



Pengembangan Media Bahan Ajar Interaktif Berbasis Microsoft Teams Untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

Akmal Safi'i^{1*}

Universitas Islam Negri Palangka Raya

email: akmalsafii6@gmail.com

Jasiah²

Universitas Islam Negri Palangka Raya

email: jasiah@iain-palangkaraya.ac.id

*korespondensi: akmalsafii6@gmail.com

Abstrak

History Artikel:
Diterima 29 November 2025
Direvisi 30 November 2025
Diterima 1 Desember 2025
Tersedia online 5 Desember 2025

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media bahan ajar interaktif berbasis Microsoft Teams yang dapat meningkatkan daya tarik belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di madrasah tsanawiyah. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya minat dan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran Aqidah Akhlak yang cenderung dianggap monoton dan bersifat teoritis. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan perkembangan teknologi informasi, khususnya dalam konteks pembelajaran digital pascapandemi. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas VII MTsN 1 Palangka Raya sebanyak 30 orang. Instrumen penelitian meliputi angket validasi ahli media, ahli materi, dan respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media bahan ajar interaktif berbasis Microsoft Teams yang dikembangkan memperoleh kategori "sangat layak" berdasarkan hasil validasi ahli media dengan skor rata-rata 91%, dan ahli materi dengan skor 89%. Respon siswa terhadap penggunaan media ini juga sangat positif dengan skor rata-rata 93%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa selama proses belajar. Melalui fitur-fitur Microsoft Teams seperti channel, quiz, video meeting, dan chat discussion, siswa menjadi lebih aktif, komunikatif, serta termotivasi untuk memahami nilai-nilai Aqidah Akhlak dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci:

Media Bahan Ajar, Microsoft Teams, Daya Tarik Belajar

Pendahuluan/ مقدمة

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada abad ke-21 telah membawa perubahan besar dalam dunia Pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada abad ke-21 telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran yang dulunya terbatas pada ruang kelas dan metode ceramah kini telah bergeser menuju pembelajaran digital yang interaktif dan kolaboratif. Pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan bukan lagi sekadar pilihan, melainkan kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Dalam konteks pendidikan Islam, khususnya pada mata pelajaran Aqidah Akhlak, penggunaan teknologi dapat menjadi sarana penting untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik.

Mata pelajaran Aqidah Akhlak memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan moral peserta didik. Melalui pembelajaran ini, siswa diajak untuk memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai keimanan serta akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Aqidah Akhlak sering kali dihadapkan pada tantangan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa. Banyak peserta didik menganggap mata pelajaran ini bersifat teoritis, monoton, dan kurang relevan dengan kehidupan mereka. Guru juga sering kali masih menggunakan metode ceramah dan penugasan konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Akibatnya, daya tarik belajar siswa terhadap materi Aqidah Akhlak menurun, dan pemahaman terhadap nilai-nilai moral yang diajarkan menjadi kurang mendalam.

Seiring dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran aktif, kontekstual, dan berbasis teknologi, guru dituntut untuk mampu berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media bahan ajar interaktif berbasis digital. Media interaktif memiliki keunggulan karena mampu menyajikan kombinasi teks, gambar, audio, video, dan aktivitas interaktif yang dapat menstimulasi berbagai gaya belajar siswa. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya bersifat informatif tetapi juga partisipatif, sehingga siswa lebih tertarik untuk terlibat secara aktif.

Salah satu platform digital yang potensial untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif adalah Microsoft Teams. Platform ini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi daring, tetapi juga memiliki fitur-fitur pendukung pembelajaran seperti chat discussion, quiz, file sharing, video meeting, dan collaborative channel. Fitur-fitur tersebut memungkinkan guru untuk menciptakan kelas virtual yang interaktif, di mana siswa dapat berdiskusi, menjawab kuis, dan mengakses materi ajar secara mandiri maupun berkelompok. Dalam konteks pembelajaran Aqidah Akhlak, Microsoft Teams dapat dimanfaatkan untuk menampilkan video pembelajaran, materi interaktif, serta kegiatan reflektif yang mendorong siswa mengaitkan nilai-nilai akhlak dengan kehidupan nyata mereka.

Namun, berdasarkan observasi awal di beberapa madrasah, termasuk di MTsN 1 Palangka Raya, pemanfaatan Microsoft Teams masih terbatas pada penggunaan dasar seperti pengumpulan tugas atau komunikasi satu arah. Guru belum sepenuhnya mengoptimalkan potensi platform ini sebagai media bahan ajar interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif. Akibatnya, pembelajaran Aqidah Akhlak belum mampu menarik minat belajar siswa secara maksimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya sebuah inovasi dalam bentuk pengembangan media bahan ajar interaktif berbasis Microsoft Teams yang dirancang khusus untuk meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar siswa.

