



Pengembangan Media & Multimedia Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Khairunnida¹

Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, Indonesia
email: dkhairun1329@gmail.com

Syahida Ajrina²

Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, Indonesia
email: ajrinas58@gmail.com

Ani Cahyadi³

Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, Indonesia
email: anicahyadi@uin-antasari.ac.id

*Korespondensi email: ajrinas58@gmail.com

Abstrak

History Artikel: *The development of digital media and interactive multimedia is necessary in the context of today's modern learning, including Islamic Religious Education learning which is not only oriented towards knowledge aspects, but also oriented towards the attitudes and skills of students, so as to be able to form a complete Muslim personality. This study aims to examine the development of learning media and multimedia that can be used in Islamic Religious Education learning activities. This study uses a qualitative approach with a type of library research through the review and analysis of various literature sources, such as books, journals, and relevant scientific articles. The results of the study indicate that the development of digital media and interactive multimedia in Islamic Religious Education learning must pay attention to important principles therein, including suitability with the curriculum, affordability, openness, independence, meaningfulness, sustainability, effectiveness and efficiency, as well as interactive and interesting. The development of technology-based media carried out systematically is part of a strategic step to create interactive, effective, interesting learning, and able to encourage active involvement of students in understanding and practicing Islamic values in everyday life.*

Received 1 Mei 2026
Revised 15 Mei 2026
Accepted 25 Mei 2026
Available online 6 Juni 2026

Kata kunci:

Development, Media, Multimedia, Islamic Religious Education

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Pembelajaran tidak lagi hanya bergantung pada metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama, tetapi mulai memanfaatkan berbagai media dan multimedia pembelajaran yang bersifat lebih interaktif (Inayati et al. 2025). Media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar menjadi lebih menarik, efektif, dan mudah dipahami oleh peserta didik (Wulandari et al. 2023). Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), penggunaan media pembelajaran menjadi semakin penting karena materi yang disampaikan tidak hanya bersifat kognitif (pengetahuan), tetapi juga berkaitan dengan pembentukan sikap dan nilai-nilai keagamaan dalam diri peserta didik.

Secara konseptual, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada peserta didik, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sementara itu, multimedia pembelajaran merupakan kombinasi dari

berbagai unsur media, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang disajikan secara terpadu melalui perangkat-perangkat digital. Penggunaan multimedia yang mencakup kombinasi berbagai unsur media di dalamnya dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran secara lebih efektif, karena informasi diproses melalui indra visual (penglihatan) dan auditori (pendengaran) secara bersamaan (Handoyo, Ashriyah, and Kamal 2025). Dengan demikian, pengembangan media dan multimedia pembelajaran dapat menjadi salah satu strategi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk pembelajaran PAI.

Dalam praktiknya, pembelajaran PAI saat ini masih banyak didominasi oleh metode-metode konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Materi pembelajaran seringkali disampaikan secara verbal melalui ceramah tanpa didukung media pembelajaran yang variatif dan interaktif. Kondisi inilah yang dapat menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran PAI. Padahal, generasi peserta didik saat ini merupakan generasi digital yang sangat akrab dengan teknologi, visualisasi, serta berbagai bentuk media interaktif. Oleh karena itu, pengembangan media dan multimedia dalam pembelajaran PAI menjadi kebutuhan penting agar proses pembelajaran lebih relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital saat ini.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media dan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, pemahaman, serta keterampilan peserta didik terkait materi pembelajaran yang dipelajari. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Al Imron, dkk. (2025) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa di Sekolah Dasar Negeri 3 Kampung Baru Kota Bandar Lampung*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan dan dikembangkan pada mata pelajaran PAI di SDN 3 Kampung Baru Kota Bandar Lampung berupa PowerPoint interaktif ternyata mampu berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik, dimana hal ini diperkuat dengan adanya data yang menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata peserta didik sebesar 25% setelah menggunakan media tersebut, respon positif dari guru dan peserta didik terhadap kemudahan penggunaan media tersebut, serta peningkatan motivasi belajar peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran PAI.

Penelitian terdahulu pada dasarnya sudah banyak membahas tentang pengembangan media dan multimedia dalam kegiatan pembelajaran, termasuk kegiatan pembelajaran PAI. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada pengembangan produk media dan pengujian kelayakan atau efektivitasnya terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini, penelitian yang mengkaji integrasi unsur multimedia secara komprehensif, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam pembelajaran PAI masih relatif terbatas. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian terkait proses pengembangan media dan multimedia pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran PAI masa kini.

Berdasarkan tinjauan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengembangan media dan multimedia pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran PAI. Pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran PAI itu sendiri, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam membantu peserta didik untuk memahami, menghayati, serta mengimplementasikan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dan praktisi pendidikan dalam mengembangkan media-media pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik di era digital saat ini.

Metode

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian studi pustaka (*library research*) untuk menelaah, mengkaji, dan menganalisis sumber-sumber literatur yang berkaitan dengan pengembangan media dan multimedia pembelajaran PAI. Penelitian ini mengacu pada pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan konsep media dan multimedia yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran PAI. Pada penelitian ini, penulis menggunakan buku, jurnal, dan artikel penelitian yang berkaitan dengan media dan multimedia pembelajaran sebagai sumber data penelitian. Data penelitian yang terkumpul selanjutnya akan penulis analisis secara mendalam untuk menemukan konsep pengembangan media dan multimedia yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran PAI di berbagai jenis, jenjang, dan tingkat pendidikan.

