

MAKALAH ANALISIS STRATEGI PEMBELAJARAN INTERAKTIF

- Penulis:
1. Aliffa Ajeng Aprilia (2413053139)
 2. Athifa Husni Mardiyah (2413053144)
 3. Dian Isti Eka Putri (2413053126)
 4. Dita Paramitha (2413053128)
 5. Fitria Salwa Ramadani (2413053133)
 6. Intan Verolla (2413053121)

Mata Kuliah: Strategi Pembelajaran

Dosen Pengampu: Dr. Riswanti Rini, M.Si
Dr. Apri Wahyudi, M.Pd



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

2025

PRAKATA

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, kami panjatkan puji syukur atas kehadirat-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya kepada kami, sehingga kami dapat menyelesaikan makalah yang berjudul “Analisis Strategi Pembelajaran Interaktif.”

Makalah ini telah kami susun dengan maksimal dan mendapatkan bantuan dari berbagai pihak sehingga dapat memperlancar pembuatan makalah ini. Untuk itu kami menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan makalah ini. Terlepas dari semua itu, kami meyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya.

Oleh karena itu dengan tangan terbuka kami menerima segala saran dan kritik dari pembaca agar kami dapat memperbaiki makalah ini. Akhir kata kami berharap semoga makalah yang berjudul “Analisis Strategi Pembelajaran Interaktif” ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Metro, 27 April 2025

Kelompok 8

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PRAKATA	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan.....	1
BAB II PEMBAHASAN.....	2
2.1 Landasan Teori	2
2.2 Metode Pembelajaran Interaktif	5
2.3 Implementasi	9
2.4 Kendala dan Solusi.....	11
BAB III PENUTUP.....	14
3.1 Simpulan.....	14
Daftar Pustaka	15

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada era modern menuntut adanya perubahan pendekatan dalam proses belajar mengajar. Salah satu pendekatan yang dianggap efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik adalah strategi pembelajaran interaktif. Strategi ini berfokus pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran melalui diskusi, kolaborasi, pemecahan masalah, dan penggunaan media yang beragam.

Penerapan strategi pembelajaran interaktif memerlukan perencanaan yang matang, penguasaan metode yang tepat, serta pemahaman karakteristik peserta didik. Selain itu, analisis terhadap penerapan strategi ini penting dilakukan untuk mengetahui efektivitasnya dalam konteks pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan. Berdasarkan latar belakang tersebut, makalah ini disusun untuk menganalisis lebih dalam mengenai strategi pembelajaran interaktif. Dengan analisis ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan rekomendasi dalam penerapan strategi pembelajaran interaktif yang efektif di lingkungan pendidikan.

1.2 Rumusan Masalah

- 1.2.1 Apa landasan teori yang digunakan?
- 1.2.2 Apa metode interaktif yang diterapkan?
- 1.2.3 Apa implementasinya?
- 1.2.4 Apa kendala dan solusi yang ditemukan?

1.3 Tujuan

- 1.3.1 Untuk mengetahui landasan teori yang digunakan
- 1.3.2 Untuk mengetahui metode interaktif yang bisa diterapkan
- 1.3.3 Untuk mengetahui berbagai implementasinya
- 1.3.4 Untuk mengetahui kendala dan solusi yang ditemukan

BAB II

PEMBAHASAN

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pengertian Pembelajaran Interaktif

Menurut Muhammad Ali, strategi pembelajaran interaktif berfokus pada pentingnya diskusi dalam proses pembelajaran. Hasil belajar diperoleh melalui interaksi yang terjadi antara peserta didik dan guru, antar peserta didik, serta antara peserta didik dengan materi yang dipelajari. Selain itu, interaksi juga melibatkan hubungan antara pemikiran peserta didik dengan lingkungan sekitar mereka.

Proses interaksi ini membantu perkembangan kemampuan peserta didik, baik dari segi mental maupun intelektual.

2.1.2 Teori yang Mendukung Pembelajaran Interaktif

- **Teori Konstruktivisme (Jean Piaget)**

Sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget, peserta didik harus aktif membangun pengetahuan mereka melalui interaksi dengan materi dan lingkungan sekitar. Mahrus (2021) juga mengungkapkan pentingnya pergeseran dari pengajaran berbasis materi ke model di mana peserta didik lebih aktif berpartisipasi dalam membentuk pemahaman mereka sendiri.