Selain relevan dengan kebutuhan era digital, pengembangan media ini juga memiliki makna religius dan pedagogis yang kuat. Dalam perspektif pendidikan Islam, penggunaan teknologi seharusnya tidak hanya untuk mempermudah penyampaian informasi, tetapi juga untuk memperkuat nilai-nilai spiritual dan moral. Melalui media interaktif, guru dapat menanamkan nilai-nilai keimanan dan akhlak dengan pendekatan yang kreatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakter generasi digital yang cenderung visual dan praktis. Hal ini sejalan dengan semangat pendidikan Islam yang menyeimbangkan antara aspek spiritual dan intelektual.

Penelitian ini berfokus pada proses pengembangan, kelayakan, dan efektivitas media bahan ajar interaktif berbasis Microsoft Teams untuk meningkatkan daya tarik belajar siswa dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak. Pendekatan yang digunakan adalah Research

and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dipilih karena mampu menghasilkan produk pembelajaran yang sistematis, teruji, dan sesuai kebutuhan pengguna. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dihasilkan sebuah media pembelajaran yang layak digunakan, mudah diakses, serta efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, pengembangan media bahan ajar interaktif berbasis Microsoft Teams diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam menghadirkan pembelajaran Aqidah Akhlak yang lebih menarik dan bermakna. Inovasi ini tidak hanya membantu siswa memahami materi secara konseptual, tetapi juga menumbuhkan kesadaran spiritual dan moral melalui pengalaman belajar yang aktif dan kolaboratif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan Islam serta menjadi referensi bagi guru untuk menciptakan model pembelajaran yang adaptif terhadap perubahan zaman.

Metode/ منهجية البحث

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development / R&D) karena berfokus pada proses pengembangan produk pendidikan berupa media bahan ajar interaktif berbasis Microsoft Teams serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan daya tarik belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Metode R&D merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk pendidikan tertentu dan menguji keefektifannya dalam praktik pembelajaran (Sugiyono, 2020). Pendekatan ini relevan digunakan karena memungkinkan peneliti untuk melakukan proses analisis kebutuhan, perancangan media, validasi ahli, uji coba produk, hingga revisi dan penyempurnaan media agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang banyak digunakan dalam penelitian-penelitian pengembangan media interaktif dalam lima tahun terakhir. Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan mudah diterapkan untuk pengembangan media berbasis digital seperti Microsoft Teams (Wibowo & Pratama, 2021). Tahapan pertama, analysis, dilakukan dengan mengidentifikasi masalah rendahnya minat dan daya tarik belajar siswa terhadap mata pelajaran Aqidah Akhlak serta analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis teknologi. Tahap kedua, design, meliputi perancangan struktur bahan ajar, pemilihan konten multimedia, serta desain antarmuka di platform Microsoft Teams. Tahap ketiga, development, yaitu pembuatan media bahan ajar interaktif yang mengintegrasikan fitur-fitur Teams seperti video meeting, kuis interaktif, dan materi terstruktur. Tahap keempat, implementation, dilakukan dengan uji coba produk kepada kelompok kecil dan besar siswa untuk mengamati efektivitasnya. Tahap terakhir, evaluation, mencakup penilaian terhadap keefektifan, kemenarikan, dan kemudahan penggunaan media oleh siswa dan guru (Prasetyo et al., 2023).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi ahli, angket respon siswa, dan tes hasil belajar. Lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan isi dan tampilan media oleh ahli media serta ahli materi Aqidah Akhlak. Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap daya tarik dan kemudahan penggunaan media, sedangkan tes hasil belajar digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media berbasis Microsoft Teams. Analisis data dilakukan dengan dua pendekatan, yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa saran dan masukan dari ahli maupun tanggapan

siswa, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil validasi dan hasil belajar siswa menggunakan rumus rata-rata dan persentase peningkatan hasil belajar (Sari & Hidayat, 2022).

Hasil-hasil penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa model pengembangan ADDIE dalam konteks pembelajaran Aqidah Akhlak efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian oleh Rahmawati dan Anshori (2021) mengenai pengembangan media Q-Joy (Aqidah Enjoy Learning) berbasis interaktif menunjukkan peningkatan keaktifan siswa sebesar 85% setelah penggunaan media. Begitu pula penelitian oleh Prasetyo et al. (2023) yang mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Teams dan Quizizz, yang terbukti meningkatkan daya tarik belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring. Berdasarkan temuan tersebut, metode R&D dengan model ADDIE dinilai paling tepat digunakan untuk penelitian ini, karena mampu menggabungkan proses pengembangan media digital secara sistematis dengan evaluasi efektivitasnya terhadap peningkatan daya tarik belajar siswa.

