

Media Pembelajaran PAI: Definisi, Sejarah, Ragam dan Model Pengembangan

Achmad Faqihuddin

Universitas Pendidikan Indonesia

faqih@upi.edu

Abstrak

Media pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) memainkan peran penting dalam menyampaikan nilai-nilai dan ajaran agama kepada generasi muda. Dalam konteks ini, penggunaan berbagai jenis media sangat penting untuk menunjang efektivitas pengajaran dan menarik minat siswa. Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan media dalam PAI, termasuk integrasi teknologi dalam media pembelajaran. Pendekatan kualitatif dengan metode *literature review* digunakan untuk menggali lebih dalam tentang definisi, sejarah, ragam, dan model pengembangan media pembelajaran PAI. Analisis data menggunakan perangkat lunak Nvivo 12. Kajian literatur diharapkan memberikan pemahaman mendalam tentang evolusi media pembelajaran dari metode tradisional hingga digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berperan kritis dalam memfasilitasi pembelajaran agama yang lebih interaktif dan imersif, membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai Islam secara efektif.

Kata Kunci: Definisi Media Pembelajaran PAI, Sejarah Media Pembelajaran PAI, Ragam Media Pembelajaran PAI, Model Pengembangan Media Pembelajaran PAI

Abstract

Islamic religious education (PAI) learning media plays an important role in conveying religious values and teachings to the younger generation. In this context, the use of various types of media is very important to support teaching effectiveness and attract student interest. This research explores the use of media in PAI, including the integration of technology in learning media. A qualitative approach using the literature review method was used to dig deeper into the definition, history, varieties and development models of PAI learning media. Data analysis using Nvivo 12 software. The literature review is expected to provide an in-depth understanding of the evolution of learning media from traditional to digital methods. The research results show that learning media plays a critical role in facilitating more interactive and immersive religious learning, helping students internalize Islamic values effectively.

Keywords: Definition of PAI Learning Media, History of PAI Learning Media, Variety of PAI Learning Media, PAI Learning Media Development Model

1. Pendahuluan

Media pembelajaran dalam pendidikan merupakan hal yang penting dalam proses belajar mengajar. Ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan (N. L. P. J. Dewi & Sujana, 2021). Media pembelajaran membantu pendidik dalam menyampaikan konten secara efisien dan menarik kepada siswa (Sartika et al., 2022). Pengembangan media pembelajaran inovatif sangat penting untuk terus meningkatkan lingkungan belajar (Sari et al., 2023). Penyelarasan media pembelajaran perlu dilakukan dengan kebutuhan siswa, kurikulum, dan sumber daya yang tersedia (Prayitno & Hidayati, 2022). Integrasi alat digital dan multimedia dalam pendidikan sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan (Jiyanto et al., 2024; Zaenab & Husna, 2021). Menggabungkan berbagai model dan media pembelajaran, seperti pengajaran kuantum dan platform interaktif, sangat penting untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi di kalangan siswa (M. N. Fahmi et al., 2022). Integrasi platform pembelajaran berbasis digital sangat penting untuk meningkatkan pengalaman belajar dan keterlibatan siswa (Sutopo & Setiadi, 2020). Adaptasi model dan media pembelajaran terhadap kondisi normal baru menjadi suatu keharusan. Kini terjadi pergeseran pembelajaran menuju pembelajaran jarak jauh dan transformasi digital dalam pendidikan semakin mengokohkan pentingnya media pembelajaran (Ahmad et al., 2021).

Pendidikan Agama Islam (PAI) sangat penting dalam membentuk nilai-nilai moral dan karakter individu, memberikan mereka landasan spiritual dan etika yang diperlukan untuk menavigasi masyarakat kontemporer. Penting bagi generasi muda Muslim untuk memiliki pemahaman komprehensif tentang beragam tradisi dalam Islam dan lanskap keagamaan yang lebih luas di dunia modern (Faqihuddin & Romadhon, 2023; Sahin, 2018). Pendidikan karakter yang mencakup nilai-nilai agama berpengaruh positif terhadap nilai moral, sifat kepribadian, sikap sosial, dan semangat bersaing siswa (Faqihuddin & Afriatien, 2021; Zurqoni et al., 2018). Peningkatan Pendidikan Agama Islam melibatkan partisipasi aktif masyarakat untuk meningkatkan seluruh aspek pendidikan Islam untuk memberikan dampak positif yang lebih luas (Faqihuddin & Nugraha, 2023; Munir, 2021). Pendidikan agama Islam sejalan dengan prinsip pembelajaran sepanjang hayat yang melekat dalam Islam, menekankan pentingnya pengembangan profesional bagi pendidik (Evendi, 2022; Faqihuddin, 2017). Pola asuh Islam yang berakar pada ajaran agama efektif mencegah kekerasan terhadap anak di sekolah dan berkontribusi dalam membina individu yang memiliki karakter moral yang kuat (Sholihah & Nurhayati, 2022; Subakti & Faqihuddin, 2022). Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam menjadi mata kuliah wajib di tingkat pendidikan tinggi berkontribusi dalam meningkatkan literasi agama (Nurpratiwi et al., 2021; Supriadi et al., 2023). Di Indonesia, penguatan pendidikan karakter religius dalam budaya sekolah dianggap penting, mencerminkan sifat religius masyarakat Indonesia (Faqihuddin & Subakti, 2022; Hayati et al., 2020). Tantangan yang ditimbulkan era digital berdampak pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas (Faqihuddin, 2024; Jiyanto et al., 2024).

Kualitas pendidikan agama Islam seolah terhambat oleh penggunaan metode pengajaran yang monoton, sehingga perlu adanya pendekatan inovatif untuk memperkaya pengalaman belajar (Hidayah & Humaidi, 2022).

