

## **MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI PENGUAT MOTIVASI BELAJAR AL-QUR'AN HADIS: STUDI DI MAN 1 BANDAR LAMPUNG**

Muhammad Ilham Jaya Kesuma<sup>1</sup>, Agus Jatmiko<sup>2</sup>, Sunarto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung,

<sup>1</sup>milhamjk500@gmail.com, <sup>2</sup>agusjatmiko@radenintan.ac.id,

<sup>3</sup>sunarto@radenintan.ac.id

### **ABSTRACT**

*This research is motivated by the need for Al-Qur'an Hadith learning that can respond to developments in the digital era without neglecting Islamic values. The uniqueness of this research lies in the use of interactive multimedia learning media developed directly by Al-Qur'an Hadith teachers at MAN 1 Bandar Lampung, so that innovation emerges from within the madrasah and does not adopt external platforms as is often found in similar studies. This study aims to describe the implementation of interactive multimedia media, students' learning motivation after using it, and the relationship between the two in the context of Al-Qur'an Hadith learning. The approach used is qualitative with a case study design. Data were obtained through observation, interviews, and documentation involving teachers, students, and madrasah officials. Data analysis follows the Miles, Huberman, and Saldana model which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The validity of the findings is strengthened through triangulation of sources, techniques, and time. The results show that interactive multimedia media is implemented through careful planning, participatory implementation, and evaluation that emphasizes digital feedback. This media has been proven to increase student learning motivation through a combination of visual and audio, a systematic pedagogical flow, gamification elements in digital quizzes, and interactive features that make learning more engaging and spiritually meaningful. The study concluded that the integration of interactive multimedia media can strengthen student engagement and motivation in studying the Quran and Hadith, while also serving as a relevant model for digital learning innovation for madrasas in the technological era.*

**Keywords:** *learning media, interactive multimedia, learning motivation, quran and hadith*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan pembelajaran Al-Qur'an Hadis yang mampu merespons perkembangan era digital tanpa mengabaikan nilai-nilai Islam. Keunikan penelitian terletak pada penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan langsung oleh guru Al-Qur'an Hadis di MAN 1 Bandar Lampung, sehingga inovasi muncul dari dalam madrasah dan bukan mengadopsi

platform eksternal sebagaimana banyak ditemukan pada penelitian sejenis. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi media multimedia interaktif, motivasi belajar peserta didik setelah menggunakannya, serta hubungan antara keduanya dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan desain studi kasus. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang melibatkan guru, peserta didik, dan pihak madrasah. Analisis data mengikuti model Miles, Huberman, dan Saldana yang mencakup reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Keabsahan temuan diperkuat melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media multimedia interaktif diimplementasikan melalui perencanaan yang matang, pelaksanaan yang partisipatif, serta evaluasi yang menekankan umpan balik digital. Media ini terbukti meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui kombinasi visual-audio, alur pedagogis yang sistematis, unsur gamifikasi pada kuis digital, serta fitur interaktif yang menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna secara spiritual. Penelitian menyimpulkan bahwa integrasi media multimedia interaktif mampu memperkuat keterlibatan serta motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari Al-Qur'an Hadis, sekaligus menjadi model inovasi pembelajaran digital yang relevan untuk madrasah di era teknologi.

Kata Kunci: media pembelajaran, multimedia interaktif, motivasi belajar, al-qur'an hadis

## A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pembelajaran Al-Qur'an Hadis, sebagai bagian penting dalam membentuk karakter dan spiritualitas peserta didik, tidak lagi dapat bergantung penuh pada metode konvensional (Nurjannah & Hidayat, 2025). Tuntutan era digital mengharuskan proses pembelajaran lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai karakter generasi yang akrab

dengan perangkat digital (Savira, Utami, & Lindawati, 2025). Dalam konteks ini, MAN 1 Bandar Lampung menghadirkan fenomena yang menarik karena guru Al-Qur'an Hadis mampu mengembangkan sendiri media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Android dan PC sebagai bagian dari inovasi pembelajaran di madrasah.

