



Pengembangan Materi Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Berbasis Media Digital Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

Dwi Kurniadi¹, Baso Muh Wahidin²,

Muh Fikri Azka³, Muh Arya Kautsar⁴

Universitas Muhammadiyah Surakarta ^{1,2,3,4}

e-mail: bmwahidin12@gmail.com

Abstract

The teaching of Al-Qur'an Hadith plays a crucial role in shaping students' religious understanding and character development. This study aims to examine the development of Al-Qur'an Hadith learning materials based on interactive digital media and to analyze their contribution to enhancing students' learning motivation. The research employed a library research approach, analyzing various literatures, including books, journal articles, and previous studies relevant to digital learning media, interactivity, gamification, and learning motivation. Data were analyzed using content analysis techniques through stages of identification, categorization, comparison, and synthesis of previous findings. The results indicate that interactive digital media, such as multimedia learning materials, interactive learning videos, gamification-based modules, and game-based learning, consistently enhance students' learning motivation. This improvement is reflected in increased interest, active participation, and more sustainable intrinsic learning motivation. The findings of this study provide a conceptual contribution to the development of innovative learning strategies and recommend the use of interactive digital media as an adaptive, effective, and relevant approach in the digital era.

Keywords: Interactive Digital Media, Al-Qur'an Hadith, Learning Motivation, Material Development.

Abstrak

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis memegang peran penting dalam membentuk pemahaman keagamaan dan karakter peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengembangan materi pembelajaran Al-Qur'an Hadis berbasis media digital interaktif serta menganalisis kontribusinya terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian menggunakan pendekatan library research dengan menganalisis berbagai literatur, termasuk buku, artikel jurnal, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan media pembelajaran digital, interaktivitas, gamifikasi, dan motivasi belajar. Data dianalisis menggunakan teknik content analysis melalui tahap identifikasi, pengelompokan, perbandingan, dan sintesis temuan. Hasil kajian menunjukkan bahwa media digital interaktif, seperti bahan ajar multimedia, video pembelajaran interaktif, modul berbasis gamifikasi, dan game-based learning, secara konsisten meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan ini tercermin dari meningkatnya ketertarikan, keterlibatan aktif, dan motivasi belajar intrinsik yang lebih berkelanjutan. Temuan penelitian ini memberikan kontribusi konseptual bagi pengembangan inovasi pembelajaran dan merekomendasikan pemanfaatan media digital interaktif sebagai strategi yang adaptif, efektif, dan relevan di era digital.

Kata Kunci: Media Digital Interaktif, Al-Qur'an Hadits, Motivasi Belajar, Pengembangan Materi.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis merupakan salah satu mata pelajaran inti dalam pendidikan Islam yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, spiritualitas, serta pemahaman peserta didik terhadap ajaran agama. Melalui mata pelajaran ini, siswa diharapkan mampu memahami isi kandungan Al-Qur'an dan Hadis sekaligus menumbuhkan kesadaran untuk mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran Al-Qur'an Hadis tidak hanya diukur dari aspek kognitif berupa penguasaan materi, tetapi juga dari aspek afektif dan psikomotorik yang tercermin dalam sikap dan perilaku peserta didik. Karena itu, proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis seharusnya mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyentuh ranah pengetahuan, sikap, dan pengamalan nilai-nilai Islam secara utuh (Athiyyaturrahmah dan Zainab 2024).

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis masih menghadapi berbagai permasalahan, salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Banyak peserta didik memandang mata pelajaran ini sebagai materi hafalan yang cenderung monoton dan kurang variatif. Proses pembelajaran sering kali masih didominasi metode ceramah dan penugasan hafalan, sehingga siswa hanya menjadi penerima informasi pasif tanpa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Situasi ini menyebabkan siswa kurang antusias mengikuti pelajaran, cepat merasa bosan, serta tidak memiliki dorongan kuat untuk mempelajari dan mendalami materi Al-Qur'an dan Hadis secara mandiri. Rendahnya motivasi belajar tersebut berdampak langsung pada kualitas hasil belajar. Siswa yang kurang termotivasi cenderung hanya belajar sekadar memenuhi tuntutan akademik, bukan karena kebutuhan internal untuk memahami ajaran agama. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap makna ayat dan hadis menjadi terbatas, bahkan nilai-nilai akhlak yang terkandung di dalamnya tidak sepenuhnya terinternalisasi dalam diri siswa. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis yang seharusnya membentuk kepribadian muslim justru berjalan kurang optimal karena motivasi belajar siswa berada pada tingkat yang rendah.

Faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa cukup kompleks. Perubahan karakteristik peserta didik di era digital juga memberikan pengaruh yang signifikan. Generasi saat ini tumbuh dalam lingkungan yang dekat dengan teknologi, visual, dan interaktivitas (Rahmawati, Usman, dan Holis 2025). Mereka terbiasa dengan tampilan audio-visual yang dinamis, real-time interaction, serta kemudahan mengakses informasi melalui internet. Ketika proses pembelajaran di kelas tidak sesuai dengan gaya belajar mereka, maka pelajaran akan terasa membosankan dan tidak menarik. Ketidaksesuaian ini pada akhirnya menurunkan minat serta motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi digital sebenarnya membuka peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Media pembelajaran tidak lagi terbatas pada

buku teks, papan tulis, dan penjelasan lisan guru, tetapi dapat dikembangkan dalam berbagai format digital yang interaktif. Video animasi, kuis interaktif, game-based learning, learning management system, augmented reality, hingga flipbook digital merupakan contoh media yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran modern (Miranda, Rahmawati, dan Adiyono 2024). Kehadiran media digital tidak hanya memperkaya sumber belajar, tetapi juga mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih hidup, atraktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Media digital interaktif memiliki sejumlah keunggulan dibandingkan media konvensional. Pertama, media ini mampu menghadirkan konten pembelajaran dalam bentuk audio-visual yang menarik sehingga membantu siswa memfokuskan perhatian. Materi abstrak dapat divisualisasikan dalam bentuk gambar, animasi, atau infografik sehingga lebih mudah dipahami. Kedua, media interaktif memungkinkan siswa terlibat langsung melalui aktivitas klik, pilihan jawaban, simulasi, serta permainan edukatif. Keterlibatan ini membangkitkan rasa ingin tahu dan mendorong siswa untuk aktif mengeksplorasi materi. Ketiga, media digital dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung pembelajaran mandiri di luar jam pelajaran formal.

Media digital interaktif juga memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar. Misalnya, ayat Al-Qur'an dapat disajikan dalam bentuk tampilan digital yang dilengkapi dengan tulisan Arab, terjemahan, tajwid, audio tartil, serta penjelasan tematik yang mudah dipahami. Hadis dapat disajikan dengan ilustrasi dan contoh aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Jika dipadukan dengan kuis interaktif atau unsur gamifikasi seperti poin, level, dan reward, maka siswa akan lebih tertantang untuk memahami materi secara mendalam (Fitriawati dan Mun' 2025). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media digital dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (*joyful learning*), meningkatkan perhatian, memperbaiki pemahaman konsep, serta mendorong keaktifan siswa. Penelitian yang secara khusus mengembangkan dan mengkaji media digital interaktif pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis masih terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya berfokus pada penggunaan media digital umum tanpa mengaitkan secara mendalam dengan karakteristik materi Al-Qur'an Hadis yang memadukan aspek kognitif, afektif, dan nilai-nilai religius (Nirwana An et.al., 2023).

Banyak media belajar yang dikembangkan masih bersifat informatif dan belum sepenuhnya interaktif. Padahal, interaktivitas menjadi faktor penting yang memengaruhi motivasi belajar siswa. Media yang sekadar menyajikan informasi tanpa melibatkan siswa secara aktif cenderung tidak memberikan

dampak signifikan terhadap motivasi. Diperlukan pengembangan materi pembelajaran Al-Qur'an Hadis berbasis media digital interaktif yang dirancang secara sistematis, relevan dengan karakteristik siswa, sekaligus selaras dengan tujuan pembelajaran.