Peran media pembelajaran dalam pendidikan agama Islam menjadi hal yang menarik. Berbagai penelitian telah mengeksplorasi penggunaan berbagai jenis media untuk meningkatkan pengalaman belajar mengajar dalam pendidikan agama Islam. Misalnya saja penelitian yang mendalami integrasi teknologi, seperti media pembelajaran berbasis ICT (Harianto et al., 2021), e-modul (A. N. Fahmi et al., 2021), dan Google Classroom (Talibo et al., 2022), untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Studi-studi ini menyoroti manfaat penggunaan media digital dalam pendidikan Islam, menekankan kesesuaian dan efektivitasnya dalam memfasilitasi pembelajaran. Selain itu, pengembangan teknik media pembelajaran (Baharun, 2016), dan pemanfaatan beragam format media, mulai dari manual hingga media e-learning telah dieksplorasi untuk meningkatkan pembelajaran, lingkungan dan melibatkan siswa secara efektif (Rijal et al., 2022). Pendidikan Agama Islam (PAI) berperan sentral dalam membentuk karakter dan moral peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Faqihuddin, 2024). Pemahaman yang mendalam mengenai media pembelajaran PAI, termasuk definisi, sejarah, ragam, dan model pengembangannya, sangatlah penting bagi calon pendidik dan pendidik. Tanpa pemahaman yang memadai, akan kesulitan memanfaatkan media pembelajaran secara optimal dalam konteks pembelajaran agama Islam. Kurangnya pemahaman mengenai media pembelajaran PAI dapat mengakibatkan kesenjangan dalam kemampuan menyampaikan materi agama Islam dengan cara yang menarik dan relevan bagi peserta didik. Hal ini dapat berdampak pada kurangnya minat dan pemahaman yang mendalam terhadap pelajaran agama Islam, yang pada gilirannya dapat memengaruhi pembentukan karakter dan moral generasi muda.

Pemahaman konsep dasar yang melandasi penggunaan media dalam pembelajaran agama Islam menjadi kunci untuk memahami media pembelajaran PAI dengan baik. Ini mencakup tujuan penggunaan media, karakteristik media yang efektif, serta prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran PAI. Dalam konteks penelitian dan pengembangan, penting untuk mengidentifikasi gap yang ada untuk mengarahkan penelitian lebih lanjut dalam bidang media pembelajaran PAI. Gap tersebut meliputi kurangnya penelitian tentang efektivitas media pembelajaran PAI di berbagai tingkatan pendidikan, kurangnya pemahaman tentang preferensi dan kebutuhan peserta didik terkait media pembelajaran PAI, serta kurangnya penelitian yang membandingkan berbagai model pengembangan media pembelajaran PAI. Penelitian baru dalam bidang media pembelajaran PAI memiliki potensi untuk memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pemahaman tentang penggunaan media secara optimal dalam pembelajaran agama Islam. Dengan menggali lebih dalam mengenai definisi, sejarah, ragam, dan model pengembangan media pembelajaran PAI, penelitian ini dapat membuka jalan bagi inovasi dan pembaruan dalam praktik pembelajaran agama Islam di masa depan.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali lebih dalam tentang media pembelajaran PAI: definisi, sejarah, ragam, dan model pengembangannya. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi dan memahami fenomena kompleks dengan mendalam, serta memberikan wawasan yang kaya dan kontekstual tentang topik penelitian. Dalam konteks ini, pendekatan kualitatif akan memungkinkan peneliti untuk melakukan analisis mendalam terhadap informasi yang ditemukan dalam studi literatur tentang media pembelajaran PAI (Creswell, 2014; Hermawan et al., 2024). Studi literatur akan menjadi komponen utama dalam penelitian ini. Prosedur literatur review akan dilakukan secara sistematis untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber yang relevan dengan topik penelitian. Pencarian literatur akan meliputi jurnal ilmiah, buku teks, tesis, dan publikasi lainnya yang membahas tentang media pembelajaran PAI. Informasi yang ditemukan akan dikritisi dan disintesis untuk membentuk pemahaman yang komprehensif tentang konsep-konsep dasar, perkembangan, dan model pengembangan media pembelajaran PAI. Dalam menjalankan penelitian ini, peneliti akan mematuhi prinsip-prinsip etika penelitian, termasuk pengutipan yang tepat dan penulisan yang jujur dalam menyajikan temuan dari studi literatur. Penghargaan terhadap kontribusi para peneliti sebelumnya juga akan diperlihatkan. Metode pengumpulan data akan dilakukan melalui studi artikel hasil pemikiran dan penelitian yang relevan dengan topik penelitian ini. Data yang diperoleh akan dianalisis secara kritis untuk menyusun pemahaman yang mendalam tentang media pembelajaran PAI (Rylee & Cavanagh, 2022). Langkah penelitian akan dimulai dengan pencarian dan seleksi literatur yang paling relevan dan berkualitas untuk disertakan dalam analisis. Kemudian, data akan dianalisis menggunakan perangkat lunak khusus seperti NVivo 12. Analisis data akan melibatkan pengidentifikasi pola, tema, dan tren yang muncul dalam literatur terkait media pembelajaran PAI. Hasil analisis akan digunakan untuk menyusun temuan utama dan kesimpulan dari penelitian ini (Elliott, 2022).