Hasil

A. Prinsip Pengembangan Media Digital

1. Pengertian Media Digital

Kata media dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai antara atau perantara, jadi konsep media dapat merujuk pada sesuatu yang mengantarkan atau menyampaikan informasi (pesan) dari sumber pesan kepada penerima pesan (Lukma and Nurjanah 2023). Dalam pembelajaran, media diartikan sebagai alat perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Dalam konteks ini, media digital dapat diartikan sebagai sarana penyampaian pesan dan informasi melalui pemanfaatan teknologi atau perangkat-perangkat digital, seperti komputer, laptop, smartphone, CD interaktif, dan jaringan internet (Setyawati et al. 2024). Dalam bidang pendidikan, media digital dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan fleksibel karena disajikan dalam bentuk format digital, seperti teks, gambar, audio, video, maupun kombinasi multimedia, serta guru dan peserta didik sama-sama dapat mengakses media tersebut kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital.

Pemanfaatan media digital dalam kegiatan pembelajaran saat ini sudah mengalami pengembangan yang signifikan, dimana pembelajaran berbasis media digital yang dianggap lebih praktis, fleksibel, serta tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Dalam pemanfaatan media digital, tidak hanya guru yang dapat berperan sebagai komunikator, tetapi peserta didik juga dapat berperan sebagai komunikator atau pihak pemberi pesan (Hendra et al. 2023). Dalam hal ini, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar, namun peserta didik juga dapat mengeksplorasi diri untuk menggali informasi dari berbagai sumber dan mengkomunikasikannya dalam kegiatan pembelajaran.

Media digital dalam pembelajaran umumnya digunakan untuk menyampaikan konten atau materi pembelajaran kepada peserta didik, membantu peserta didik dalam mengakses informasi, menerapkan strategi pembelajaran yang efektif, dan membantu guru dalam mengatur dan mengelola aktivitas belajar mereka. Selain itu, media digital dapat menawarkan fleksibilitas dalam layanan pembelajaran yang tersedia, seperti pembelajaran daring dan ruang bersama yang dapat meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik.

2. Jenis-jenis Media Digital

Menurut Hendra, dkk. (2023), ada beberapa jenis media berbasis digital yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran saat ini, yaitu sebagai berikut:

a) E-book

E-book merupakan bentuk digital dari buku yang dapat diakses melalui perangkat digital, seperti komputer, laptop, tablet, dan smartphone. E-book memungkinkan peserta didik untuk membaca dan mengakses materi pembelajaran secara digital, serta mencari kata kunci dan menandai bagian-bagian yang penting dengan lebih mudah.

b) Video Pembelajaran

Video pembelajaran dapat digunakan untuk memberikan penjelasan materi pembelajaran secara visual, misalnya dengan menggabungkan animasi, narasi, dan gambar. Video pembelajaran juga dapat berfungsi sebagai media untuk menggali lebih dalam konsep-konsep tertentu dan mendemonstrasikan praktik pelaksanaan suatu kegiatan, seperti praktik ibadah shalat dan wudhu dalam kegiatan pembelajaran PAI.

c) Aplikasi Pembelajaran

Aplikasi pembelajaran pada dasarnya dirancang khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran, baik itu berupa aplikasi umum atau aplikasi yang dikembangkan khusus untuk satu mata pelajaran. Aplikasi pembelajaran umumnya dapat digunakan untuk mengakses materi pembelajaran, menjawab kuis atau ujian, dan memperoleh umpan balik terhadap kemajuan peserta didik. Contoh aplikasi pembelajaran yang berkembang saat ini, yaitu aplikasi Ruang Guru, Zenius, dan Quipper.

d) Kuis dan Game Edukatif

Kuis dan game edukatif dapat digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik, contohnya seperti *platform* Kahoot!, Quizizz, Wordwall, Duolingo, dan Math Land. Kuis dan game edukatif ini dapat memfasilitasi pemahaman konsep bagi peserta didik, membantu peserta didik untuk memecahkan masalah, serta meningkatkan keterampilan kritis dan kreatifnya dalam menyelesaikan kuis dan game tersebut.

e) *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR)

AR dan VR digunakan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan mendalam bagi peserta didik dengan menggunakan teknologi digital. AR adalah teknologi yang berupaya menambahkan elemen-elemen digital ke dunia nyata, seperti game Pokemon Go dan filter-filter yang tersedia di sosial media. Sementara itu, VR merupakan teknologi yang berupaya menciptakan dunia virtual sepenuhnya dan menjadikan penggunaannya seperti berada dalam dunia tersebut, seperti game atau video animasi yang ditampilkan melalui alat khusus bernama headset VR.

