspektif Guru. *JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1).
- Daryanto. (2020). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Hamalik, O. (2022). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara. Miarso, Y. (2020). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana.
- Pelawi, S. A. B., Rosmidar, & Siregar, A. P. (2025). Pembuatan Media Pembelajaran Flashcard Hijaiyah Dalam Pemberian Materi Pengajaran Al-Qur'an Untuk Meningkatkan Nilai Agama dan Moral Anak Di PAUD Al-Ghofari. *Meuseuraya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1).
- Purnama, S., & Asto, I. (2022). Pengembangan e-modul berbasis 3D pageflip pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9(1).
- Rusman. (2023). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2022). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman, A., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2020). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Smaldino, S., Lowther, D., & Russell, J. (2022). *Instructional Technology and Media for Learning*. 12th ed. Pearson Education.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2021). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV Wacana Prima.
- Sutopo, A. (2021). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu.
- Umar, N. F., & Sukartono. (2025). Teacher Strategies In Implementing Interactive Learning Media In Indonesian Language Subjects For Grade Iv Under The Merdeka Curriculum In Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan*, 10(1).
- Uno, H. (2021). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara.
- Wijaya, E., Sudjimat, D., & Nyoto, A. (2021). *Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global*.