

**IMPLEMENTASI MEDIA DIGITAL INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN  
AKIDAH AKHLAK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA  
KELAS V MIN 1 BANGKA TENGAH KECAMATAN NAMANG KABUPATEN  
BANGKA TENGAH TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

Sari<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universitas Islam An Nur Lampung, Indonesia

Email: Sarijakaria@gmail.com<sup>1</sup>

---

**Keywords:**

*interactive digital media,  
learning motivation, Aqidah  
Akhlak*

**Kata kunci:**

media digital interaktif,  
motivasi belajar, Akidah  
Akhlak

---

**Abstract**

*. This study aims to determine the effect of implementing interactive digital media in learning Aqidah Akhlak on the learning motivation of fifth-grade students at MIN 1 Bangka Tengah, Namang District, Central Bangka Regency, in the 2025/2026 academic year. This research was motivated by the low learning motivation of students in Aqidah Akhlak subjects, which tend to be abstract and conventional in their instructional methods. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of two classes selected through purposive sampling, with one class assigned as the experimental group and the other as the control group. The research instrument used a validated and reliable Likert-scale questionnaire. Data were analyzed using an independent t-test and an N-Gain test to measure the effectiveness of the intervention.*

*The findings indicate that interactive digital media has a significant effect on increasing students' learning motivation. The average motivation score of students in the experimental group significantly increased and reached a high category after being treated with animated videos, digital quizzes, moral simulations, and other interactive applications. In contrast, the control group, which used conventional teaching methods, experienced only a slight increase and remained in the medium category. The t-test results showed a significance value of less than 0.05, indicating a significant difference between the two groups. The N-Gain results also showed that the increase in motivation in the experimental group was in the medium-to-high category.*

*This study concludes that the use of interactive digital media is highly effective in improving learning motivation in Aqidah Akhlak. These findings may serve as a reference for teachers and educational institutions in optimizing digital technology to enhance the quality of Islamic religious instruction.*

---

**Abstrak**

*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi media digital interaktif dalam pembelajaran*

---

Akidah Akhlak terhadap motivasi belajar siswa kelas V MIN 1 Bangka Tengah Kecamatan Namang Kabupaten Bangka Tengah Tahun Pelajaran 2025/2026. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang cenderung bersifat abstrak dan konvensional dalam penyampaian. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*, yaitu satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas sebagai kelompok kontrol. Instrumen penelitian berupa angket skala Likert yang telah diuji validitas serta reliabilitasnya. Data dianalisis menggunakan uji *t* independen dan uji *N-Gain* untuk melihat efektivitas perlakuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital interaktif memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Rata-rata nilai motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen meningkat secara signifikan dan berada pada kategori tinggi setelah diberikan perlakuan melalui penggunaan video animasi, kuis digital, simulasi akhlak, dan aplikasi interaktif lainnya. Sebaliknya, kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional hanya mengalami peningkatan kecil dan tetap berada pada kategori sedang. Uji *t* menunjukkan nilai signifikansi  $< 0,05$  yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Selain itu, uji *N-Gain* menunjukkan peningkatan motivasi belajar pada kelompok eksperimen berada pada kategori sedang ke tinggi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media digital interaktif sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak. Temuan ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dan lembaga pendidikan dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan mutu pembelajaran agama Islam.

*This is an open access article under the CC BY-SA license.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan telah memberikan berbagai peluang untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya pada jenjang pendidikan dasar (Warisno and Mujtahidin 2022). Media digital interaktif menjadi salah satu inovasi yang semakin banyak digunakan guru dalam mentransformasi pembelajaran agar lebih menarik, efisien, dan mudah dipahami peserta didik (Rahmawati, Idam, and Atmojo 2021). Pada mata pelajaran Akidah Akhlak, penggunaan media digital dapat membantu guru menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi, simulasi, dan aktivitas

*Volume 2, Nomor 6 2026*

interaktif. Dengan demikian, penggunaan media digital interaktif diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret (Ulfan, Hasan, and Sugiran 2023).