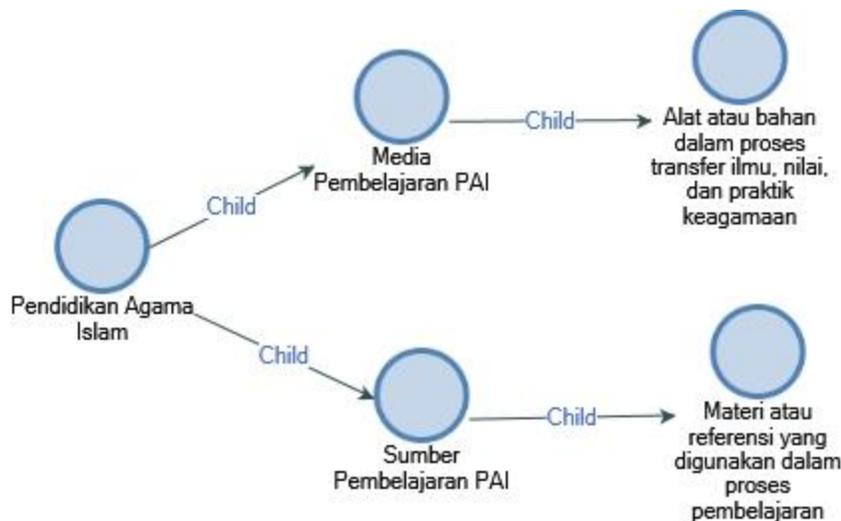
3. Hasil dan Pembahasan

Definisi Media Pembelajaran PAI

Media pembelajaran merupakan alat atau sumber yang memudahkan penyebaran informasi, pengetahuan, dan keterampilan untuk menunjang proses pembelajaran (N. K. P. Dewi & Suniasih, 2021). Media pembelajaran berperan penting dalam melibatkan siswa, merangsang minat mereka, dan membantu pemahaman konsep (Sabil et al., 2021). Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa, meningkatkan pengalaman belajar dengan menyediakan sarana untuk menyampaikan ide-ide kompleks secara efektif (Agustini et al., 2021). Media pembelajaran mencakup berbagai komponen dalam lingkungan pembelajaran, bertujuan untuk menciptakan suasana kondusif yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikannya (Farta Wijaya et al., 2018;

Khaerunnisa et al., 2024). Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah alat atau bahan yang esensial dalam proses transfer ilmu, nilai, dan praktik keagamaan kepada peserta didik. Media ini meliputi berbagai bentuk, baik fisik maupun digital, seperti teks, gambar, audio, video, dan aplikasi interaktif. Fungsinya adalah untuk memfasilitasi interaksi antara pendidik dan peserta didik, serta untuk memperkaya dan memperdalam proses pembelajaran. Media pembelajaran PAI dirancang tidak hanya untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk mengaktifkan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa menginternalisasi nilai-nilai Islam secara lebih efektif. Tujuan utama dari penggunaan media ini yaitu untuk memudahkan proses belajar mengajar dan meningkatkan efektivitas pengajaran. Media pembelajaran dirancang untuk mengaktifkan dan melibatkan panca indera dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memainkan peran kritis dalam memperdalam pemahaman siswa mengenai ajaran Islam melalui penyajian materi yang beragam dan menarik, sehingga mendorong keaktifan dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Media interaktif khususnya, sangat berguna dalam simulasi situasi dan dilema etis, yang membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai Islam dan menerapkannya dalam konteks kehidupan nyata.

Perbedaan antara media pembelajaran dan sumber belajar dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terletak pada fungsi dan aplikasi kedua komponen tersebut dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran PAI berfungsi sebagai alat yang memfasilitasi pembelajaran dan komunikasi informasi, yang membuat materi lebih mudah



Gambar 1. Project Map pada NVIVO 12 yang menampilkan perbedaan media pembelajaran PAI dan sumber pembelajaran PAI

dipahami, lebih menarik, dan lebih interaktif. Media ini, yang dapat berupa slide presentasi, video edukatif, animasi, dan simulasi yang berkaitan dengan ajaran Islam, berperan sebagai

perantara antara materi pelajaran dan siswa. Tujuan utama dari media pembelajaran adalah mendukung proses belajar mengajar, memudahkan pengajaran konsep-konsep kompleks, dan meningkatkan interaksi serta keterlibatan siswa. Di sisi lain, sumber belajar PAI adalah materi atau referensi yang digunakan selama proses pembelajaran. Fungsinya adalah menyediakan informasi dan konten yang akan dipelajari, memberikan dasar pengetahuan yang esensial untuk memahami topik tertentu. Sumber-sumber belajar ini termasuk Al-Quran, Hadits, buku teks, artikel, jurnal, guru dan sumber digital seperti website edukatif yang memberikan teks dan konteks untuk mempelajari dan memahami prinsip-prinsip Islam. Tujuannya adalah untuk memberikan wawasan dan pengetahuan yang mendalam, memungkinkan siswa melakukan penelitian dan penelusuran lebih lanjut dalam topik yang relevan.

Sejarah Media Pembelajaran PAI

Sejarah media pembelajaran merupakan sebuah perjalanan evolusi dalam pendidikan yang menggabungkan berbagai alat dan metode untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Awalnya, proses pembelajaran terutama terjadi melalui lisan, dengan guru sebagai pusat penyebaran pengetahuan. Dengan munculnya tulisan dan terutama setelah penemuan mesin cetak oleh Johannes Gutenberg pada abad ke-15, buku menjadi media pembelajaran yang sangat berpengaruh. Buku memungkinkan pengetahuan untuk didokumentasikan, direplikasi, dan disebarluaskan lebih luas dari sebelumnya, membawa era baru dalam pendidikan (Albertin et al., 2018). Pada abad ke-17, Johann Amos Comenius memperkenalkan "Orbis Pictus," buku teks bergambar pertama yang ditujukan untuk pendidikan anak-anak. Buku ini memanfaatkan ilustrasi untuk mendukung teks, membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi yang konkrit. Ini menandai pentingnya integrasi antara teks dan gambar dalam media pembelajaran (Acker, 2011).