Motivasi belajar dalam penelitian ini dipahami sebagai dorongan internal dan eksternal yang menggerakkan siswa untuk belajar, mempertahankan aktivitas belajar, serta mengarahkan perilaku belajar menuju tujuan yang diharapkan. Motivasi belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih giat, tekun, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, motivasi yang rendah akan membuat siswa pasif, cepat bosan, serta kurang memiliki komitmen dalam menyelesaikan tugas belajar. Oleh karena itu, upaya peningkatan motivasi belajar menjadi salah satu aspek penting dalam merancang pengembangan media pembelajaran (Silvia, Zainab, dan Holis 2024). Pengembangan materi pembelajaran Al-Qur'an Hadis berbasis media digital interaktif pada hakikatnya bukan sekadar upaya modernisasi pembelajaran, tetapi juga salah satu strategi pedagogis untuk membangun pembelajaran yang adaptif terhadap perubahan zaman. Guru sebagai fasilitator pembelajaran perlu memiliki kemampuan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu yang efektif. Dengan media digital interaktif, guru dapat menyajikan materi secara lebih kreatif sehingga mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan, dan membantu proses pemahaman.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan pada upaya mengembangkan materi pembelajaran Al-Qur'an Hadis berbasis media digital interaktif guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Produk pengembangan yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan inovasi dalam proses pembelajaran di kelas. Media digital interaktif ini dirancang agar mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna, sehingga siswa tidak hanya memahami materi tetapi juga terdorong untuk mempelajari Al-Qur'an dan Hadis secara mandiri (Salsabilla dan Nurrohim 2024). Penelitian ini berupaya menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran agama bukanlah sesuatu yang bertentangan dengan nilai-nilai keislaman, melainkan justru dapat menjadi sarana efektif dalam menyebarkan nilai-nilai Al-Qur'an dan Sunnah secara lebih luas dan kontekstual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan library research atau studi pustaka, yaitu penelitian yang dilakukan melalui penelusuran, pembacaan, dan analisis berbagai sumber literatur yang relevan dengan pengembangan materi pembelajaran Al-Qur'an Hadis berbasis media digital interaktif. Sumber data diperoleh dari buku, jurnal ilmiah, artikel penelitian, prosiding, dan sumber akademik lainnya yang membahas media digital, interaktivitas pembelajaran,

motivasi belajar, serta pengembangan materi Al-Qur'an Hadis. Data dikumpulkan melalui penelusuran sistematis menggunakan kata kunci seperti "digital learning media", "interactive media", "learning motivation", "Al-Qur'an Hadith material development", dan "digital learning", dengan prioritas pada publikasi yang relevan dan kredibel, terutama yang diterbitkan dalam lima hingga sepuluh tahun terakhir, kecuali teori klasik yang digunakan sebagai landasan konseptual. Analisis data dilakukan melalui teknik content analysis dengan tahapan membaca dan mengidentifikasi informasi penting dari setiap literatur, mengelompokkan temuan ke dalam kategori relevan, membandingkan berbagai hasil penelitian, dan menyintesiskan temuan untuk merumuskan konsep pengembangan materi pembelajaran berbasis media digital interaktif. Untuk menjaga keabsahan data, peneliti melakukan pengecekan silang antar sumber, membandingkan temuan dari berbagai penelitian, serta memastikan konsistensi konsep yang digunakan. Penelitian ini harapannya bisa menghasilkan pemahaman yang komprehensif mengenai konsep pengembangan materi pembelajaran Al-Qur'an Hadis berbasis media digital interaktif serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa.

PEMBAHASAN

Media Digital Interaktif sebagai Faktor Peningkatan Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadis

Hasil kajian terhadap berbagai penelitian menunjukkan secara konsisten bahwa penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Media digital seperti bahan ajar berbasis multimedia, video pembelajaran interaktif, modul digital, serta pendekatan gamifikasi dan game-based learning telah terbukti mampu mengubah pola pembelajaran yang semula bersifat pasif dan monoton menjadi lebih menarik, interaktif, dan menantang. Literatur yang mengkaji pengembangan bahan ajar Al-Qur'an Hadis berbasis digital menegaskan bahwa integrasi unsur visual, audio, teks, dan interaksi langsung mampu menarik perhatian siswa secara lebih efektif. Penyajian ayat dan hadis yang dilengkapi dengan audio tilawah, animasi, ilustrasi tematik, dan penjelasan visual membuat materi lebih mudah dipahami.