Hasil / مناقشتها dan Diskusi / نتائج البحث

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media bahan ajar interaktif berbasis Microsoft Teams memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan daya tarik belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Media ini dikembangkan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang banyak digunakan dalam penelitian pendidikan modern karena memberikan tahapan sistematis dan terukur. Pada tahap analisis, peneliti menemukan bahwa minat siswa terhadap pelajaran Aqidah Akhlak masih rendah karena metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung konvensional dan monoton. Proses belajar yang didominasi ceramah membuat siswa kurang aktif, sedangkan penggunaan teknologi masih terbatas hanya untuk pertemuan daring tanpa interaksi bermakna. Kondisi ini sejalan dengan hasil penelitian Sari dan Hidayat (2022) yang mengungkapkan bahwa rendahnya motivasi belajar PAI di madrasah sering disebabkan oleh kurangnya inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa era digital. Oleh karena itu, dibutuhkan media bahan ajar interaktif yang dapat menarik minat dan mengaktifkan siswa dalam proses belajar.

Tahap perancangan dilakukan dengan mendesain bahan ajar yang dikemas dalam bentuk modul digital interaktif dan diintegrasikan dengan Microsoft Teams. Platform ini dipilih karena memiliki fitur lengkap seperti channel diskusi, assignment, dan file sharing, yang memungkinkan kolaborasi antara guru dan siswa berlangsung efektif. Desain media tidak hanya menampilkan teks, tetapi juga menyertakan video pembelajaran, ilustrasi menarik, serta kuis interaktif menggunakan Microsoft Forms. Materi Aqidah Akhlak yang dimasukkan disusun berdasarkan kurikulum madrasah dengan fokus pada nilai-nilai keimanan dan akhlak terpuji. Desain media disusun berdasarkan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa kombinasi unsur visual, audio, dan teks dapat meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa (Prasetyo, Lestari, & Utami, 2023). Dengan demikian, rancangan bahan ajar ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

Pada tahap pengembangan, media yang telah dirancang kemudian direalisasikan menggunakan aplikasi pendukung seperti Canva Education untuk desain tampilan, PowerPoint Interactive untuk membuat navigasi visual, serta Microsoft Forms untuk evaluasi kuis. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis Microsoft Teams ini dinilai sangat layak digunakan. Ahli materi menyatakan bahwa isi bahan ajar

telah sesuai dengan kurikulum Aqidah Akhlak, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta menyampaikan nilai-nilai keislaman secara kontekstual. Sementara ahli media memberikan penilaian positif terhadap tampilan dan navigasi media, meskipun ada saran untuk memperbaiki kontras warna dan ukuran huruf agar lebih nyaman digunakan pada perangkat seluler. Setelah revisi dilakukan, media dinyatakan siap diimplementasikan. Temuan ini mendukung penelitian Rahmawati dan Anshori (2021) yang mengembangkan media Q-Joy (Aqidah Enjoy Learning) dan menyimpulkan bahwa validasi ahli merupakan tahapan penting dalam memastikan kesesuaian isi dan efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba di kelas Aqidah Akhlak selama beberapa pertemuan. Siswa diarahkan untuk memanfaatkan Microsoft Teams secara penuh, mulai dari mengakses materi digital, menonton video pembelajaran, mengikuti kuis, hingga berdiskusi dengan guru dan teman. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih aktif dan antusias selama proses belajar. Mereka lebih mudah memahami materi karena dapat mempelajarinya melalui media interaktif yang menarik dan fleksibel. Berdasarkan hasil angket respon siswa, diperoleh rata-rata skor 88% yang tergolong kategori “sangat menarik”. Selain itu, hasil tes menunjukkan peningkatan hasil belajar dari rata-rata 71,2 menjadi 85,6 setelah penggunaan media. Hal ini membuktikan bahwa bahan ajar interaktif berbasis Microsoft Teams mampu meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi Aqidah Akhlak. Temuan ini sesuai dengan penelitian Wibowo dan Pratama (2021) yang menjelaskan bahwa penggunaan media digital berbasis Microsoft Teams dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara signifikan, karena menyediakan ruang kolaboratif yang mendukung pembelajaran aktif.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas dan kelayakan media yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif, mencakup penilaian dari guru, siswa, dan hasil belajar. Berdasarkan analisis data, diketahui bahwa media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam diskusi, mengajukan pertanyaan, dan memberikan tanggapan. Guru pun menyatakan bahwa penggunaan Microsoft Teams mempermudah pengelolaan kelas karena semua aktivitas belajar—mulai dari pembagian tugas, pemberian materi, hingga evaluasi—dapat dilakukan dalam satu platform. Temuan ini memperkuat penelitian Sari dan Hidayat (2022) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi mampu meningkatkan efisiensi guru dalam mengajar serta memperkuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar ini tidak hanya berdampak positif pada siswa, tetapi juga memberikan manfaat bagi guru dalam proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Faktor keberhasilan pengembangan media bahan ajar interaktif ini dipengaruhi oleh beberapa aspek penting. Pertama, keterlibatan guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran sangat menentukan efektivitas penggunaan media. Guru yang mampu memanfaatkan fitur-fitur Microsoft Teams secara optimal dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Kedua, kemampuan siswa dalam mengoperasikan perangkat digital juga berpengaruh terhadap keberhasilan implementasi media ini. Siswa yang terbiasa menggunakan aplikasi pembelajaran daring menunjukkan respons yang lebih positif dan cepat beradaptasi. Ketiga, dukungan sarana dan prasarana sekolah, seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat teknologi yang memadai, menjadi faktor penunjang utama agar pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan efektif. Meskipun hasil penelitian menunjukkan dampak positif yang signifikan, terdapat pula beberapa hambatan yang ditemukan selama proses implementasi. Beberapa siswa mengalami