Berlanjut ke abad ke-20, media pembelajaran mengalami transformasi dengan munculnya teknologi baru. Film, radio, dan televisi mulai digunakan dalam pendidikan, memungkinkan guru untuk menyajikan informasi secara lebih dinamis dan menarik. Edgar Dale, dengan *Cone of Experience*-nya, menekankan pentingnya menggunakan berbagai media untuk mencakup berbagai jenis pembelajaran, dari yang konkret hingga yang abstrak (Masters, 2020; Priyatna et al., 2019). Memasuki akhir abad ke-20 dan awal abad ke-21, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa era digital ke dalam kelas. Komputer dan internet memperkenalkan sumber daya digital seperti e-learning, video pendidikan online, dan simulasi interaktif. Teknologi ini tidak hanya memperluas akses ke sumber belajar tetapi juga memungkinkan pendidikan yang lebih personalisasi dan adaptif. Hari ini, realitas virtual (VR) dan realitas tambah (AR) mulai digunakan untuk menyediakan pengalaman belajar yang lebih imersif dan interaktif, mendorong batas-batas tradisional ruang kelas. Media pembelajaran terus berkembang, mencerminkan kemajuan teknologi dan

perubahan dalam teori pendidikan, yang selalu mencari cara baru dan lebih efektif untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran.

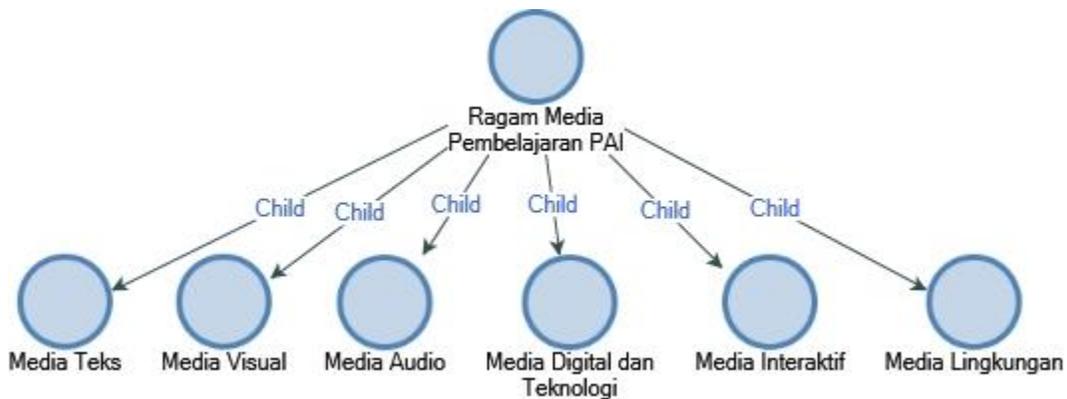
Surat Al-Baqarah Ayat 260 menceritakan Kisah Nabi Ibrahim dan Media Burung Sebagai contoh penggunaan media dalam pembelajaran agama, kisah Nabi Ibrahim dengan burung dalam Al-Qur'an menunjukkan bagaimana Allah mengajar manusia melalui pengalaman langsung yang mengesankan. Allah memerintahkan Nabi Ibrahim untuk memotong burung dan menaruh bagian-bagiannya di bukit yang berbeda, lalu memanggilnya kembali kehidupan sebagai bukti dari kekuasaan Allah dalam menghidupkan yang mati. Surah Al-Alaq ayat 4 yang berarti "*Yang mengajar (manusia) dengan qalam*" menyoroti pentingnya *qalam* sebagai medium untuk pendidikan dan penyebaran pengetahuan. Ayat ini menggarisbawahi konsep bahwa alat memiliki peran krusial dalam proses pembelajaran. Dalam konteks modern, ayat ini dapat dihubungkan dengan berbagai media pembelajaran yang digunakan untuk mendidik dan menyampaikan informasi. Pena, sebagai simbol penulisan dan pencatatan, telah berevolusi menjadi berbagai bentuk media pembelajaran yang kita kenal saat ini. Sejarah media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) telah berkembang secara signifikan sejak zaman Nabi Muhammad SAW hingga era modern, menyesuaikan diri dengan perubahan teknologi dan kebutuhan pendidikan. Zaman Nabi Muhammad SAW Di awal penyebaran Islam, Nabi Muhammad SAW memanfaatkan metode pembelajaran yang sangat interaktif dan personal. Beliau sering menggunakan dialog dan ceramah langsung sebagai media utama. Demonstrasi praktis, seperti menunjukkan cara berwudu atau shalat, juga digunakan. Nabi Muhammad SAW juga memanfaatkan elemen sehari-hari, seperti pasir atau batu, untuk menulis ayat-ayat Al-Qur'an, memudahkan sahabat dalam menghafal dan memahami ajaran-ajaran Islam.

Pada era Khulafaur Rasyidin, terutama di bawah kepemimpinan Usman bin Affan, terjadi standarisasi mushaf Al-Qur'an. Ini merupakan langkah penting dalam pengembangan media pembelajaran Islam karena menyediakan sumber ajaran yang konsisten dan dapat diakses oleh umat Islam di berbagai wilayah. Zaman Bani Umayyah dan Bani Abbasiah Perkembangan berikutnya terjadi selama era Bani Umayyah dan Bani Abbasiah, dimana pendidikan Islam mulai lebih terstruktur. Di zaman Bani Abbasiah, terutama, terjadi ledakan ilmu pengetahuan yang ditandai dengan pendirian madrasah dan perpustakaan besar seperti Baitul Hikmah di Baghdad. Ini membuka jalan bagi penggunaan buku dan manuskrip sebagai media pembelajaran utama, serta metode debat dan diskusi untuk memperdalam pemahaman ilmu. Di era modern, teknologi digital telah merevolusi media pembelajaran PAI. Penggunaan buku dan materi cetak masih relevan, namun kini ditunjang dengan video, podcast, aplikasi mobile, dan platform e-learning. Teknologi baru seperti *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR) juga mulai digunakan untuk simulasi pengalaman keagamaan, seperti haji, memberikan dimensi baru dalam pembelajaran Islam.