- **Teori Kognitivisme (Jerome Bruner)**

Menurut Angdreani et al. (2020), kognitivisme menekankan pentingnya memahami proses berpikir peserta didik. Dalam konteks ini, pembelajaran harus dirancang agar sesuai dengan kebutuhan kognitif peserta didik, dengan memanfaatkan sumber daya yang ada untuk mendukung proses berpikir dan pemahaman mereka.

- **Teori Interaksi Sosial (Lev Vygotsky)**

Vygotsky menekankan bahwa pembelajaran terjadi secara efektif melalui interaksi sosial. Pembelajaran yang melibatkan kolaborasi antar peserta didik serta antara peserta didik dan guru, seperti yang dikemukakan oleh Widodo dan Dasna, menciptakan lingkungan dinamis

yang mendukung pemahaman lebih mendalam dan keterlibatan peserta didik.

- Pembelajaran Berbasis Teknologi

Penggunaan teknologi dalam pendidikan harus dilihat sebagai alat pendukung, bukan pengganti interaksi manusia. Hal ini sesuai dengan pendapat Saleh dan Alshumaimeri (2018), yang menekankan pentingnya memadukan kecanggihan digital dengan interaksi manusia untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

- Pembelajaran Kooperatif

Seperti yang dijelaskan oleh Seaman dan Fellenz (2022), diskusi dan berbagi pengalaman dalam pembelajaran menjadi cara efektif untuk memperdalam pemahaman peserta didik. Metode ini mendukung pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

NO	Tujuan Pembelajaran	Kaitan dengan konsep pembelajaran interaktif
1	Terbiasa membaca Al-Quran dengan tartil	Teori Konstruktivisme (Jean Piaget): Siswa aktif berlatih membaca secara berulang melalui interaksi dengan teks Al-Qur'an dan pengalaman langsung.
2	Menunjukkan sikap berani dan percaya diri dalam membaca serta berlindung kepada Allah	Teori Interaksi Sosial (Vygotsky): Diskusi dan kolaborasi dengan teman/guru membangun kepercayaan diri dan pemahaman makna QS. an-Nās.
3	Menjelaskan pesan-pesan pokok QS. an-Nās	Teori Kognitivisme (Bruner): Melatih proses berpikir dengan memahami makna ayat dan menerapkannya dalam kehidupan nyata.
4	Menyebutkan huruf hijaiyah bersambung dengan benar	Pembelajaran Kooperatif: Siswa saling berbagi teknik membaca huruf bersambung secara akurat melalui latihan bersama.
5	Membaca QS. an-Nās dengan tartil	Pembelajaran Berbasis Teknologi: Menggunakan aplikasi Al-Qur'an digital atau audio bacaan tartil untuk memperbaiki makhraj dan tajwid.
6	Menunjukkan hafalan QS. an-Nās dengan lancar	Teori Interaksi Sosial: Membentuk kelompok kecil untuk saling menyimak

		hafalan teman, sehingga menguatkan hafalan.
7	Membaca huruf hijaiyah bersambung dengan makhraj yang benar	Teori Konstruktivisme & Kooperatif: Membangun pemahaman melalui latihan bertahap, diskusi, dan contoh nyata dari teman atau guru.

2.1.3 Komponen Metode Pembelajaran Interaktif

1. Keterlibatan Aktif peserta didik

Peserta didik berpikir, mengajukan pertanyaan, menjawab, mendiskusikan, tidak hanya mendengarkan guru. Misalnya dengan tes, permainan peran, mensimulasikan atau memecahkan masalah.

2. Kolaborasi

Pembelajaran interaktif mendorong peserta didik untuk bekerja dalam kelompok, bertukar ide, menciptakan solusi, dan mencegah mereka bekerja secara individual.

3. Media dan Teknologi Pendukung

Untuk mendukung interaksi, guru dapat menggunakan video, kuis digital, platform interaktif (seperti Kahoot, Padlet, Google Classroom), atau media pembelajaran aplikasi.

4. Umpulan Dua Arah

Tidak hanya guru berbicara, tetapi ada juga jawaban dari peserta didik. Guru harus menerima pertanyaan, komentar, dan bahkan ide-ide baru dari peserta didik dan memberikan umpan balik.

5. Fleksibilitas metode

Guru harus bisa menyesuaikan metode dengan kondisi peserta didik misal saat peserta didik tampak bosan, metode diganti menjadi permainan edukatif.