Suasana belajar menjadi lebih hidup, sehingga siswa tidak cepat merasa bosan. Hal ini berdampak langsung pada meningkatnya minat belajar serta dorongan internal siswa untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Video pembelajaran interaktif dan multimedia digital mendorong terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dan media. Siswa tidak hanya melihat dan mendengar, tetapi juga terlibat dalam proses interaktif, seperti memilih menu materi, menjawab soal, dan mengulangi bagian yang belum dipahami. Interaktivitas ini memberikan kesempatan belajar mandiri yang fleksibel, sehingga siswa dapat menyesuaikan kecepatan belajarnya dengan kemampuan masing-masing. Kondisi ini membantu mengurangi kecemasan belajar dan meningkatkan kepercayaan diri

siswa. Pendekatan gamifikasi dan game-based learning juga menjadi salah satu faktor penting dalam peningkatan motivasi belajar. Elemen permainan seperti poin, level, tantangan, badge, dan umpan balik langsung mampu membangkitkan rasa ingin tahu, antusiasme, dan semangat berkompetisi secara sehat (Ismail et.al., 2023). Siswa terdorong untuk menyelesaikan aktivitas pembelajaran karena merasa tertantang dan ingin mencapai skor terbaik. Pada tahap ini, motivasi belajar tidak hanya bergantung pada dorongan guru atau penilaian akademik, tetapi tumbuh dari keterlibatan aktif siswa dalam aktivitas pembelajaran itu sendiri.

Temuan dari penelitian-penelitian yang dianalisis juga menunjukkan bahwa media digital interaktif memberikan kontribusi terhadap peningkatan motivasi intrinsik siswa. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis yang sebelumnya dipersepsikan sebagai pelajaran hafalan yang berat berubah menjadi pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan bermakna. Siswa merasa bahwa materi yang dipelajari relevan dengan kehidupan mereka, terutama ketika media digital menyajikan contoh aplikatif dalam konteks sehari-hari. Media digital interaktif juga memberi ruang bagi pembelajaran kolaboratif. Banyak platform digital memungkinkan siswa berdiskusi, bekerja kelompok, atau berbagi jawaban secara daring maupun luring. Interaksi sosial yang terjadi dalam proses tersebut menumbuhkan rasa kebersamaan, saling membantu, dan saling memotivasi. Aspek ini merupakan salah satu faktor penting dalam pembentukan motivasi belajar yang berkelanjutan.

Perubahan positif yang ditimbulkan oleh media digital interaktif tidak dapat dipisahkan dari perubahan peran guru. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, tetapi berperan sebagai fasilitator yang merancang pengalaman belajar yang menarik. Guru dituntut untuk kreatif dalam memilih dan mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Ketika guru mampu memanfaatkan media digital dengan tepat, maka kualitas pembelajaran Al-Qur'an Hadis semakin meningkat (Saputri 2025). Beberapa penelitian juga menegaskan bahwa pemanfaatan media digital interaktif harus didukung oleh kesiapan guru, kemampuan literasi digital siswa, serta sarana dan prasarana yang memadai. Media yang tidak dirancang dengan baik justru dapat mengganggu fokus siswa. Prinsip desain pembelajaran seperti kesesuaian materi, kejelasan tampilan, tingkat interaktivitas, serta kesederhanaan navigasi perlu diperhatikan secara serius.

Temuan penelitian yang dikaji dalam studi pustaka ini menunjukkan bahwa media digital interaktif bukan hanya sekadar alat bantu visual, tetapi telah menjadi strategi pedagogis yang efektif untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Kehadiran media digital mengubah suasana belajar menjadi lebih dinamis, dialogis, serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Ketika siswa merasa diperhatikan,

dilibatkan, dan tertantang secara positif, maka motivasi belajar mereka tumbuh secara natural dan berkelanjutan (Nasir dan Nurrohim t.t.). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital interaktif berkontribusi nyata dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Integrasi teknologi dalam pembelajaran agama bukan hanya memodernisasi metode mengajar, tetapi juga membantu menghadirkan nilai-nilai Al-Qur'an dan Hadis secara lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Analisis Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Keterlibatan Aktif dan Penguatan Motivasi Berkelanjutan