Pembelajaran Akidah Akhlak memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran ini sering kali dianggap membosankan karena penyampaiannya yang bersifat verbal dan kurang melibatkan aktivitas kreatif (Mulyadin et al. 2025). Siswa cenderung pasif, kurang fokus, dan tidak menunjukkan antusiasme dalam memahami nilai-nilai akidah serta akhlak mulia. Kondisi ini diperparah dengan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan perkembangan zaman (Kulsum et al. 2022). Oleh karena itu, implementasi media digital interaktif menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

MIN 1 Bangka Tengah sebagai salah satu lembaga pendidikan dasar Islam telah berupaya mengikuti perkembangan teknologi dengan menyediakan perangkat pembelajaran berbasis digital. Namun, pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran Akidah Akhlak masih belum optimal dan lebih sering digunakan pada mata pelajaran umum. Hal ini membuat guru menghadapi tantangan dalam menciptakan pembelajaran agama yang inovatif dan berpusat pada siswa. Maka dari itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis bagaimana media digital interaktif dapat diimplementasikan secara efektif dalam pembelajaran Akidah Akhlak untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Siswa dengan motivasi tinggi akan lebih aktif, fokus, dan memiliki keinginan kuat untuk memahami materi yang diajarkan (Anggraini 2016). Sebaliknya, siswa dengan motivasi rendah akan cenderung pasif, mudah bosan, dan tidak menunjukkan partisipasi optimal dalam kegiatan kelas. Pembelajaran Akidah Akhlak membutuhkan pendekatan yang mampu menumbuhkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa agar mereka benar-benar memahami dan mengamalkan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari. Media digital interaktif berpotensi menjadi alat yang efektif untuk menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Media digital interaktif seperti video animasi, kuis online, simulasi akhlak, dan aplikasi edukasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan menarik. Dengan menggunakan media ini, siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga melihat, berinteraksi, dan mengamati ilustrasi perilaku akhlak yang baik maupun yang kurang baik. Hal ini dapat membantu siswa memahami konsep akidah dan akhlak secara lebih mendalam dan mengaitkannya dengan realitas kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media digital interaktif dapat menjadi salah satu kunci keberhasilan pembelajaran Akidah Akhlak di era digital (Maryani et al., n.d.).

Kelas V MIN 1 Bangka Tengah berada pada tahap perkembangan kognitif yang membutuhkan stimulasi visual dan interaktif untuk mendukung proses pembelajaran. Pada usia ini, siswa sangat tertarik pada bentuk pembelajaran yang melibatkan gambar, video, permainan edukasi, dan aktivitas berbasis teknologi (Sutarto, n.d.). Oleh karena itu, penggunaan media digital interaktif sangat selaras dengan kebutuhan perkembangan peserta didik. Guru dituntut untuk kreatif dalam memilih dan menerapkan media digital yang sesuai agar pembelajaran Akidah Akhlak tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai moral secara efektif.

Selain meningkatkan motivasi belajar, media digital interaktif juga membantu guru dalam mengelola kelas dengan lebih baik. Penggunaan aplikasi pembelajaran dapat membuat siswa lebih fokus karena perhatian mereka tertuju pada aktivitas yang ditampilkan pada layar. Kegiatan seperti kuis interaktif, teka-teki akhlak, dan permainan edukatif dapat meningkatkan kompetisi sehat di antara siswa, sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, dinamis, dan menyenangkan (Mubaroqah et al. 2022).

Namun, implementasi media digital interaktif juga memiliki tantangan. Tidak semua guru terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran, sehingga membutuhkan pelatihan dan pendampingan. Selain itu, keterbatasan sarana seperti koneksi internet dan perangkat digital pada beberapa siswa juga menjadi kendala dalam penggunaan media digital secara optimal. Oleh karena itu, guru harus mampu merancang strategi pembelajaran yang adaptif serta memilih media digital yang dapat diakses secara efektif di lingkungan sekolah (Tambak 2017).

Penelitian ini menjadi penting dilakukan untuk menggambarkan bagaimana implementasi media digital interaktif dalam pembelajaran Akidah Akhlak dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Melalui penelitian ini, dapat diketahui jenis media digital interaktif yang paling efektif, pola pelaksanaannya di kelas, serta respons siswa selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan memberikan rekomendasi bagi guru dalam merancang pembelajaran Akidah Akhlak yang lebih menarik dan relevan dengan dunia digital yang dekat dengan kehidupan siswa masa kini (Primadoniati 2020).