3. Prinsip-prinsip Pengembangan Media Digital

Pengembangan media pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya mengadaptasi, merekayasa, atau menyesuaikan (modifikasi) media pembelajaran yang sudah ada dengan kebutuhan pembelajaran (Pagarra et al. 2022). Dalam mengembangkan media digital tentu harus memperhatikan prinsip-prinsip dalam mengembangkan media tersebut. Hal ini penting dilakukan agar media digital yang dikembangkan memiliki nilai kualitas yang tinggi dan tepat sasaran. Menurut Andrizal (2023), prinsip pengembangan media digital, meliputi:

a) Kesesuaian dengan Kurikulum

Prinsip kesesuaian kurikulum menuntut agar media digital secara konsisten harus mengikuti kurikulum yang berlaku, serta sesuai dengan standar kompetensi dan indikator tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam hal ini, media digital harus relevan dengan tujuan pembelajaran dan mampu mencakup materi pembelajaran dengan tepat. Dengan demikian, media digital dapat berfungsi sebagai sarana untuk mencapai target dan sasaran pembelajaran.

b) Keterjangkauan

Prinsip keterjangkauan menekankan pada pentingnya media digital yang dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik, tanpa memandang latar belakang sosial, geografis, atau perangkat yang digunakan. Media digital yang efektif haruslah dapat diakses melalui berbagai perangkat digital, seperti komputer, tablet, laptop, smartphone, ataupun *platform* digital, baik itu secara online maupun offline. Dengan demikian, peserta didik dapat memanfaatkan media tersebut kapan saja dan di mana saja, baik itu di sekolah, di rumah, maupun tempat lainnya yang memungkinkan mereka untuk belajar secara fleksibel.

c) Keterbukaan

Prinsip keterbukaan menekankan pada kemampuan media digital untuk mencakup beragam gaya pembelajaran dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi belajar peserta didik. Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda antara satu sama lain, sehingga media yang fleksibel dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman peserta didik terkait materi yang dipelajari. Prinsip keterbukaan ini juga berarti bahwa media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang diajarkan, metode pembelajaran yang digunakan, serta tingkat intelektual dan kemampuan peserta didik.

d) Kemandirian

Prinsip kemandirian menekankan pada pentingnya media tersebut dalam merangsang peserta didik untuk aktif belajar dan berpartisipasi secara mandiri dalam kegiatan pembelajaran. Prinsip ini bertujuan untuk mendorong peserta didik untuk menjadi pelajar yang berpikir secara kritis, mandiri, kreatif, dan proaktif dalam mencari serta memproses informasi, berpartisipasi dalam proyek-proyek penelitian, dan mengambil langkah-langkah untuk mengatasi hambatan dalam kegiatan pembelajaran.

e) Kebermaknaan

Prinsip kebermaknaan menekankan bahwa media harus relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Media digital yang bermakna dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar, karena mereka dapat melihat hubungan antara materi pembelajaran dengan pengalaman dan kondisi nyata dalam kehidupan mereka. Prinsip ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang memiliki relevansi nyata dengan kehidupan peserta didik, sehingga mereka dapat merasakan manfaat dari apa yang mereka pelajari.

f) Keberlanjutan

Prinsip keberlanjutan menekankan bahwa media digital harus dapat dipertahankan dan digunakan secara berkelanjutan dalam jangka waktu yang lama. Dalam pengembangan media digital, guru perlu mempertimbangkan aspek teknis dan finansial agar media tersebut awet, sehingga dapat diakses dan dimanfaatkan dalam jangka waktu yang lebih panjang.

g) Efektivitas dan Efisiensi

Prinsip efektivitas dan efisiensi menekankan pada pentingnya media digital dalam memberikan hasil yang maksimal dengan investasi waktu, tenaga, dan sumber daya yang seminimal mungkin. Prinsip ini berfokus pada upaya menciptakan media digital yang efisien dalam proses perencanaan, pembuatan, dan penerapannya pada kegiatan pembelajaran, serta efektif dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

h) Interaktif dan Menarik

Prinsip interaktif dan menarik menekankan agar media digital mampu menarik perhatian peserta didik dan mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga suasana dan lingkungan belajar menjadi lebih menyenangkan bagi peserta

didik, contohnya melalui kuis interaktif, penggunaan multimedia, dan pembelajaran berbasis game (permainan). Prinsip ini bertujuan untuk menciptakan media yang mampu meningkatkan motivasi, daya tarik, dan keterlibatan aktif peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran. dengan media yang interaktif dan menarik, peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami, memproses, dan mengingat materi pembelajaran yang dipelajari.

B. Multimedia Interaktif: Teks, Gambar, Audio, Video, Animasi

1. Pengertian Multimedia Interaktif

Istilah multimedia secara etimologis berasal dari dua kata, yaitu multi yang berarti banyak atau jamak, dan media yang berarti sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dengan kata lain, multimedia adalah kombinasi dari banyak atau beberapa media, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Adapun secara terminologis, multimedia diartikan sebagai kombinasi berbagai media, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi secara terpadu dan terintegrasi melalui komputer atau peralatan elektronik lainnya untuk mencapai tujuan tertentu (Hendra et al. 2023). Dengan demikian, multimedia interaktif dalam pembelajaran merupakan perpaduan antara berbagai media, meliputi teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video yang telah dikemas menjadi file digital serta digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

Multimedia secara umum dibuat untuk tujuan tertentu, tergantung pada pemanfaatannya. Multimedia yang digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan seringkali disebut sebagai multimedia pembelajaran. Dalam menggunakan multimedia, peserta didik tentu akan melakukan aktivitas atau berinteraksi dengan mengklik tombol-tombol navigasi (*next*, *back*, dan *home*), mengklik menu, memilih alternatif jawaban, menulis teks, menggeser objek, dan lain sebagainya (Surjono 2017). Multimedia inilah yang umumnya disebut sebagai multimedia interaktif.