Ragam Media Pembelajaran PAI

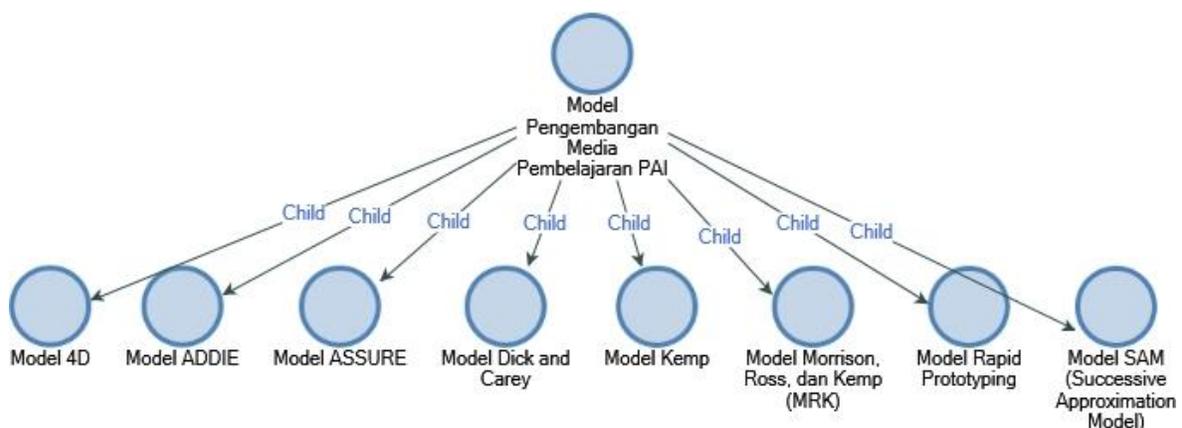
Dewasa ini, media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi dua jenis utama, yaitu konvensional dan digital. Media pembelajaran konvensional mencakup alat-alat tradisional seperti papan tulis, buku teks, dan materi cetak, yang telah lama menjadi dasar pendidikan formal. Media ini cenderung statis dan memerlukan interaksi langsung antara guru dan siswa dalam pengaturan kelas yang terstruktur. Di sisi lain, media pembelajaran digital memanfaatkan teknologi modern, seperti komputer, internet, dan aplikasi mobile, untuk menyajikan materi pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat diakses dari mana saja. Media digital menawarkan kemungkinan untuk pembelajaran yang lebih dinamis dan adaptif, dengan fitur seperti video interaktif, e-learning, dan platform LMS (Learning Management System) yang memungkinkan siswa untuk belajar pada kecepatan mereka sendiri dan memfasilitasi pembelajaran jarak jauh serta kolaborasi online (Ismiyati et al., 2022; Nurmalisa et al., 2023).

Media pendidikan dapat dikategorikan menjadi lima jenis berdasarkan fungsi spesifik mereka dalam memperkaya proses pembelajaran. Media naratif menyampaikan informasi secara linear melalui buku teks, video, dan ceramah, membentuk dasar pemahaman subjek. Media interaktif meningkatkan keterlibatan siswa melalui simulasi dan permainan yang membutuhkan interaksi aktif, memfasilitasi eksplorasi mendalam. Media komunikatif mendukung interaksi sosial melalui platform yang memungkinkan diskusi dan kolaborasi, esensial untuk pembelajaran kolaboratif. Media adaptif menyesuaikan konten berdasarkan respons siswa, memberikan pengalaman belajar yang personalisasi, sedangkan media produktif mengizinkan siswa untuk menciptakan output kreatif, mengembangkan keterampilan kritis dan pemecahan masalah. Keseluruhan kategori ini membantu mendukung lingkungan pembelajaran yang dinamis dan responsif, mengakomodasi berbagai gaya dan kecepatan belajar siswa (Kodrlé & Savchenko, 2021).



Gambar 2. Project Map pada NVIVO 12 yang menampilkan ragam media pembelajaran PAI

Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melibatkan berbagai jenis media yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar. Media teks dan buku sangat penting, termasuk kitab klasik dan terjemahannya seperti *Ihya Ulumuddin*, *Riyadh as-Saliheen*, dan berbagai kitab fiqih yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa lokal, serta buku teks dan modul pelajaran yang dikembangkan khusus untuk pendidikan Islam di sekolah dan lembaga pendidikan. Media visual seperti grafik, diagram, dan peta digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep kunci seperti rukun Islam, sejarah Nabi Muhammad, atau peta yang menunjukkan perluasan Islam. Video edukatif yang menggambarkan kehidupan Nabi Muhammad dan kisah para sahabat, serta tutorial praktis untuk ibadah seperti shalat dan wudhu, juga merupakan bagian integral dari pembelajaran PAI. Media audio, termasuk rekaman ceramah dan khotbah oleh ulama terkemuka serta lagu dan nasyid yang mengandung nilai-nilai edukatif dan spiritual, membantu menarik minat belajar siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Di era digital ini, media digital dan teknologi berperan penting. Aplikasi pembelajaran berbasis mobile yang menyediakan materi pembelajaran, kuis interaktif, dan aktivitas edukatif lainnya, serta platform e-learning dan Learning Management Systems (LMS) yang menawarkan materi pelajaran, diskusi, dan evaluasi secara online, sangat mendukung proses pembelajaran PAI. Media interaktif seperti game edukasi yang dirancang untuk mengajarkan aspek-aspek tertentu dari Islam, nilai-nilai Islam, atau bahasa Arab, serta simulasi dan role-playing yang memungkinkan siswa untuk berperan sebagai tokoh-tokoh dalam sejarah Islam, membantu mereka memahami konteks dan keputusan yang dihadapi oleh tokoh tersebut. Selain itu, media lingkungan seperti kunjungan ke masjid dan situs bersejarah, serta partisipasi dalam kegiatan komunitas Islam yang melibatkan bakti sosial, mengajarkan nilai kebersamaan dan kepedulian serta memberikan pengalaman langsung tentang praktik dan sejarah Islam. Ini semua adalah komponen penting yang memperkaya proses belajar mengajar dalam pendidikan agama Islam.