kendala dalam akses internet di rumah, sehingga tidak semua dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lancar. Selain itu, pada awalnya sebagian guru masih memerlukan waktu untuk beradaptasi dalam memanfaatkan seluruh fitur Microsoft Teams. Tantangan ini menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis teknologi harus disertai dengan pelatihan dan pendampingan bagi guru agar mereka dapat menguasai penggunaan platform secara efektif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media bahan ajar interaktif berbasis Microsoft Teams sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Media ini mampu meningkatkan daya tarik belajar, motivasi, serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Selain itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran juga membantu membentuk literasi digital siswa yang penting di era modern. Penggunaan Microsoft Teams tidak hanya sebagai platform komunikasi, tetapi juga sebagai ruang belajar interaktif, menjadikan pembelajaran Aqidah Akhlak lebih menarik, kontekstual, dan menyenangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media interaktif ini merupakan salah satu inovasi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan agama di madrasah.

Kesimpulan/ الخلاصة

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media bahan ajar interaktif berbasis Microsoft Teams memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan daya tarik belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Media ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, partisipatif, dan menyenangkan. Integrasi berbagai fitur seperti video pembelajaran, kuis interaktif, diskusi daring, serta pemberian umpan balik secara langsung menjadikan siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Selain itu, penggunaan Microsoft Teams juga mempermudah guru dalam mengelola kelas, memantau aktivitas siswa, serta menilai hasil belajar secara objektif dan transparan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi alternatif strategis dalam menjawab tantangan pendidikan abad ke-21 tanpa mengabaikan nilai-nilai spiritual yang menjadi inti dari pendidikan Islam.

Berdampak pada peningkatan motivasi dan hasil belajar, media ini juga menumbuhkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran Aqidah Akhlak. Siswa menjadi lebih antusias, percaya diri, serta mampu menghubungkan nilai-nilai keagamaan dengan kehidupan sehari-hari, terutama dalam konteks penggunaan teknologi dan media digital. Dengan demikian, media berbasis Microsoft Teams tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana internalisasi nilai-nilai akhlakul karimah di era digital. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan jaringan internet dan kemampuan guru dalam mengoptimalkan fitur digital. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan berkelanjutan bagi guru serta dukungan sarana dan prasarana yang memadai agar implementasi media ini dapat berjalan secara optimal.

Referensi/ المصادر والمراجع

- Prasetyo, D., Lestari, F., & Utami, R. (2023). Development of Interactive Digital Learning Media Using Teams and Quizizz to Increase Student Engagement in Religious Education. *Journal of Education Technology*, 13(2), 101–115.
- Rahmawati, N., & Anshori, M. (2021). Pengembangan Media Q-Joy (Aqidah Enjoy Learning) pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Aliyah Nizhamiyah Ploso. *Jurnal Ta'limuna*, 10(2), 45–60.

- Sari, P., & Hidayat, M. (2022). Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Siswa Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pendidikan Islam dan Teknologi*, 4(1), 34–49.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo, T., & Pratama, A. (2021). Implementasi Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital untuk Pendidikan Islam. *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 8(1), 22–35.