Multimedia interaktif dalam pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar mampu menginformasikan pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk beraktivitas. Oleh karena itu, penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran biasanya diberi berbagai macam interaktivitas, seperti navigasi halaman, kontrol menu/tombol/link, kontrol animasi, hypermap, respon-feedback, kontrol simulasi, kontrol game, dan lain sebagainya (Hendra et al. 2023). Contoh aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia adalah powerpoint. Dalam hal ini, multimedia berbentuk format digital yang dapat diolah dan disimpan dalam perangkat-perangkat digital, seperti komputer, laptop, dan smartphone.

Penggunaan multimedia pada dasarnya tidak harus berisi semua aspek dari media-media yang ada (teks, gambar, audio, video, dan animasi), tetapi paling tidak berisi dua jenis media, misalnya teks dan gambar. Namun, yang terpenting adalah bahwa masing-masing jenis media tersebut harus saling terpadu dan sinergis satu dengan yang lainnya (Surjono 2017). Misalnya, untuk menjelaskan suatu konsep tertentu, kita bisa menggunakan multimedia berupa perpaduan teks dan gambar yang saling berhubungan (terpadu) dan saling menguatkan (sinergis).

2. Elemen-elemen Multimedia Interaktif

Menurut Herman Dwi Surjono (2017), ada lima elemen utama dalam multimedia interaktif, yaitu teks, gambar, audio, video, dan animasi. Setiap elemen ini memiliki perannya masing-masing dalam mewujudkan suatu informasi yang menarik dan berkesan bagi orang lain.

a) Teks

Teks adalah elemen multimedia yang paling dasar. Teks terdiri dari gabungan kata yang digunakan untuk mengekspresikan suatu pesan atau informasi. Dalam hal ini, pemilihan kata yang tepat akan memberikan kemudahan dalam menyampaikan pesan kepada orang lain. Teks seringkali digunakan untuk menyajikan isi, penjelasan, menu, label, dan caption. Komponen yang berkaitan dengan teks adalah jenis dan ukuran *font* yang digunakan dalam teks tersebut. Dalam menyajikan konten atau materi pembelajaran hendaknya menggunakan jenis *font* yang jelas, tegak, dan tidak berkait, misalnya jenis *font Arial* yang dianggap cocok untuk menyajikan bahan ajar yang akan dibaca oleh peserta didik.

b) Gambar

Gambar adalah media dua dimensi yang dapat diolah melalui komputer, misalnya berupa foto, grafik, ilustrasi, diagram, dan lain sebagainya. Gambar yang akan diolah melalui komputer menjadi komponen multimedia tentu harus dalam bentuk format digital. Gambar pada dasarnya berfungsi untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang bersifat verbal atau abstrak. Dalam hal ini, gambar digunakan untuk memperjelas penyampaian informasi verbal dalam bentuk visual.

c) Audio

Audio atau suara adalah gelombang yang dibangkitkan oleh benda bergetar dalam media seperti udara. Benda yang bergetar ini menyebabkan molekul udara merapat dan merenggang menyebar ke segala arah, dan ketika sampai pada indra pendengaran (telinga), maka akan terdengar suara tersebut. Audio atau suara seringkali digunakan untuk memperjelas informasi dari sebuah teks ataupun gambar, bisa berupa suara manusia (narasi), suara binatang, musik, maupun berbagai macam efek suara. Sama halnya dengan gambar, suara juga harus dalam bentuk format digital agar dapat diolah melalui komputer untuk menjadi komponen multimedia.

d) Video

Video merupakan rekaman kejadian, peristiwa, ataupun proses yang berisi urutan gambar dan bergerak disertai dengan suara (audio). Video seringkali digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan atau aksi (Pagarra et al. 2022). Video pada dasarnya memiliki kemiripan dengan animasi, yaitu sama-sama menyajikan suatu proses secara berurutan yang memuat gambar-gambar bergerak dan dilengkapi oleh suara (audio), namun isi video cenderung lebih realistis dibandingkan dengan animasi. Video menjadi komponen multimedia yang populer karena mudah diolah melalui komputer. Dalam hal ini, video membutuhkan tempat penyimpanan besar dalam perangkat-perangkat digital.

e) Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, gambar, dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan (Pagarra et al. 2022). Animasi bisa berisi ilustrasi gerak dari suatu proses yang disertai dengan teks penjelasan atau narasi. Animasi merupakan salah satu komponen multimedia yang menarik dan banyak digunakan dalam menyajikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Animasi menjadi komponen multimedia yang berperan penting dalam membantu peserta didik untuk memahami dan mencerna topik pembelajaran yang bersifat kompleks dan abstrak. Melalui animasi, suatu proses yang panjang dan kompleks dapat disajikan tahap demi tahap, sehingga mudah dipelajari oleh peserta didik.