Gambar 3. Project Map pada NVIVO 12 yang menampilkan model pengembangan media pembelajaran PAI

Model Pengembangan Media Pembelajaran PAI

Pengembangan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan proses pendidikan dengan menyediakan alat yang membantu menyampaikan konsep-konsep kompleks secara efektif (Safiah et al., 2023). Dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), beberapa model desain instruksional populer digunakan untuk memastikan efektivitas dan relevansi materi yang disajikan. Model ADDIE, model ini melibatkan lima tahapan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Dalam konteks PAI, ini membantu dalam menyusun media yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, mengintegrasikan nilai-nilai Islam, dan mengevaluasi keefektifannya dalam kondisi nyata. Model 4D, Model ini terdiri dari empat fase: Define, Design, Develop, dan Disseminate. Pada fase Define, tujuan dan ruang lingkup proyek ditetapkan. Design merinci perancangan solusi pembelajaran. Develop melibatkan pembuatan dan pengujian komponen pembelajaran. Disseminate fokus pada implementasi dan evaluasi efektivitas media dalam situasi nyata. Model 4D membantu dalam menyusun media pembelajaran PAI yang komprehensif, dari konsepsi hingga penyebaran. Model ASSURE, model ASSURE adalah akronim dari Analyze Learners (Analisis Pelajar), State Objectives (Tentukan Tujuan), Select Methods, Media, and Materials (Pilih Metode, Media, dan Materi), Utilize Media and Materials (Gunakan Media dan Materi), Require Learner Participation (Libatkan Partisipasi Pelajar), dan Evaluate and Revise (Evaluasi dan Revisi). Model ini memfokuskan pada keterlibatan aktif siswa dan penggunaan media untuk meningkatkan proses pembelajaran. Dalam konteks PAI, model ini sangat membantu dalam mengintegrasikan teknologi dan media interaktif untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan partisipatif.

Model Kemp dikenal karena pendekatannya yang fokus pada pelajar, Model Kemp melibatkan delapan elemen yang dapat dijalankan secara fleksibel dan tidak berurutan. Model ini memungkinkan adaptasi berdasarkan kebutuhan dan preferensi siswa, sangat cocok untuk mengintegrasikan berbagai aspek pendidikan Islam yang kaya dan kompleks. Model Dick and Carey, model ini mengikuti pendekatan sistematis yang terstruktur dengan sepuluh langkah, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi sumatif. Ini sangat berguna untuk mengembangkan media pembelajaran PAI yang mendalam, memastikan bahwa semua aspek pendidikan Islam ditangani dengan cara yang sistematis. Model SAM (Successive Approximation Model), model ini menekankan pada pengembangan iteratif dan evaluasi berkelanjutan, ideal untuk proyek yang memerlukan adaptasi cepat dan tanggap terhadap umpan balik pengguna. Dalam PAI, SAM dapat memfasilitasi inovasi cepat dalam pengembangan aplikasi atau program digital untuk pembelajaran agama. Model Morrison, Ross, dan Kemp (MRK), dikenal juga sebagai Model Kemp, model ini menawarkan pendekatan holistik dan fleksibel dalam desain instruksional. Berbeda dengan model Kemp yang lebih sederhana, MRK lebih kompleks dan menyeluruh, mencakup perencanaan yang terinci pada setiap tingkat proses pembelajaran, membuatnya sangat sesuai untuk program PAI yang ingin menyertakan berbagai elemen dan sumber daya dalam pembelajaran.

Setiap model ini memberikan kerangka kerja yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan spesifik program pendidikan Islam, memungkinkan pengembang untuk memilih pendekatan yang paling sesuai dengan sumber daya, tujuan pembelajaran, dan konteks penggunaan. Model Rapid Prototyping: Berasal dari bidang rekayasa dan desain, model ini diterapkan dalam desain instruksional sebagai cara untuk dengan cepat mengembangkan versi awal dari produk pembelajaran untuk diuji dan disempurnakan secara iteratif. Ini sangat bermanfaat dalam pengembangan media pembelajaran PAI yang memerlukan inovasi dan adaptasi cepat berdasarkan umpan balik awal dari pengguna. Kesemua model ini menawarkan pendekatan yang berbeda namun saling melengkapi dalam pengembangan media pembelajaran. Dalam praktiknya, pemilihan model sering bergantung pada konteks spesifik proyek, sumber daya yang tersedia, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam.

4. Kesimpulan

Media pembelajaran dalam pendidikan agama Islam (PAI) memiliki peran krusial dalam mendukung dan memperkaya proses pengajaran dan pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi tetapi juga sebagai sarana penting untuk menginternalisasi nilai-nilai dan ajaran Islam secara efektif dan menarik. Sejarah media pembelajaran menunjukkan evolusi dari metode lisan tradisional ke penggunaan teknologi canggih seperti realitas virtual dan e-learning, menyesuaikan dengan perubahan kebutuhan dan konteks pendidikan. Ragam media yang digunakan dalam PAI, mulai dari teks dan buku, media visual dan audio, hingga platform digital yang menyediakan interaktivitas dan keterlibatan yang lebih tinggi. Model pengembangan media pembelajaran dapat diadopsi untuk merancang media pembelajaran yang efektif, menyesuaikan dengan kebutuhan spesifik siswa dan konteks pendidikan. Inovasi dan adaptasi berkelanjutan dalam pengembangan media pembelajaran PAI untuk memastikan relevansi dan efektivitas dalam mengajarkan ajaran Islam di era modern. Dalam rangka menghadapi tantangan era digital dan kebutuhan pendidikan yang berubah, penting bagi para pendidik dan pengembang kurikulum untuk terus mengeksplorasi dan menerapkan berbagai model dan teknologi baru. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam tetapi juga memastikan bahwa proses pembelajaran menjadi lebih menarik, imersif, dan bermakna bagi siswa.