2.1.4 Peran Guru dan Peserta Didik

- Peran Guru:

Guru berperan sebagai pengarah atau pendamping dalam proses belajar. Peran guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan lebih fokus mengarahkan, menumbuhkan motivasi, mengajukan pertanyaan yang memicu, dan memandu diskusi. Guru juga memiliki tanggung jawab untuk menciptakan suasana yang mendukung kolaborasi serta pemikiran kritis.

- Peran Peserta Didik:

Para peserta didik berperan sebagai bagian yang aktif dalam proses pembelajaran, bukan sekadar pendengar yang pasif. Mereka diharuskan untuk berpikir, mengemukakan pendapat, terlibat dalam diskusi, memecahkan masalah, serta saling bertukar gagasan. memiliki tanggung jawab atas perjalanan dan hasil dari pembelajaran mereka sendiri.

2.2 Metode Pembelajaran Interaktif

Prinsip interaktif mempunyai makna bahwa seorang pengajar tidak hanya sekedar menyampaikan pengetahuannya saja ke peserta didik. Akan tetapi hendaknya jadikanlah mengajar sebagai proses untuk mengatur lingkungan yang dapat merangsang peserta didik agar mempunyai keinginan untuk belajar. Oleh karena itu proses pembelajaran harus menjadi proses interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik, antara sesama pendidik maupun peserta didik dengan lingkungannya. Dengan demikian kemampuan peserta didik akan berkembang baik secara mental-spiritual, intelektual, emosional, sosial dan fisik.

Dalam konteks pendidikan, pembelajaran interaktif adalah metode yang mendorong peserta didik berperan aktif, berpartisipasi, dan memberikan respons terhadap materi. Berbeda dengan metode pembelajaran pasif, pembelajaran interaktif menciptakan suasana yang mengajak peserta didik untuk berpikir kritis, bertanya, serta berdiskusi. Hal ini dapat diterapkan melalui:

1. Diskusi kelompok
2. Simulasi
3. Permainan edukatif
4. Penggunaan teknologi digital.

2.2.1 Media dan Teknologi yang Digunakan

Media pembelajaran interaktif meliputi:

1. Video
2. Animasi
3. Permainan
4. Simulasi

5. Augmented Reality (AR)
6. Virtual Reality (VR)
7. Mobile learning

Teknologi yang digunakan untuk mendukung pembelajaran interaktif meliputi aplikasi seperti:

1. Google Classroom
2. Canva
3. Powtoon

Kaitan Dengan Modul

Analisis Berdasarkan Modul "Ayo Belajar Al-Qur'an"

1. Model Pembelajaran Interaktif yang Dipakai:

Simulasi:

Modul mengarahkan peserta didik untuk membaca QS. an-Nās dengan tartil, membaca huruf hijaiyah bersambung, dan menunjukkan hafalan.

Ini berarti pembelajaran berbasis latihan langsung, praktik, simulasi membaca.

Diskusi (kecil) (kemungkinan):

Karena modul meminta peserta didik menjelaskan pesan pokok dari QS. an-Nās, bisa saja ada sesi diskusi atau berbagi pendapat di kelas, walaupun ini tidak ditulis eksplisit, tapi tersirat dari tujuan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran yang Dipakai (dilihat dari modul):

Buku Teks:

Jelas, karena ini dari buku resmi Kemdikbud, peserta didik diajak membaca dari buku.

Lembar Kerja atau Teks Al-Qur'an:

Karena diminta membaca tartil dan huruf hijaiyah, kemungkinan guru juga menyediakan lembaran ayat atau teks.

Gambar/Illustrasi:

Modulnya juga menggunakan gambar kartun anak belajar Al-Qur'an (di cover), artinya

media visual seperti ilustrasi dipakai untuk menarik minat peserta didik.

3. Teknologi yang Dipakai:

Tidak ada penggunaan teknologi modern seperti aplikasi atau digital tools di modul itu. Modul ini berbasis pembelajaran manual (tatap muka langsung) tanpa teknologi digital. (Kalau ada teknologi, mungkin hanya sederhana; pemutaran audio rekaman tartil atau murottal).