3. Jenis-jenis Multimedia Interaktif

Menurut Ermi Rosmita, dkk. (Rosmita et al. 2025), ada tiga jenis multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

a) Video Pembelajaran Interaktif

Video pembelajaran interaktif merupakan salah satu jenis multimedia yang sangat populer dalam konteks pendidikan modern. Video ini memanfaatkan elemen-elemen visual (gambar, teks, animasi) dan audio (suara/musik) untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam konteks pembelajaran jarak jauh, video pembelajaran interaktif memberikan fleksibilitas bagi peserta didik untuk belajar kapan saja dan di mana saja, serta memungkinkan mereka untuk melihat kembali video tersebut sewaktu-waktu.

b) Simulasi dan Game Pendidikan

Simulasi dan game pendidikan merupakan jenis multimedia yang semakin sering digunakan dalam dunia pendidikan saat ini. Simulasi pendidikan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi yang hampir sama dengan dunia nyata, dimana hal ini memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih praktis dan kontekstual. Sementara itu, game pendidikan menggunakan pendekatan yang lebih terstruktur dan menyenangkan dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran melalui kompetisi dan pencapaian, sehingga mereka lebih bersemangat untuk menyelesaikan game yang berkaitan dengan materi pembelajaran, tanpa terasa seperti mengerjakan tugas ataupun pekerjaan rumah.

c) Aplikasi dan *Platform E-Learning*

Aplikasi dan *platform e-learning* merupakan alat pendidikan modern yang menyediakan berbagai jenis materi pembelajaran melalui teknologi berbasis internet. Aplikasi *e-learning* dapat berupa perangkat lunak atau aplikasi mobile yang memungkinkan peserta didik untuk mengakses berbagai konten pembelajaran, seperti Google Classroom, Duolingo, dan Edmodo. Selain itu, *platform e-learning* juga memungkinkan pengajaran yang lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, karena mereka dapat memiliki waktu dan tempat belajar yang paling sesuai dengan jadwal mereka, seperti LMS (*Learning Management System*), Kahoot!, Quizizz, dan Wordwall.

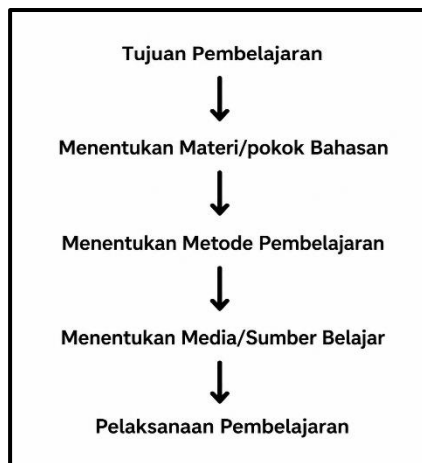
C. Flowchart & Storyboard

1. Flowchart

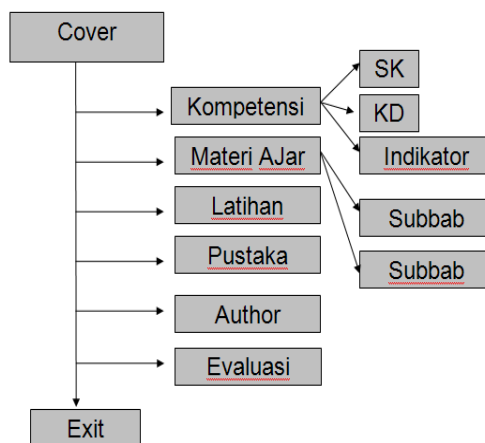
Dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, perencanaan merupakan tahap yang sangat penting sebelum media diproduksi. Salah satu langkah dalam tahap perencanaan adalah menyusun alur media yang akan dibuat agar materi dapat tersampaikan secara sistematis dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dua alat yang sering digunakan dalam tahap ini adalah *flowchart* dan *storyboard*.

Flowchart merupakan bagan atau diagram yang menggambarkan alur proses suatu program atau media secara sistematis. *Flowchart* digunakan untuk menunjukkan urutan kegiatan, hubungan antar bagian, serta jalannya informasi dari awal hingga akhir. Dengan adanya *flowchart*, pengembang media dapat memahami struktur media pembelajaran yang akan dibuat sehingga proses pembuatan menjadi lebih terarah. Dalam konteks media pembelajaran digital, *flowchart* dapat menunjukkan urutan tampilan halaman, navigasi menu, serta interaksi yang akan terjadi antara pengguna dan media (Zainiyati 2017). Menurut Mardi, “bagan alir (*flowchart*) merupakan kumpulan dari notasi diagram simbolik yang menunjukkan aliran data dan urutan operasi dalam sistem. Bagan alir (*flowchart*) merupakan metode teknik analisis yang dipergunakan untuk mendeskripsikan sejumlah aspek dari sistem informasi secara jelas, ringkas, dan logis” (Zainiyati 2017). Berikut langkah-langkah dalam *flowchart* pembuatan atau pemanfaatan media:

- a) Merumuskan tujuan pembelajaran, yaitu menentukan kompetensi atau hasil belajar yang ingin dicapai.
- b) Menyusun pokok bahasan, yaitu menentukan materi atau isi pembelajaran yang akan disampaikan melalui media.
- c) Memilih kegiatan belajar mengajar, yaitu menentukan metode pembelajaran, seperti diskusi, simulasi, eksperimen, dan lain sebagainya.
- d) Menentukan sumber belajar atau media, yaitu memilih media yang sesuai, seperti buku, modul, gambar, video, dan media digital lainnya.