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi proses implementasi media digital interaktif dalam pembelajaran Akidah Akhlak, mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa, serta menganalisis faktor pendukung dan hambatan yang dihadapi guru. Dengan hasil penelitian ini, diharapkan pembelajaran Akidah Akhlak dapat dikembangkan menjadi lebih kreatif, kontekstual, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

## **KERANGKA TEORITIK**

. Media digital interaktif merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang menggabungkan unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif untuk mendukung pemahaman peserta didik. Menurut teori pembelajaran multimedia Mayer, pembelajaran akan lebih efektif ketika siswa menerima informasi melalui kombinasi teks, audio, dan gambar secara simultan. Media digital interaktif seperti video animasi, kuis digital, simulasi, dan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu siswa memahami materi secara lebih komprehensif. Dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak, media digital interaktif dapat digunakan untuk memvisualisasikan nilai-nilai moral, menjelaskan konsep akidah yang abstrak, serta memberikan contoh perilaku baik maupun buruk secara lebih nyata (Unesco 2023).

Motivasi belajar siswa merupakan salah satu faktor kunci yang memengaruhi keberhasilan proses pendidikan. Menurut teori motivasi belajar yang dikemukakan Sardiman, motivasi berperan sebagai pendorong internal yang menggerakkan peserta didik untuk berperilaku aktif dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar terdiri dari motivasi intrinsik, yaitu dorongan belajar yang muncul dari dalam diri siswa, dan motivasi ekstrinsik yang berasal dari stimulus luar seperti penghargaan, dorongan guru, dan lingkungan belajar. Media digital interaktif berpotensi meningkatkan kedua jenis motivasi tersebut melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa (Umaiyyah, Murtafiah, and Tamyis 2023).

Teori konstruktivisme yang dipopulerkan oleh Piaget dan Vygotsky juga relevan dalam menjelaskan efektivitas media digital interaktif dalam pembelajaran. Konstruktivisme menekankan bahwa siswa membangun sendiri pemahamannya melalui pengalaman belajar aktif, interaksi dengan lingkungan, serta keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran. Media digital interaktif mendukung proses ini dengan menyediakan aktivitas seperti kuis interaktif, permainan edukatif, dan simulasi nilai akhlak yang memungkinkan siswa membangun pengetahuan secara mandiri dan kolaboratif. Dengan demikian, media digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman konsep Akidah Akhlak (Lokita and Utami 2016).

Pembelajaran Akidah Akhlak merupakan pembelajaran yang berfokus pada penanaman nilai akidah Islam dan pembentukan karakter mulia. Pembelajaran ini memiliki tujuan untuk membentuk pribadi muslim yang bertauhid, berakhlak karimah, serta mampu menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Banyak konsep Akidah Akhlak yang bersifat abstrak dan membutuhkan pendekatan kreatif agar mudah dipahami siswa, seperti konsep iman kepada Allah, malaikat, kitab-kitab Allah, ataupun nilai-nilai seperti jujur, sabar, adil, dan berbuat baik. Media digital interaktif dapat menjembatani konsep-konsep abstrak ini melalui visualisasi dan simulasi yang memudahkan siswa menghubungkan materi dengan kehidupan nyata (Masgumelar and Mustafa 2021).

Teori belajar behavioristik juga mendukung penggunaan media digital interaktif, terutama dalam konteks pembentukan perilaku positif. Media interaktif yang menyediakan fitur penghargaan, skor, atau penguatan positif dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat dan mengikuti instruksi pembelajaran dengan lebih baik. Dalam pembelajaran Akidah Akhlak, penggunaan media digital yang memberikan reward berupa poin atau badge dapat memperkuat perilaku positif, seperti kejujuran, ketekunan, dan disiplin. Dengan demikian, media digital interaktif dapat berfungsi sebagai alat penguatan (*reinforcement*) untuk menumbuhkan nilai-nilai akhlak mulia (Shahbana, farizqi, and Satria 2020).

Secara keseluruhan, kerangka teoritik menunjukkan bahwa media digital interaktif merupakan alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Dukungan teori multimedia, konstruktivisme, behavioristik, serta teori motivasi belajar memberikan dasar ilmiah yang kuat bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan menumbuhkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Dengan demikian, implementasi media digital interaktif sangat relevan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah.