2.2.2 Strategi

Menurut Abdul Majid Lengah, implementasi strategi pembelajaran adalah sebagai berikut:

A. Tahap Persiapan

Dalam kegiatan pembelajaran interaktif ini, guru dan peserta didik mencari latar belakang materi yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran. Guru mengumpulkan sumber yang digunakan untuk kegiatan belajar seperti media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

B. Pengetahuan Awal

Dalam kegiatan ini, pengetahuan awal meneliti pengetahuan awal yang diketahui peserta didik tentang materi yang harus mereka pelajari. Pertanyaan tentang materi yang perlu dipertimbangkan adalah tahap awal di mana guru dapat melakukannya

C. Kegiatan

Dalam kegiatan ini, guru memancing keingintahuan peserta didik. Selain itu, guru mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan tentang materi yang telah mereka pelajari

D. Pertanyaan Peserta Didik

Kegiatan ini dilakukan melalui berbagai demonstrasi. Pada tahap ini, semua peserta didik memiliki kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dalam kelompok, dan peserta didik membaca pertanyaan yang diajukan dalam kelompok. Sementara itu, guru menulis pertanyaan yang dibaca oleh peserta didik

E. Penyelidikan

Tahap ini melibatkan interaksi antara peserta didik dan guru, sesama peserta didik, media dan peserta didik yang menggunakan alat. Pada titik ini, peserta didik diberi kesempatan untuk menemukan konsep dengan mengumpulkan, mengatur dan menganalisis data dalam kegiatan yang dirancang oleh guru.

F. Pengetahuan Akhir

Dalam fase ini peserta didik membaca hasil yang telah mereka capai. Guru menginstruksikan peserta didik untuk melakukan diskusi kelas. Respons peserta didik dikumpulkan dan dibandingkan dengan pengetahuan awal mereka sebelum melakukan ujian tertulis.

G. Refleksi

Fase ini melibatkan pemikiran tentang apa yang telah dipelajari. Ini melibatkan pemikiran tentang apa yang telah dipelajari dan menghadirkan struktur pengetahuan baru.

Implementasi Strategi Pada Modul Ajar:

1. Persiapan

- Guru menyiapkan latar belakang topik pelajaran PAI.
- Guru mengumpulkan sumber-sumber dan menyiapkan media pembelajaran seperti gambar, video, atau alat demonstrasi.

2. Pengetahuan Awal

Guru menggali pengetahuan awal peserta didik melalui pertanyaan pemancing atau masalah nyata yang berhubungan dengan materi (contohnya dengan menampilkan fenomena melalui media).

3. Kegiatan

- Guru menampilkan fenomena, mengajukan pertanyaan, atau melakukan demonstrasi untuk memancing rasa ingin tahu peserta didik.

- Peserta didik didorong untuk aktif bertanya tentang materi yang dilihat dan dialami.

4. Pertanyaan Peserta Didik

- Peserta didik membuat pertanyaan dalam kelompok.
- Guru menulis pertanyaan-pertanyaan peserta didik di papan tulis/kertas.
- Semua pertanyaan peserta didik dicatat untuk jadi bahan penyelidikan selanjutnya.

5. Penyelidikan

- Peserta didik melakukan investigasi, observasi, dan pengumpulan data berdasarkan pertanyaan yang telah dibuat.
- Ada interaksi aktif antara peserta didik dengan guru, media, alat, dan sesama peserta didik.

6. Pengetahuan Akhir

- Setelah penyelidikan, peserta didik membacakan hasil temuan mereka di depan kelas.

Hasil ini dibandingkan dengan pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik sebelum kegiatan.

7. Refleksi

- Peserta didik merenungkan apa yang telah mereka pelajari, mendiskusikannya secara mandiri atau bersama.
- Peserta didik diperbolehkan bertanya lagi jika ada yang belum dipahami.
- Guru memberikan penguatan dan meluruskan kekeliruan.

2.3 Implementasi

2.3.1 Contoh Penerapan

1. Belajar Berbasis Kelompok dan Diskusi

Peserta didik dibagi dalam kelompok kecil. Setiap kelompok membaca surat pendek (misalnya surat An-Nas), lalu berdiskusi sederhana tentang artinya.

2. Permainan Interaktif

Guru menyiapkan kartu berisi potongan ayat Al-Quran. Peserta didik bermain “pasang kartu” untuk menyusun potongan ayat menjadi urutan yang benar dan sesuai.