Gambar 1. Contoh *Flowchart* Sederhana



Gambar 2. Contoh *Flowchart* Media Pembelajaran Digital

Flowchart di atas digunakan dalam perencanaan komponen-komponen secara sistematis sebelum diterapkan dalam kegiatan pembelajaran (Mazrur 2022).

Dalam model Dick dan Carey, konsep *flowchart* atau diagram alir diwujudkan dalam bentuk diagram analisis instruksional. Ini bukan hanya sekadar alur kerja, melainkan juga peta kompetensi. Secara umum, contoh *flowchart* sederhana dalam media pembelajaran digital, yaitu mencakup:

- a) Menu utama
- b) Tujuan pembelajaran
- c) Materi pembelajaran
- d) Video penjelasan
- e) Latihan soal
- f) Penutup


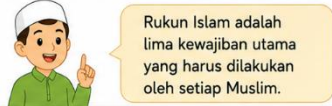

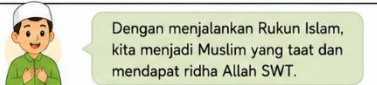

2. *Storyboard*

Dalam artikel yang ditulis oleh Husniatus Salamah Zainiyati, disebutkan bahwa *storyboard* digunakan sebagai bagian dari proses desain dalam pembuatan video berbasis ide (*iVideos*). Para peserta tidak hanya belajar keterampilan teknis, tetapi menggunakan teknologi untuk mengomunikasikan pemahaman tentang konsep pendidikan yang lebih luas. Selain *flowchart*, terdapat pula *storyboard* yang digunakan sebagai rancangan visual media. *Storyboard* adalah gambaran atau sketsa yang menunjukkan urutan tampilan setiap bagian media secara lebih rinci. *Storyboard* biasanya memuat informasi mengenai gambar, teks, audio, maupun animasi yang akan digunakan pada setiap tampilan media. Dengan adanya *storyboard*, pengembang media dapat memvisualisasikan ide yang dimiliki sebelum media tersebut diproduksi secara nyata (Zainiyati 2017).

Storyboard merupakan sebuah dokumen yang penting dalam produksi multimedia interaktif. *Storyboard* memuat instruksi untuk pemrograman, script audio, dan deskripsi detail elemen-elemen visual, seperti teks, video, gambar dan animasi. Perancangan *storyboard* harus disesuaikan dengan ketentuan umum yang telah ditetapkan dengan menggunakan format-format yang sesuai, selanjutnya dilakukan pengecekan sesuai dengan daftar cek yang telah tersedia, hal ini dilakukan agar rancangan *storyboard* yang disusun memudahkan pengembangan multimedia interaktif oleh bagian produksi multimedia interaktif (Arsyad et al. 2022).

Terdapat beberapa ketentuan umum dalam pembuatan *storyboard* untuk multimedia interaktif sebagaimana yang dikemukakan oleh Arsyad (2022), yaitu:

- a) Bentuk-bentuk gambar yang disiapkan disertai dengan penjelasan-penjelasan (narasi).
- b) Penulisan *storyboard* ini sebaiknya diisi unsur visual terlebih dahulu.
- c) Narasi biasanya disusun kemudian untuk melengkapi hal-hal yang sulit diungkapkan dalam bentuk visual.
- d) Bahasa yang digunakan adalah bahasa lisan bukan bahasa tulisan (terutama yang harus dibacakan oleh narator).
- e) Struktur kalimat sederhana, hindari kalimat-kalimat yang panjang dan berbelit.
- f) Simbol dalam bentuk yang sederhana, jelas maknanya serta sudah diketahui oleh peserta didik.
- g) Gambar dalam bentuk yang menarik, warna kontras komposisi yang tepat dan sederhana, serta mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik.

Scene	Visual (Gambar)	Narasi/Dialog
Opening dan pengantar materi		Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh. Hari ini kita akan belajar tentang Rukun Islam.
Menjelaskan pengertian Rukun Islam		Rukun Islam adalah lima kewajiban utama yang harus dilakukan oleh setiap Muslim.
Menampilkan dan menjelaskan 5 Rukun Islam		Rukun Islam ada lima, yaitu: 1. Syahadat 2. Shalat 3. Zakat 4. Puasa 5. Haji
Menjelaskan manfaat menjalankan Rukun Islam		Dengan menjalankan Rukun Islam, kita menjadi Muslim yang taat dan mendapatkan ridha Allah SWT.
Penutup dan ajakan		Mari kita biasakan menjalankan Rukun Islam dalam kehidupan sehari-hari. Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Gambar 3. Contoh *Storyboard* Video Pembelajaran PAI

D. Praktik Pembuatan Media Digital Sederhana

Media digital sederhana yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran PAI agar menjadi lebih menarik dan interaktif salah satunya adalah media PowerPoint *hyperlink*, yang dapat dibuat di perangkat-perangkat digital, seperti komputer, laptop, maupun smartphone. Berikut disajikan *flowchart* dan langkah-langkah pembuatan media PowerPoint *hyperlink* yang memuat materi PAI tentang Adab terhadap Guru.