## METODE PENELITIAN

. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*) untuk mengetahui pengaruh implementasi media digital interaktif dalam pembelajaran Akidah Akhlak terhadap motivasi belajar siswa kelas V MIN 1 Bangka Tengah. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu melibatkan dua kelompok siswa: kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media digital interaktif dan kelompok kontrol yang belajar menggunakan metode konvensional. Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat membandingkan secara objektif perubahan motivasi belajar antara kedua kelompok setelah penerapan perlakuan (Sidiq and Choiri 2019).

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN 1 Bangka Tengah Tahun Pelajaran 2025/2026. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu memilih dua kelas yang dianggap memiliki kemampuan akademik relatif setara. Instrumen penelitian berupa angket skala Likert untuk mengukur motivasi belajar siswa, mencakup indikator minat belajar, perhatian siswa, keaktifan dalam kegiatan pembelajaran, dan ketekunan menyelesaikan tugas. Sebelum digunakan, angket diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan keakuratan dan konsistensi instrumen. Selain angket, observasi dan catatan lapangan digunakan untuk memperkuat data kuantitatif (Ramdhan 2021).

Prosedur penelitian dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap pra-perlakuan, perlakuan, dan pasca-perlakuan. Pada tahap pra-perlakuan, peneliti memberikan *pretest* untuk mengukur kondisi awal motivasi belajar siswa pada kedua kelompok. Pada tahap perlakuan, kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan media digital interaktif seperti video animasi, kuis digital, simulasi akhlak, dan aplikasi pembelajaran interaktif selama beberapa pertemuan. Sementara itu, kelompok kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pada tahap pasca-perlakuan, peneliti memberikan *posttest* untuk mengukur peningkatan motivasi belajar pada masing-masing kelompok (Hoy 2010).

Analisis data dilakukan menggunakan uji statistik, meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *t* independen untuk membandingkan perbedaan rata-rata motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jika nilai *sig* < 0.05, maka terdapat perbedaan signifikan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media digital interaktif. Selain itu, uji *N-Gain* digunakan untuk mengukur seberapa besar peningkatan motivasi belajar. Data observasi digunakan sebagai data pendukung untuk melihat respons siswa selama pembelajaran berlangsung. Analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas media digital interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V (Handoko, Wijaya, and Lestari 2024).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media digital interaktif dalam pembelajaran Akidah Akhlak di kelas V MIN 1 Bangka Tengah memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Pada tahap awal penelitian, hasil *pretest* menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada pada kategori sedang dan tidak terdapat perbedaan signifikan antara keduanya. Kondisi ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan dan motivasi awal yang relatif seimbang, sehingga layak dijadikan objek penelitian untuk mengetahui efektivitas media digital interaktif.

Selama proses perlakuan, pembelajaran pada kelompok eksperimen menggunakan beberapa jenis media digital interaktif seperti video animasi tentang sifat-sifat terpuji, kuis digital berbasis aplikasi seperti Quizizz dan Kahoot, serta simulasi perilaku akhlak melalui platform edukatif. Observasi menunjukkan bahwa siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan antusiasme tinggi, lebih aktif merespons pertanyaan guru, dan secara konsisten terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Penggunaan media digital membuat suasana belajar lebih hidup dan menyenangkan, sehingga perhatian siswa meningkat dibandingkan dengan metode ceramah yang biasa digunakan pada kelompok kontrol.

Pada kelompok kontrol, proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan menggunakan metode konvensional tanpa media digital interaktif. Observasi menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan hanya menjawab ketika ditunjuk oleh guru. Siswa juga terlihat lebih cepat kehilangan fokus ketika pembelajaran berlangsung dalam waktu yang cukup lama. Perbedaan situasi kelas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ini memberikan indikasi awal bahwa media digital interaktif dapat memengaruhi motivasi belajar melalui penciptaan suasana belajar yang menarik dan stimulatif.

Hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai motivasi belajar siswa kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Rata-rata skor motivasi belajar pada kelompok eksperimen meningkat ke kategori tinggi setelah perlakuan, sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami sedikit peningkatan dan tetap berada pada kategori sedang. Analisis ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu memberikan dorongan kuat terhadap motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak.