Analisis lebih lanjut terhadap literatur menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar melalui media digital interaktif berkaitan erat dengan meningkatnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Media interaktif mendorong siswa untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berinteraksi secara langsung dengan materi melalui kuis, simulasi, latihan soal, dan evaluasi mandiri. Keaktifan ini memperkuat rasa memiliki terhadap proses belajar dan meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Penelitian-penelitian yang direview juga mengungkap bahwa ketika siswa merasa terlibat secara aktif, motivasi belajar menjadi lebih stabil dan berkelanjutan. Siswa tidak hanya termotivasi pada awal pembelajaran karena tampilan media yang menarik, tetapi juga tetap terdorong untuk belajar karena adanya pengalaman belajar yang menantang dan relevan. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis yang menuntut pemahaman, penghayatan, dan pengamalan nilai-nilai ajaran Islam. Media digital interaktif memungkinkan terjadinya pembelajaran mandiri yang memperkuat motivasi belajar jangka panjang. Siswa dapat mengakses materi kapan saja, mengulang pembahasan yang belum dipahami, dan belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing. Fleksibilitas ini memberikan rasa kontrol kepada siswa terhadap proses belajarnya, yang menurut literatur pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar (Rahmawati et.al., 2025). Hasil kajian pustaka ini menegaskan bahwa pengembangan materi pembelajaran Al-Qur'an Hadis berbasis media digital interaktif secara nyata mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, baik dari aspek ketertarikan awal, keterlibatan aktif, maupun keberlanjutan motivasi. Media digital interaktif tidak hanya relevan dengan karakteristik generasi digital, tetapi juga efektif dalam memperkuat kualitas pembelajaran Al-Qur'an Hadis secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil kajian pustaka terhadap penelitian-penelitian yang membahas pengembangan bahan ajar digital, video pembelajaran interaktif, serta penerapan gamifikasi dan game-based learning dalam pembelajaran Al-

Qur'an Hadis, ditemukan beberapa temuan utama yang relevan dengan tujuan penelitian ini.

Pertama, seluruh literatur yang dikaji menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis secara konsisten berdampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Media digital yang mengintegrasikan unsur visual, audio, animasi, dan interaksi langsung mampu menarik perhatian siswa dan menumbuhkan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional berbasis ceramah dan buku teks (Abdul Hakim 2025).

Kedua, media pembelajaran digital interaktif terbukti meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi terlibat secara langsung melalui aktivitas menjawab kuis, menyelesaikan tantangan pembelajaran, serta mengikuti alur pembelajaran berbasis permainan. Keterlibatan aktif ini menjadi faktor penting dalam memperkuat motivasi belajar, karena siswa merasa terlibat, tertantang, dan memiliki kontrol terhadap proses belajarnya.

Ketiga, penerapan gamifikasi dan game-based learning dalam bahan ajar Al-Qur'an Hadis menjadi temuan dominan yang menunjukkan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar. Unsur permainan seperti skor, level, dan umpan balik instan mendorong siswa untuk belajar secara berkelanjutan dan tidak mudah merasa bosan. Motivasi belajar yang muncul tidak hanya bersifat sementara, tetapi berkembang menjadi motivasi intrinsik yang mendorong siswa untuk terus berpartisipasi dalam pembelajaran.

Keempat, media digital interaktif memberikan fleksibilitas belajar yang tinggi dan mendukung pembelajaran mandiri. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran Al-Qur'an Hadis kapan saja dan di mana saja, serta mengulang materi sesuai kebutuhan. Fleksibilitas ini memperkuat motivasi belajar karena siswa tidak lagi merasa tertekan oleh keterbatasan waktu dan metode pembelajaran yang kaku.