Berdasarkan *flowchart* di atas, langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk membuat PowerPoint *hyperlink* tentang materi Adab terhadap Guru, yaitu sebagai berikut:

1. Membuat Slide Pembuka

Buka aplikasi Microsoft PowerPoint, kemudian buat slide pertama sebagai halaman pembuka yang berisi judul materi *Adab terhadap Guru* dan tombol Mulai. Tombol ini nantinya akan diberi *hyperlink* yang mengarah ke slide Menu Utama agar pengguna dapat masuk ke bagian materi.

2. Membuat Slide Utama

Buat satu slide yang berfungsi sebagai menu utama. Pada slide ini buat beberapa tombol atau bentuk (*shape*) yang berisi menu: pengertian, dalil, bentuk-bentuk adab, hikmah, evaluasi/kuis, dan penutup. Setiap tombol kemudian diberi *hyperlink* ke slide materi masing-masing sehingga pengguna dapat memilih bagian materi yang ingin dipelajari.

3. Membuat Slide Materi

Buat beberapa slide untuk setiap bagian materi sesuai *flowchart*, yaitu mencakup:

- a) Slide Pengertian Adab terhadap Guru
- b) Slide Dalil Al-Qur'an
- c) Slide Bentuk-bentuk Adab terhadap Guru
- d) Slide Hikmah Adab terhadap Guru

Setiap slide berisi poin-poin materi yang singkat dan jelas agar mudah dipahami.

4. Menambahkan Tombol Navigasi *Hyperlink*

Pada setiap slide materi, tambahkan tombol Kembali ke Menu Utama yang diberi *hyperlink* menuju slide Menu Utama. Hal ini bertujuan agar pengguna dapat kembali memilih materi lain tanpa harus berpindah slide secara manual.

5. Membuat Slide Evaluasi/Kuis

Buat satu slide evaluasi atau kuis yang berisi beberapa pertanyaan terkait materi adab terhadap guru. Tombol jawaban dapat diberi *hyperlink* ke slide jawaban benar atau pembahasan, sehingga PowerPoint menjadi lebih interaktif.

6. Membuat Slide Penutup

Terakhir, buat slide penutup yang berisi kesimpulan materi dan pesan moral tentang pentingnya adab terhadap guru. Tambahkan tombol Selesai atau Kembali ke Menu Utama sebagai akhir dari alur pembelajaran.

Diskusi

Pengembangan media digital dan multimedia interaktif di era digital saat ini memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pendukung yang mampu merangsang perhatian, minat, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Dalam konteks pembelajaran PAI, penggunaan media digital, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi dapat membantu guru dalam menjelaskan konsep-konsep keagamaan yang masih bersifat abstrak, sehingga menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Ariesta Setyawati, dkk. (2024) bahwa penggunaan sebuah media dalam kegiatan pembelajaran, khususnya media berbasis teknologi yang

digunakan dalam pembelajaran masa kini mampu merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian, pemahaman, dan keterampilan peserta didik dalam proses belajar tersebut. Dengan demikian, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran PAI dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital saat ini.

Selain itu, penggunaan multimedia yang berupaya mengintegrasikan berbagai unsur media mencakup teks, gambar, audio, video, dan animasi juga mampu meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran PAI. Integrasi berbagai elemen tersebut memungkinkan peserta didik untuk menerima informasi melalui lebih dari satu indra, yaitu visual (penglihatan) dan auditori (pendengaran) secara bersamaan, sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari menjadi lebih optimal (Weni, Murti, and Sari 2025). Dalam pembelajaran PAI masa kini, penggunaan multimedia interaktif sangat relevan karena dapat memfasilitasi berbagai gaya belajar peserta didik, serta meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Contohnya, penggunaan video pembelajaran untuk menjelaskan praktik ibadah sehari-hari, seperti wudhu dan shalat dapat memberikan gambaran yang lebih jelas terkait praktik pelaksanaannya dibandingkan hanya menggunakan penjelasan verbal semata. Oleh karena itu, pengembangan multimedia interaktif menjadi salah satu strategi yang dapat digunakan oleh guru PAI untuk menciptakan pembelajaran PAI yang lebih kontekstual, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

Media digital dan multimedia interaktif dalam pengembangannya tentu perlu memperhatikan prinsip-prinsip penting, seperti kesesuaian dengan kurikulum, keterjangkauan akses, fleksibilitas, serta kemampuan untuk mendorong kemandirian belajar peserta didik. Dalam konteks pembelajaran PAI masa kini, media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, mengeksplorasi konten, informasi, dan materi pembelajaran secara mandiri melalui berbagai sumber terpercaya, serta mengaitkan materi keislaman dengan kehidupan sehari-hari (Sari, Hidayat, and Gusmaneli 2025). Dengan memanfaatkan teknologi digital, guru PAI dapat mengembangkan berbagai bentuk media pembelajaran berbasis teknologi, seperti e-book, video pembelajaran, aplikasi pembelajaran, hingga kuis dan game edukatif yang mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik di kelas. Oleh karena itu, pengembangan media digital dan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran PAI menjadi salah satu langkah strategis dalam menghadirkan pembelajaran agama yang lebih inovatif, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