3. Bercerita (Storytelling)

Guru menceritakan kisah sahabat Nabi yang gemar membaca Al-Quran, kemudian bertanya ke siswa: “Mengapa kita harus mencintai Al-Quran?”

4. Penggunaan Media Digital

Menonton video pendek atau animasi tentang keutamaan membaca Al-Quran. Jika fasilitasnya terbatas, cukup gunakan gambar dan poster berwarna.

5. Mengaitkan Pelajaran dengan Kehidupan Nyata.

Guru membantu peserta didik memahami bagaimana ajaran Islam bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari mereka, misalnya: “Bagaimana menerapkan sabar saat menghadapi ujian?”. Hal ini akan membuat pelajaran terasa lebih hidup dan tidak terkesan hanya hafalan.

Pembelajaran interaktif dalam PAI tidak boleh hanya berfokus pada teknologi atau hafalan saja, tetapi harus mendorong peserta didik untuk:

- Aktif berpikir
- Aktif bertanya dan berdiskusi
- Menerapkan nilai agama dalam hidup nyata

Guru juga harus terus belajar (mengikuti pelatihan) agar mampu menciptakan kelas PAI yang kreatif, menarik, dan dekat dengan kebutuhan peserta didik.

2.3.2 Studi Kasus

<https://youtu.be/WJGynSMxNRs?si=E7M3FHuxK5E5axXj>

2.3.3 Hasil dan Dampak

1. Peserta didik menjadi lebih aktif dan berani berbicara. Mereka tidak hanya diam mendengar, tetapi dapat aktif berdiskusi, bertanya, dan menjawab.

2. Pemahaman peserta didik terhadap materi Agama lebih dalam. Pada pembelajaran dengan diskusi dan permainan, mereka lebih cepat mengerti makna surat-surat pendek dan pentingnya mencintai Al-Quran.

3. Kerja sama antar peserta didik meningkat. Melalui kegiatan kelompok dan permainan, peserta didik belajar bergantian berbicara, mendengarkan teman mereka, dan menghargai pendapat orang lain.

4. Belajar menjadi lebih menyenangkan. Suasana kelas menjadi lebih hidup, tidak kaku dan

membosankan seperti metode ceramah biasa.

5. Terbentuk karakter positif. Misalnya, peserta didik jadi lebih menghormati Al-Quran dan belajar sopan santun dalam berbicara.

Dampak

1. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI. Peserta didik akan merasa pelajaran agama itu seru dan bermakna, sehingga peserta didik menjadi lebih semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya.
2. Melatih keterampilan sosial dan empati. Peserta didik belajar untuk berbagi ide, bekerja sama, serta berempati saat teman kesulitan dalam tugas kelompok.
3. Membiasakan peserta didik berpikir kritis dan reflektif. Saat berdiskusi dan bertanya “Mengapa kita harus mencintai Al-Quran?”, mereka belajar tidak hanya hafalan tetapi juga memahami makna.
4. Menumbuhkan rasa cinta terhadap agama sejak dini. Karena pembelajarannya relevan dengan kehidupan sehari-hari, peserta didik tidak merasa agama itu ‘jauh’ dari hidup mereka.
5. Guru lebih memahami kebutuhan peserta didik. Guru yang terbiasa memakai pembelajaran interaktif akan lebih peka terhadap kebutuhan kognitif dan emosional peserta didik.

2.4 Kendala dan Solusi

A. Tantangan dalam Pembelajaran Interaktif

1. Keterbatasan Sarana dan Teknologi

Banyak sekolah menghadapi kendala dalam mengakses perangkat teknologi serta koneksi internet yang memadai. Hal ini menghambat pemanfaatan media pembelajaran interaktif secara optimal.

2. Kurangnya Kesiapan dan Kompetensi Guru

Seringkali, guru belum memiliki keterampilan yang cukup untuk mengoperasikan dan mengintegrasikan media interaktif dalam pembelajaran, sehingga efektivitas proses belajar mengajar menjadi berkurang.

3. Variasi Kemampuan dan Motivasi Peserta Didik

Perbedaan tingkat literasi digital dan minat belajar di antara peserta didik menimbulkan tantangan dalam memastikan setiap peserta didik dapat terlibat aktif dan memahami materi dengan baik.

4. Manajemen Kelas dan Distraksi

Pembelajaran interaktif yang melibatkan banyak aktivitas dapat menyebabkan kesulitan dalam pengelolaan kelas. Hal ini meningkatkan potensi gangguan yang dapat mengalihkan konsentrasi peserta didik.