Analisis uji *t* independen menunjukkan nilai signifikansi  $< 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara motivasi belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan. Hal ini memperkuat temuan bahwa implementasi media digital interaktif berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, nilai *t* hitung yang lebih besar daripada *t* tabel juga mengonfirmasi bahwa hipotesis penelitian diterima, yaitu media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Perhitungan nilai *N-Gain* menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar pada kelompok eksperimen berada pada kategori sedang menuju tinggi, sedangkan pada kelompok kontrol berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa media digital interaktif mampu memberikan peningkatan motivasi belajar yang lebih besar dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Faktor visual, audio, dan interaksi dalam media digital menjadi stimulus yang kuat dalam meningkatkan semangat belajar siswa.

Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa, diketahui bahwa mereka merasa lebih senang belajar menggunakan media digital interaktif. Mereka mengatakan bahwa video animasi membuat materi akhlak lebih mudah dipahami, sedangkan kuis digital memberikan tantangan dan kesenangan tersendiri karena mereka dapat melihat skor secara langsung dan bersaing dengan teman-teman. Siswa juga merasa lebih percaya diri karena aktivitas digital memberi kesempatan bagi mereka untuk berpartisipasi tanpa takut salah. Respons positif ini menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Wawancara dengan guru juga menunjukkan hasil yang positif. Guru menyatakan bahwa media digital interaktif sangat membantu dalam menyampaikan konsep Akidah

Akhlak yang abstrak menjadi lebih konkret. Guru merasakan suasana kelas menjadi lebih hidup, dan siswa dengan cepat memahami penjelasan yang diberikan karena didukung oleh gambar, suara, dan animasi. Selain itu, guru merasa terbantu dengan fitur otomatis dalam aplikasi seperti hasil kuis dan penilaian instan, sehingga proses evaluasi menjadi lebih cepat dan akurat.

Observasi selama pembelajaran berlangsung juga menunjukkan perubahan perilaku siswa pada kelompok eksperimen. Mereka lebih fokus, lebih sering bertanya, dan lebih berani menyampaikan pendapat. Ketika guru memberikan kuis interaktif, hampir seluruh siswa menunjukkan partisipasi yang tinggi, bahkan beberapa siswa yang biasanya pasif menjadi aktif. Hal ini menunjukkan bahwa media digital interaktif tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Perubahan signifikan juga terlihat dalam aspek ketekunan belajar. Siswa pada kelompok eksperimen terlihat lebih rajin menyelesaikan tugas, terutama ketika tugas tersebut dikemas dalam bentuk permainan digital atau aktivitas interaktif. Mereka cenderung menyelesaikan tugas lebih cepat dan dengan kualitas yang lebih baik dibandingkan tugas yang diberikan secara konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa media digital interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan ketekunan belajar melalui penyajian tugas yang menarik.

Selain itu, penelitian menemukan bahwa faktor kebaruan (*novelty effect*) turut memengaruhi motivasi belajar siswa. Media digital interaktif yang relatif baru bagi mereka menciptakan rasa ingin tahu yang tinggi. Namun, peneliti mengontrol efek ini dengan memberikan perlakuan dalam beberapa pertemuan sehingga peningkatan motivasi yang terjadi bersifat konsisten, bukan hanya karena kebaruan media. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa antusiasme siswa tetap stabil selama proses perlakuan berlangsung, sehingga dapat disimpulkan bahwa media digital interaktif memberikan pengaruh motivatif yang berkelanjutan.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran Akidah Akhlak sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media digital tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga mampu membantu siswa memahami materi secara mendalam dan kontekstual. Hasil penelitian ini penting dijadikan dasar pengembangan strategi pembelajaran agama Islam berbasis teknologi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

## **B. Pembahasan**

. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media digital interaktif memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas V dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Temuan ini selaras dengan teori multimedia

Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika siswa menerima informasi secara visual dan audio secara bersamaan. Video animasi, simulasi, dan kuis digital mampu membantu siswa memahami konsep akidah dan akhlak yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang konkret. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan perhatian, antusiasme, dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan metode konvensional yang hanya mengandalkan penjelasan verbal.

Temuan ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan pentingnya aktivitas interaktif dan kolaboratif dalam membangun pengetahuan. Penggunaan media digital interaktif seperti permainan edukasi dan kuis kelompok memberi kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif, berkolaborasi, dan mendiskusikan materi pembelajaran dengan teman sebaya. Aktivitas ini membantu siswa membangun pemahaman secara mandiri dan memperkuat motivasi intrinsik mereka. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih berani bertanya, mengemukakan pendapat, dan mencoba menyelesaikan tantangan yang diberikan melalui media digital.