Kesimpulan

Pengembangan media digital dan multimedia interaktif memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital saat ini, dimana media digital berfungsi sebagai alat dan sarana pendukung dalam meningkatkan minat, motivasi, pemahaman, serta keterampilan peserta didik terhadap materi pembelajaran. Sementara itu, integrasi antar berbagai elemen dalam multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi juga membantu peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, serta mudah untuk dipahami, terutama dalam menjelaskan konsep-konsep keagamaan yang bersifat abstrak. Dengan demikian, pemanfaatan media berbasis teknologi dalam pembelajaran PAI dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini sebagai generasi yang hidup berdampingan dengan teknologi digital.

Dalam pengembangan media digital dan multimedia interaktif, guru juga harus memperhatikan prinsip-prinsip penting, seperti kesesuaian dengan kurikulum, keterjangkauan, keterbukaan, kemandirian, kebermaknaan, keberlanjutan, efektivitas dan efisiensi, serta interaktif dan menarik ketika digunakan dalam kegiatan pembelajaran PAI. Media-media yang dikembangkan perlu dirancang secara sistematis melalui tahapan perencanaan, misalnya

dengan membuat *flowchart* atau *storyboard* sebagai alur petunjuk agar proses pengembangan media berjalan lebih terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dengan demikian, pengembangan media digital dan multimedia interaktif menjadi bagian dari langkah strategis guru PAI untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, kontekstual, serta mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami dan mengamalkan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari.

Referensi

- Andrizal, Andrizal. 2023. *Media Pendidikan*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Arsyad, Rahmatullah Bin, Syamsu Qamar Badu, Nurhayati Abbas, dan Evi Hulukati. 2022. *Buku Ajar Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Storyboard Untuk Pembuatan Multimedia Interaktif*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Handoyo, Teguh, I'anatul Ashriyah, dan Rahmat Kamal. 2025. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia." *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2(1): 230–50. doi:<https://doi.org/10.62383/hardik.v2i1.1064>.
- Hendra, Hendra, Hery Afriyadi, Tanwir Tanwir, Noor Hayati, Supardi Supardi, Sinta Nur Laila, Yana Fajar Prakasa, Rahmat Putra Ahmad Hasibuan, dan Achmad Dzulfikri Almufti Asyhar. 2023. *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Imron, Muhammad Al, Muhammad Ilham Fathoni, Misalia Sari, Maylia Khairunnisa Baher, dan Agus Jatmiko. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa di Sekolah Dasar Negeri 3 Kampung Baru Kota Bandar Lampung." *PEKERTI: Journal Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti* 7(2): 226–40. doi:<https://doi.org/10.58194/pekerti.v7i2.6340>.
- Inayati, Isna Nurul, Lina Herlina, Imam Muslih, Siti Chodijah, dan Sartika Dewi Harahap. 2025. *Strategi Pembelajaran di Era Digital*. Tuban: Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah.
- Lukma, Hazairin Nikmatul, dan Nurjanah Nurjanah. 2023. *Media Pembelajaran Digital*. Klaten: Penerbit Underline.
- Mazrur, Mazrur. 2022. *Teknologi Pembelajaran PAI: Konsep dan Relevansi*. Yogyakarta: Penerbit K-Media.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, dan Sayidiman Sayidiman. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Rosmita, Ermi, Azlin Resiana, Idea Alvira, Tedty Rohaya Tinambunan, Sutopo Sutopo, Rias Wita Suryani, Ade Putra, Nining Andriani, Yayah Sya'diah, Sulastris Br Ginting, Melisa Fitri Rahmadinata, dan Fediyatun Muntazarah. 2025. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Padang: Akiopedia Press.
- Sari, Yana Puspita, Rahmat Hidayat, dan Gusmaneli Gusmaneli. 2025. "Pemanfaatan Media Digital Sebagai Strategi Aktif dalam Pembelajaran PAI Era Society 5.0." *GURUKU: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora* 3(2):39–51. doi:<https://doi.org/10.59061/guruku.v3i2.970>.
- Setyawati, Ariesta, Lina Novita, Estu Niana Syamiya, Leni Maryani, Andi Septira Lestari Wahab, Martiani Martiani, Siti Nurislamiah, Erwin Rahayu Saputra, Hani Hasanah, Siti Munawati, Wanda Yulia Utami, Tugiman Tugiman, Marchela Indah Atrisia, Deni Nasir Ahmad, Verawati Fajrin, Nina Farliana, Juwita Qadarsi, dan Melati Melati. 2024. *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Cirebon: PT. Arr Rad Pratama.
- Surjono, Herman Dwi. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Weni, Weni, Zandia Murti, dan Heni Ratna Sari. 2025. "Fungsi Media Visual dan Audio dalam Memfasilitasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Abad 21." *JPNM (Jurnal Pustaka*

Nusantara Multidisplin) 3(1). doi:<https://doi.org/10.59945/jpnm.v3i1.240>.

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, dan Zakiah Ulfiah. 2023. “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5(2):3928–36. doi:<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

Zainiyati, Husniatus Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Malang: UIN Maliki Press.