Referensi

- Acker, W. Van. (2011). Internationalist Utopias of Visual Education : The Graphic and Scenographic Transformation of the Universal Encyclopaedia in the Work of Paul Otlet, Patrick Geddes , and Otto Neurath. *Perspectives on science*, 19(1), 32–80.
- Agustini, I. N., Sa'adah, S., & Paujiah, E. (2021). Digital comics learning media for high school on the human excretory system concept. *Research and Development in Education*, 1(2), 71–85. <https://doi.org/10.22219/raden.v1i2.18911>

- Ahmad, H. A. S., Kharki, K. El, & Berrada, K. (2021). Agility of the Post COVID-19 Strategic Plan on Distance Learning at Cadi Ayyad University. An Opportunity Towards a Total Digital Transformation of the University. *Communications in Computer and Information Science*, 1344, 199–213. https://doi.org/10.1007/978-3-030-67435-9_16
- Albertin, F., Balliana, E., Pizzol, G., Colavizza, G., Zendri, E., & Raines, D. (2018). Printing materials and technologies in the 15th–17th century book production: An undervalued research field. *Microchemical Journal*, 138, 147–153. <https://doi.org/10.1016/j.microc.2017.12.010>
- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE. *Cendekia: Journal of Education and Society*, 14(2), 236.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Pustaka Pelajar.
- Dewi, N. K. P., & Suniasih, N. W. (2021). Development of Learning Videos Based Discovery Learning for Class V Elementary School Temperma Material. *Proceedings of the 2nd International Conference on Technology and Educational Science (ICTES 2020)*, 540. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210407.275>
- Dewi, N. L. P. J., & Sujana, W. (2021). Learning Multimedia Based on RPG Maker MV Material for Circumference and Area of Flat Shapes for Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, 5(3), 365. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i2.34462>
- Elliott, J. (2022). The Craft of Using NVivo12 to Analyze Open-Ended Questions: An Approach to Mixed Methods Analysis. *The Qualitative Report*. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2022.5460>
- Evendi, E. (2022). Teacher Professional Education Program in Islamic Religious Education: Bibliometric Analysis and Review. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 10(3), 591. <https://doi.org/10.33394/j-ps.v10i3.5322>
- Fahmi, A. N., Yusuf, M., & Muchtarom, M. (2021). Integration of Technology in Learning Activities: E-Module on Islamic Religious Education Learning for Vocational High School Students. *Journal of Education Technology*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jet.v5i2.35313>
- Fahmi, M. N., Putu Sudira, & Lucky Al Hafzy. (2022). Quantum Teaching Learning Model Assisted Interactive Media: Does it affect Students' Higher Order Thinking Skill? *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 5(3), 479–490. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v5i3.54286>
- Faqihuddin, A. (2017). Internalisasi Nilai-Nilai Humanistik Religius Pada Generasi Z Dengan “Design for Change.” *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 12(2), 263. <https://doi.org/10.21043/edukasia.v12i2.2471>
- Faqihuddin, A. (2024). Metamorfosis Ruang Belajar PAI Era Society 5.0: Dari Kelas Konvensional Menuju Kelas Digital. In *Pendidikan & Pembelajaran Era Society 5.0* (hal. 13–17). Alifba Media. <https://www.researchgate.net/publication/380069575>

- Faqihuddin, A., & Afriatien, A. T. S. (2021). Menakar Integrasi Islam Dan Ilmu Pengetahuan Pada Sekolah Islam Terpadu. *Talkim*, 19(2), 113–124.
- Faqihuddin, A., & Nugraha, R. H. (2023). Model Pendidikan Muslim Millennial Parents dalam Membina Akhlak Generasi Alpha. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7785–7799. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4884>
- Faqihuddin, A., & Romadhon, F. (2023). Diferensiasi Konseptual dan Praktis Pendidikan Islam, Pendidikan Islami dan Pendidikan Agama Islam. *TAKLIM: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 21(2), 119–132. <https://ejournal.upi.edu/index.php/taklim/article/view/67838>
- Faqihuddin, A., & Subakti, G. E. (2022). Realizing Interactive And Fun PAI Learning In The New Normal Era Through The Masquerade Party Method. *International Conference on General Education International Conference on General Education (ICOGEN)*, 58–68. <https://www.researchgate.net/publication/366846894>
- Farta Wijaya, R., Utama Siahaan, A. P., Budi Utomo, R., & Yandra Niska, D. (2018). Smart Farmer Application in Monitoring and Learning of Android-based Rice Cultivation. *International Journal of Scientific Research in Science and Technology*, 16–20. <https://doi.org/10.32628/ijrst1840115>
- Harianto, H., Ritonga, M., & Saputra, R. (2021). *How is the Ability of Islamic Religious Education Teachers in Designing and Using ICT Media?* <https://doi.org/10.4108/eai.3-6-2021.2310749>
- Hayati, F. N., Suyatno, S., & Susatya, E. (2020). Strengthening of Religious Character Education Based on School Culture in the Indonesian Secondary School. *The European Educational Researcher*, 3(3), 87–100. <https://doi.org/10.31757/euer.331>
- Hermawan, W., Nugraha, R. H., & Faqihuddin, A. (2024). *Studi Islam Kaaffah: Studi Islam Komprehensif-Integratif*. UPI Press. <https://www.researchgate.net/publication/379248256>
- Hidayah, N., & Humaidi, N. (2022). the Analysis of Computer Media Use in Islamic Religious Education Learning. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 591. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.13409>
- Ismiyati, I., Pramusinto, H., & Sholikah, M. (2022). Meta-analysis of digital-based learning to improve learning outcomes. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 4(2). <https://doi.org/10.33292/petier.v4i2.114>
- Jiyanto, Pasopati, R. U., Faqihuddin, A., Ramadhan, F. N., Wijaya, K., Rusdi, W. K., Maryati, S., Boiliu, F. M., Pitra, D. H., Mutiara, Alfaris, L., Syari, S. F., Zuschaiya, D., Ramadhanti, D., & Fakhrunnisaa, N. (2024). *Pendidikan & Pembelajaran Era Society 5.0*. <https://www.researchgate.net/publication/380069492>
- Khaerunnisa, D. Z., Azzahro, L. K., Wardana, M. R. T., Fauziah, N., Alginani, M. W., & Faqihuddin, A. (2024). Embracing Digital Generation: Analysis of Hanan Attaki's Podcast Media as a Da'wah Medium. *Al-Hikmah: Jurnal Ilmu Dakwah dan Pengembangan Masyarakat*, 22(1), 53–62. <https://doi.org/https://doi.org/10.35719/hygz966>