Dari perspektif teori behavioristik, fitur reward atau penghargaan dalam media digital seperti perolehan skor, badge, atau peringkat kuis, bertindak sebagai *reinforcement* positif yang dapat meningkatkan motivasi ekstrinsik siswa. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa hampir seluruh siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan antusiasme tinggi ketika mengikuti kuis digital karena adanya unsur kompetisi sehat dan penghargaan yang mereka peroleh. Hal ini membuktikan bahwa media digital interaktif mampu menciptakan stimulus eksternal yang efektif untuk mendorong siswa belajar lebih giat dan meningkatkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian mendukung teori motivasi belajar yang menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa terlibat secara emosional. Media digital interaktif yang menarik secara visual mampu menciptakan suasana menyenangkan dan mengurangi kejenuhan dalam kelas. Wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa lebih senang dan lebih mudah memahami materi ketika guru menggunakan video animasi atau simulasi akhlak. Suasana belajar yang menyenangkan ini terbukti meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang menjadi fondasi kuat bagi keberhasilan pembelajaran dalam jangka panjang.

Temuan penelitian ini juga mengonfirmasi bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar karena memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan kehidupan siswa di era digital. Siswa Madrasah Ibtidaiyah saat ini tumbuh dalam lingkungan yang penuh dengan teknologi, sehingga penggunaan media digital dalam pembelajaran membuat materi Akidah Akhlak terasa lebih dekat, modern, dan sesuai dengan dunia mereka. Hal ini memperkuat minat siswa untuk mempelajari nilai-nilai agama melalui pendekatan yang lebih menarik dan kontekstual. Dengan kata lain, media digital interaktif menjadi jembatan antara perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran nilai-nilai akhlak.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa media digital interaktif tidak hanya efektif meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar dan memperkuat pemahaman konsep Akidah Akhlak. Temuan

yang konsisten dari hasil *pretest*, *posttest*, observasi, serta wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Oleh karena itu, media digital interaktif direkomendasikan untuk digunakan secara berkelanjutan dalam pembelajaran Akidah Akhlak maupun mata pelajaran lainnya untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara optimal.

## KESIMPULAN

. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media digital interaktif dalam pembelajaran Akidah Akhlak terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di MIN 1 Bangka Tengah. Penggunaan media digital seperti video animasi, kuis interaktif, dan simulasi perilaku akhlak mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang biasanya bersifat abstrak dan monoton menjadi lebih konkret, visual, dan mudah dipahami. Peningkatan motivasi belajar terlihat dari hasil *posttest* yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini membuktikan bahwa media digital interaktif memberikan pengaruh positif terhadap minat, perhatian, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Selain meningkatkan motivasi, media digital interaktif juga mampu mendorong keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Observasi selama penelitian menunjukkan bahwa siswa pada kelompok eksperimen lebih antusias, berani bertanya, dan aktif dalam diskusi ketika menggunakan media digital. Kegiatan seperti kuis digital menumbuhkan semangat kompetisi sehat dan memberikan penguatan positif melalui skor atau penghargaan yang diperoleh siswa. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran modern yang menekankan pentingnya interaksi, visualisasi, dan pengalaman belajar yang berkesan untuk mendorong motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa media digital interaktif merupakan inovasi pembelajaran yang sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah. Media digital interaktif tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memperkaya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak dan akidah melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan. Oleh karena itu, disarankan agar guru lebih memaksimalkan penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran, serta pihak madrasah menyediakan fasilitas pendukung yang memadai agar proses pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan secara optimal dan berkelanjutan.