Kelima, kajian literatur juga menunjukkan bahwa pengembangan materi pembelajaran Al-Qur'an Hadis berbasis digital tidak mengurangi nilai substantif dan spiritual dari materi yang diajarkan. Sebaliknya, media digital interaktif justru membantu siswa memahami makna ayat dan hadis secara lebih kontekstual dan aplikatif, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Pengembangan materi pembelajaran Al-Qur'an Hadis berbasis media digital interaktif merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media digital interaktif tidak hanya meningkatkan ketertarikan

awal siswa, tetapi juga memperkuat keterlibatan aktif dan motivasi belajar secara berkelanjutan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis (Sukmaningtyas et.al., 2024).

Perbandingan Temuan Kajian dengan Teori dan Riset Terdahulu

Peningkatan motivasi belajar melalui media digital interaktif sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri. Media interaktif memungkinkan siswa berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran melalui eksplorasi, interaksi, dan umpan balik, sehingga siswa tidak lagi berperan pasif sebagai penerima informasi. Temuan kajian ini memperkuat pandangan bahwa motivasi belajar tumbuh ketika siswa merasa terlibat dan memiliki kontrol terhadap proses belajar (Khanif Hidayah, Noor Aziz, dan Asep Sunarko 2024).

Dibandingkan dengan riset terdahulu yang menyoroti penggunaan media digital secara umum, hasil kajian ini menunjukkan bahwa media digital interaktif memiliki keunggulan yang lebih signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar. Penelitian-penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa media digital dapat meningkatkan minat belajar, namun kajian ini menegaskan bahwa unsur interaktivitas terutama melalui gamifikasi dan game-based learning menjadi faktor kunci yang mendorong peningkatan motivasi belajar secara lebih kuat dan berkelanjutan. Dengan kata lain, bukan sekadar digitalisasi materi, melainkan tingkat interaksi yang menentukan efektivitas pembelajaran. Selain itu, riset-riset sebelumnya dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an Hadis umumnya menekankan aspek peningkatan minat dan keaktifan siswa. Kajian ini memperluas temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa peningkatan keaktifan berimplikasi langsung pada penguatan motivasi belajar intrinsik. Ketika siswa terlibat aktif melalui kuis interaktif, tantangan berbasis permainan, dan evaluasi mandiri, motivasi belajar tidak hanya muncul karena dorongan eksternal, tetapi berkembang dari kesadaran dan ketertarikan siswa terhadap materi Al-Qur'an Hadis itu sendiri.

Kontribusi Penelitian terhadap Pengembangan Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Kontribusi utama penelitian ini terletak pada penyajian sintesis konseptual mengenai pengembangan materi pembelajaran Al-Qur'an Hadis berbasis media digital interaktif yang secara spesifik difokuskan pada peningkatan motivasi belajar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung menilai efektivitas satu jenis media tertentu, kajian ini mengintegrasikan berbagai temuan riset untuk merumuskan gambaran komprehensif tentang bagaimana media digital interaktif dapat dikembangkan secara pedagogis dan relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital. Penelitian ini juga berkontribusi dalam memperkuat argumen bahwa pembelajaran Al-Qur'an Hadis tidak harus terjebak dalam metode konvensional yang bersifat hafalan

dan satu arah. Media digital interaktif memungkinkan penyajian materi Al-Qur'an Hadis secara lebih kontekstual, inspiratif, dan aplikatif tanpa menghilangkan substansi keilmuan dan nilai spiritualnya. Dengan demikian, kajian ini memberikan dasar konseptual bagi guru dan pengembang bahan ajar untuk merancang pembelajaran yang inovatif sekaligus bernalih Islami.