- Kodrle, S., & Savchenko, A. (2021). Digital educational media in foreign language teaching and learning. *E3S Web of Conferences*, 273. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202127312018>
- Masters, K. (2020). Edgar Dale's Pyramid of Learning in medical education: Further expansion of the myth. *Medical Education*, 54(1), 22–32. <https://doi.org/10.1111/medu.13813>
- Munir, M. (2021). Community Participation in Efforts to Develop Islamic Religious Education. *JIE (Journal of Islamic Education)*, 6(2), 110. <https://doi.org/10.52615/jie.v6i2.213>
- Nurmalisa, Y., Sunyono, S., Yulianti, D., & Sinaga, R. M. (2023). An Integrative Review: Application of Digital Learning Media to Developing Learning Styles Preference. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(1), 187–194. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.1.1795>
- Nurpratiwi, S., Effendi, M. R., & Amaliyah, A. (2021). Improving Religious Literacy Through Islamic Religious Education Course Based On The Flipped Classroom. *Istawa : Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 16. <https://doi.org/10.24269/ijpi.v6i1.3107>
- Prayitno, T. A., & Hidayati, N. (2022). Development of web-based general biology content on the GEN-BIO platform. *Edubiotik : Jurnal Pendidikan, Biologi dan Terapan*, 7(02), 21–35. <https://doi.org/10.33503/ebio.v7i02.2160>
- Priyatna, A., Suryani, N., & Ardianto, D. (2019). *The Innovation of Digital Learning Media Based on Local History: A Conceptual Model*. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2286783>
- Rijal, F., Nudin, B., & Samad, I. A. (2022). Islamic Religious Education Learning Innovation at the MTsN Model Banda Aceh and the MTsN Model Gandapura Bireuen. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 2239–2250. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i2.1930>
- Rylee, T. L., & Cavanagh, S. J. (2022). Using NVivo™ as a methodological tool for a literature review on nursing innovation: a step-by-step approach. *Health Services and Outcomes Research Methodology*, 22(4), 454–468. <https://doi.org/10.1007/s10742-022-00270-2>
- Sabil, H., Asrial, A., Syahrial, S., Robiansah, M. A., Zulkhi, M. D., Damayanti, L., Kiska, N., Silvia, N., & Ubaidillah, U. (2021). Online Geoboard Media Improves Understanding of Two-dimensional Flat Shape Concepts in Elementary School Students. *International Journal of Elementary Education*, 5(4), 685. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i4.41785>
- Safiah, I., Yunus, M., Ahadin, Mislinawati, & Abdar, Y. (2023). OLMs Development to Improve Students' Ability to Produce Learning Media. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 18(5), 4–18. <https://doi.org/10.3991/ijet.v18i05.28437>
- Sahin, A. (2018). Critical Issues in Islamic Education Studies: Rethinking Islamic and Western Liberal Secular Values of Education. *Religions*, 9(11).
- Sari, Y., Marini, A., & Rahmawati, Y. (2023). Animation with Problem-Based Learning to Improve Student High Level Thinking Skills. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 18(1), 257–268. <https://doi.org/10.18844/cjes.v18i1.8176>

- Sartika, N. S., Kusuma, Y. S., Martadiputra, B. A. P., Ditasona, C., & Safitri, M. M. (2022). Development of Worksheets Based on the Metaphorical Thinking Approach for Students' Procedural Fluency Ability. *Brillo Journal*, 2(1), 22–41. <https://doi.org/10.56773/bj.v2i1.25>
- Sholihah, H., & Nurhayati, S. (2022). Prevention of Violence Against Children in School through Islamic Parenting Styles. *Society*, 10(2), 627–638. <https://doi.org/10.33019/society.v10i2.255>
- Subakti, G. E., & Faqihuddin, A. (2022). Analysis Of Student's Moral Degradation To Teachers In Online Learning Systems Based On Islamic Perspective. *International Conference on General Education International Conference on General Education (ICOGEN)*, 235–245. <https://www.researchgate.net/publication/366848002>
- Supriadi, U., Islamy, M. R. F., & Faqihuddin, A. (2023). Internalization of Wasathiyah Values in Efforts to Enhance the Religiosity and Tolerance of Students Based on Mentoring: An Exploratory Study of the UPI Tutorial Program. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 8(2), 222–239. <https://doi.org/10.25217/ji.v8i2.2747>
- Sutopo, & Setiadi, B. R. (2020). Metal Casting Engineering Courses Assisted by Digital Smart Modules: An Assessment of Experts and Users. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*, 9(5), 56–66. <https://doi.org/10.36941/ajis-2020-0085>
- Talibo, I., Cakranegara, P. A., Habibi, M. A. M., Faisal, F., & Elhefni, E. (2022). Optimization of Google Classroom in Blended Learning in Junior High School. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 1173–1182. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i2.1992>
- Zaenab, Z., & Husna, H. A. U. (2021). Digitizing Learning Media of Advertising Communication Based on Multimedia Animation at Politeknik Negeri Media Kreatif. *The IJICS (International Journal of Informatics and Computer Science)*, 5(3), 287. <https://doi.org/10.30865/ijics.v5i3.3451>
- Zurqoni, Retnawati, H., Apino, E., & Anazifa, R. D. (2018). Impact of character education implementation: A goal-free evaluation. *Problems of Education in the 21st Century*, 76(6), 881–899. <https://doi.org/10.33225/pec/18.76.881>