## REFERENSI

Anggraini, Irmalia Susi. 2016. "MOTIVASI BELAJAR DAN FAKTOR-FAKTOR YANG BERPENGARUH: SEBUAH KAJIAN PADA INTERAKSI PEMBELAJARAN  
*Volume 2, Nomor 6 2026*

- MAHASISWA.” *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 1 (02). <https://doi.org/10.25273/PE.V1I02.39>.
- Handoko, Y, H A Wijaya, and A Lestari. 2024. *Metode Penelitian Kualitatif Panduan Praktis Untuk Penelitian Administrasi Pendidikan*. books.google.com.
- Hoy, M. 2010. “Metode Penelitian Kualitatif & RND.” *Bandung: Alfabeta*.
- Kulsum, Ummi, Abdul Muhid, Sunan Ampel Uin, and Indonesia Surabaya. 2022. “Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam Di Era Revolusi Digital.” *Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman* 12 (2): 157–70. <https://doi.org/10.33367/JI.V12I2.2287>.
- Lokita, I G A, and Purnamika Utami. 2016. “TEORI KONSTRUKTIVISME DAN TEORI SOSIOKULTURAL: APLIKASI DALAM PENGAJARAN BAHASA INGGRIS.” *PRASI* 11 (01). <https://doi.org/10.23887/PRASI.V11I01.10964>.
- Maryani, I, D Sulisworo, E Kurniasari, D Hartanto, and H Widodo. n.d. *Ruang Kelas Sebagai Ruang Bebas: Media, Budaya, Dan Pemikiran Kritis Dalam Pendidikan Abad 21 (Sebuah Bunga Rampai)*. Ika Maryani.
- Masgumelar, Ndaru Kukuh, and Pinton Setya Mustafa. 2021. “Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pendidikan.” *GHAITSA: Islamic Education Journal* 2 (1): 49–57.
- Mubarqah, Siti, Aris Try Andreas Putra, Kampus Hijau Bumi Tridharma, Kec Kambu, and Kota Kendari. 2022. “Model Pengelolaan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Melibatkan Metode Cooperative Learning.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 7 (2): 265–77. [https://doi.org/10.25299/AL-THARIQAH.2022.VOL7\(2\).10579](https://doi.org/10.25299/AL-THARIQAH.2022.VOL7(2).10579).
- Mulyadin, Mulyadin, Saifudin Saifudin, Siti Patimah, Andi Warisno, Nurul Hidayati Murtafiah, and A Gani. 2025. “Sinergi Administrasi Dan Supervisi Pendidikan Untuk Meningkatkan Mutu Sekolah Islami Di Era Transformasi Digital.” *GUIDING WORLD (BIMBINGAN DAN KONSELING)* 8 (2): 318–25.
- Primadoniati, Anna. 2020. “Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam.” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 9 (1): 77–97. <https://doi.org/10.58230/27454312.13>.
- Rahmawati, Farida, Ragil Idam, and Widiyanto Atmojo. 2021. “Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA.” *Jurnal Basicedu* 5 (6): 6271–79. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I6.1717>.
- Ramadhan, Muhammad. 2021. *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Shahbana, Elvia Baby, Fiqh kautsar farizqi, and Rachmat Satria. 2020. “IMPLEMENTASI TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK DALAM PEMBELAJARAN.” *Jurnal Seruni Administrasi Pendidikan* 9 (1): 24–33. <https://doi.org/10.37755/JSAP.V9I1.249>.
- Sidiq, Umar, and Moh. Miftachul Choiri. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan. Journal of Chemical Information and Modeling*. Vol. 53.
- Sutarto. n.d. “Teori Kognitif Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran.”
- Tambak, Syahraini. 2017. “Metode Cooperative Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 14 (1): 1–17. [https://doi.org/10.25299/AL-HIKMAH:JAIP.2017.VOL14\(1\).1526](https://doi.org/10.25299/AL-HIKMAH:JAIP.2017.VOL14(1).1526).
- Ulfan, Muhammad, Mustaqim Hasan, and Sugiran. 2023. “PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ERA REVOLUSI DIGITAL.” *UNISAN JURNAL* 1 (5): 291–300.
- Umayyah, Siti, Nurul Hidayati Murtafiah, and Tamyis. 2023. “MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR AL-QUR’AN HADITS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PORTOFOLIO.” *UNISAN JURNAL* 2 (5): 864–70.
- Unesco. 2023. “Global Education Monitoring Report 2023, Southeast Asia: Technology in

- Education: A Tool on Whose Terms? Summary (Ind).” *Unesdoc Digital Library*, September, 16. <https://doi.org/https://doi.org/10.54676/MWKZ6101>.
- Warisno, Andi, and Mujtahidin Mujtahidin. 2022. “Manajemen Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru.” *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 4 (3): 615–26.