5. Relevansi Materi dengan Konteks Peserta Didik

Kurikulum dan materi pembelajaran yang kurang relevan dengan pengalaman sehari-hari peserta didik dapat menurunkan motivasi dan minat untuk belajar.

B. Solusi untuk Pembelajaran Interaktif

1. Pelatihan dan Pengembangan Kompetensi Guru

Memberikan pelatihan yang berkelanjutan kepada guru agar mereka dapat mengelola media interaktif dengan lebih efektif dan kreatif dalam proses belajar mengajar.

2. Optimalisasi Media yang Tersedia

Memanfaatkan media sederhana dan teknologi yang sudah ada, seperti PowerPoint, video edukasi, dan aplikasi kuis interaktif (contohnya Kahoot), untuk meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik.

3. Pengelolaan Kelas yang Efektif

Menerapkan aturan kelas yang jelas, membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil, dan memanfaatkan teknik manajemen waktu guna menjaga proses pembelajaran tetap terarah dan fokus.

4. Penyesuaian Materi dan Metode

Mengadaptasi materi pembelajaran agar lebih relevan dengan konteks lokal dan pengalaman peserta didik, serta menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, seperti diskusi, studi kasus, dan proyek berbasis penelitian.

5. Peningkatan Infrastruktur dan Akses Teknologi

Melakukan upaya untuk meningkatkan fasilitas dan akses teknologi di sekolah, sehingga media pembelajaran interaktif dapat digunakan secara merata dan efektif.

BAB III

PENUTUP

3.1 Simpulan

Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pentingnya interaksi antara peserta didik, guru, materi, dan lingkungan. Dalam penerapannya, sebagaimana yang terlihat pada modul "Ayo Belajar Al-Qur'an", metode interaktif diaplikasikan melalui simulasi membaca Al-Qur'an, diskusi makna ayat, permainan edukatif, dan penggunaan media sederhana. Strategi yang diterapkan mengikuti tahapan persiapan, penggalian pengetahuan awal, kegiatan eksplorasi, pembuatan dan pembahasan pertanyaan, penyelidikan, penyimpulan hasil, hingga refleksi. Hasilnya, pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, membangun keterampilan sosial, berpikir kritis, serta menumbuhkan rasa cinta peserta didik terhadap Al-Qur'an dan nilai-nilai agama.

Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran interaktif meliputi keterbatasan sarana, rendahnya kompetensi guru dalam teknologi, perbedaan motivasi peserta didik, manajemen kelas, serta kurangnya relevansi materi. Namun, solusi dapat dilakukan melalui pelatihan guru, optimalisasi media yang ada, pengelolaan kelas yang efektif, adaptasi materi pembelajaran, serta peningkatan akses terhadap teknologi pendidikan. Dengan demikian, pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, membangun karakter peserta didik, dan menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna apabila diterapkan dengan strategi yang tepat dan dukungan yang memadai.

DAFTAR PUSTAKA

Karna, S. D., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). *Efektivitas dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia, 3(2).

Kartini & Putra. (2023). *Dampak Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan*. Jurnal Eksponen, 13(2), 68.

Rumahlewang et al. (2024). *Hambatan dan Tantangan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Elementary School Teacher Journal, 7(2), 50.

Budyastuti, Y., & Fauziati, E. (2021). *Penerapan teori konstruktivisme pada pembelajaran daring interaktif*. Jurnal Papeda, 3(2).

Trimahmudi, T. (2024). *Pengembangan metode pembelajaran interaktif dalam kurikulum PAI*. AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584), 4(02), 1319-1333.

Zarkasi, Z., & Taufik, A. (2019). *Implementasi Pembelajaran Fikih Berbasis Multimedia Interaktif Macro-Enabled untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa*. SYAMIL: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education), 7(2), 187-206.

Putri, M., & Yuliana, S. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa*. Jurnal Pendidikan Interaktif, 5(1), 45-53.

Rohayati, E., & Yuliana, E. (2020). *Penerapan Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Akademik Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 7(2), 112-119.

Harswi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 4(4), 1104-1113.

Karimah, N. (2022). *Strategi Pembelajaran Interaktif dalam Menumbuhkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMAN 1 Lempuing Jaya.* 18-20.