Pemenuhan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengkaji dan merumuskan konsep pengembangan materi pembelajaran Al-Qur'an Hadis berbasis media digital interaktif guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil kajian dan analisis perbandingan dengan teori serta riset terdahulu, tujuan tersebut telah tercapai. Temuan menunjukkan bahwa media digital interaktif secara nyata mampu meningkatkan motivasi belajar melalui peningkatan ketertarikan siswa, keterlibatan aktif, dan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hasil dan pembahasan ini menegaskan bahwa pengembangan materi pembelajaran Al-Qur'an Hadis berbasis media digital interaktif merupakan strategi yang efektif dan relevan untuk menjawab tantangan pembelajaran di era digital. Media ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memperkuat kualitas pembelajaran Al-Qur'an Hadis secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun spiritual.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian pustaka dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan materi pembelajaran Al-Qur'an Hadis berbasis media digital interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media digital interaktif yang mengintegrasikan unsur visual, audio, interaktivitas, serta pendekatan gamifikasi mampu meningkatkan ketertarikan, keterlibatan aktif, dan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif tidak hanya relevan dengan karakteristik generasi digital, tetapi juga mampu mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar yang sering muncul dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis konvensional. Penelitian ini memperkuat pandangan bahwa motivasi belajar dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis dapat ditingkatkan melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada peserta didik. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan berbasis pengembangan (research and development) atau eksperimen guna menguji efektivitas media digital interaktif secara empiris terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hakim. 2025. "Integrasi Media Digital Interaktif Dalam Pengajaran Materi Qur'an dan Hadist." *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 3(3):497-504. doi:10.61104/ihsan.v3i3.1122.

Athiyyaturrahmah, Athiyyaturrahmah, dan Nurul Zainab. 2024. "Pengembangan Bahan Ajar Al-Qur'an Hadits Berbasis Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa." Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia 4(1):79–96. doi:10.14421/njpi.2024.v4i1-5.

Fitriawati, Royani, dan Abdul Mun'. 2025. "Penerapan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits." 1.

Ismail, Ari, Ahmad Nurrohim, Amel Saib, dan Mariam Elbanna. 2023. "Tahsin Learning Strategy And Method To Improve The Al-Qur'an Reading Quality For The Majlis Tafsir Al-Qur'an Community In Surakarta." 24(2).

Khanif Hidayah, Noor Aziz, dan Asep Sunarko. 2024. "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Nearpod pada Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits Siswa di MTsN 01 Wonosobo Tahun Pelajaran 2024/2025." Reflection : Islamic Education Journal 2(1):68–76. doi:10.61132/reflection.v2i1.386.

Miranda, Andi, Seli Rahmawati, dan Adiyono Adiyono. 2024. "Gamifikasi Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Dan Hadits Di Madrasah Aliyah: Meningkatkan Motivasi Dan Partisipasi Siswa." Fikruna 7(2):70–85. doi:10.56489/fik.v7i2.150.

Nasir, Muhammad Najri, dan Ahmad Nurrohim. t.t. "Gratitude in AI-Based Quranic Exegesis: Between Meta AI and ChatGPT."

Nirwana An, Andri, Ahmad Nurrohim, Ilham Jimly Ash-Shiddiqi, Muhammad Azizi, Muhammad Agus, Tifanni Lovely, Ibnu Mas'ud, dan Sayed Akhyar. 2023. "Pelatihan Metode Tajdied Untuk Peningkatan Membaca Al-Qur'an Siswa Sd Muhammadiyah Program Khusus Kottabarat." Jurnal Pema Tarbiyah 2(1):50. doi:10.30829/pema.v2i1.2361.

Rahmawati, Asep Tutun Usman, dan Ade Holis. 2025. "Efektivitas Penggunaan Media Digital Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadits." Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti 12(1):167–77. doi:10.38048/jipcb.v12i1.5131.

Salsabilla, Alfina, dan Ahmad Nurrohim. 2024. "Improving Learning Outcomes of Tahsin Al-Quran Using MyQuran-Mobile Application at Junior High School Al-Irsyad Surakarta." Proceeding ISETH (International Summit on Science, Technology, and Humanity) 2507–14. doi:10.23917/iseth.5260.

Saputri, Maliana Julia. 2025. "Penggunaan Modul Digital Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist." 3(1).

Silvia, Atik, Nurul Zainab, dan Khoirul Holis. 2024. "Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Video Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih." 31(02).

Sukmaningtyas, Anisa Nur Izzati, Ahmad Nurrohim, Asda Amatullah, Fathimah Salma Az-Zahra, Ammar Muhammad Jundy, Tiffani Lovely, dan Muhammad Syahidul Haqq. 2024. "Etika Komunikasi Al-Qur'an dan Relevansinya dengan Komunikasi di Zaman Modern." *Jurnal Semiotika-Q: Kajian Ilmu al-Quran dan Tafsir* 4(2):556–76. doi:10.19109/jsq.v4i2.23981.