Keunikan tersebut tidak hanya menunjukkan kreativitas guru, tetapi juga menggambarkan kesiapan madrasah dalam memfasilitasi pembelajaran digital melalui

penyediaan Smart TV, jaringan internet, dan dukungan administrasi akademik. Media yang dikembangkan memuat materi ayat dan hadis, tampilan visual, audio tilawah, animasi, serta kuis evaluatif interaktif yang tersusun sistematis sesuai capaian pembelajaran. Kondisi ini memperlihatkan bahwa inovasi tidak semata berasal dari luar institusi, tetapi dapat muncul dari guru yang memahami karakter peserta didik dan kebutuhan pembelajaran secara langsung.

Fenomena di lapangan menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis sebelumnya cenderung fluktuatif. Observasi awal memperlihatkan rendahnya keterlibatan, kurangnya antusiasme, serta terbatasnya interaksi pada model pembelajaran tradisional yang banyak berfokus pada ceramah dan membaca teks. Peserta didik generasi digital membutuhkan pengalaman belajar yang lebih visual, aplikatif, dan berorientasi pada eksplorasi. Oleh karena itu, media multimedia interaktif menjadi salah satu sarana yang dapat mengatasi kejemuhan serta meningkatkan partisipasi aktif mereka.

Secara teoretis, efektivitas media pembelajaran multimedia interaktif didukung oleh prinsip-prinsip multimedia Richard Mayer yang menekankan pentingnya integrasi visual-audio dan pengurangan beban kognitif (Mayer, 2014). Model ARCS dari Keller menunjukkan bahwa perhatian (*Attention*), relevansi (*Relevance*), kepercayaan diri (*Confidence*), dan kepuasan (*Satisfaction*) dapat meningkat melalui stimulus visual, gamifikasi, dan keterlibatan langsung (Keller, 2010). Sementara itu, *Self-Determination Theory* (SDT) menjelaskan bahwa otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial yang muncul dari penggunaan media digital dapat memperkuat motivasi intrinsik peserta didik (Ryan & Deci, 2000). Teori *engagement* juga menegaskan bahwa interaktivitas dan partisipasi aktif sangat diperlukan untuk meningkatkan perhatian dan kelektakan dalam pembelajaran (Ritonga, Hamid K., & Endriani, 2025).

Berdasarkan landasan teoretis dan fenomena unik di MAN 1 Bandar Lampung, penelitian ini difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu: pertama, implementasi media pembelajaran multimedia interaktif

dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis; kedua, motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media tersebut; dan ketiga, keterkaitan antara implementasi media dengan motivasi belajar yang terbentuk melalui aktivitas pembelajaran digital. Penelitian ini bertujuan memberikan gambaran komprehensif tentang inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang tetap menjaga nilai-nilai keislaman, sekaligus memperlihatkan bagaimana kreativitas guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an Hadis di madrasah.

Dengan mengkaji proses implementasi, pengalaman peserta didik, dan dinamika yang terjadi pada pembelajaran digital, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran PAI yang lebih adaptif, relevan, dan bermakna pada era digital, serta dapat menjadi model inspiratif bagi madrasah lain dalam mengintegrasikan teknologi dan nilai-nilai Islam secara harmonis.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, menelaah secara

mendalam fenomena implementasi media pembelajaran multimedia interaktif di MAN 1 Bandar Lampung. Sumber data primer meliputi guru pengembang media, peserta didik kelas XI F1.8, F2.2, F2.4, serta kepala madrasah dan wakil bidang kurikulum. Data sekunder mencakup dokumen kurikulum, RPP, silabus, hasil evaluasi digital, serta arsip madrasah.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Metode ini memungkinkan pemahaman menyeluruh mengenai proses implementasi media dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar peserta didik.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Implementasi Media Pembelajaran Multimedia Interaktif**

Implementasi media pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN 1 Bandar Lampung berlangsung melalui tiga tahap yang

saling berkaitan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Ketiga tahap tersebut dianalisis berdasarkan data observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dihubungkan dengan teori implementasi Edwards, teori multimedia Mayer, teori DOI, TPACK, dan desain multimedia Hofstetter.

#### **a. Tahap Perencanaan**

Proses perencanaan menunjukkan pola yang matang dan terstruktur. Guru menyiapkan media melalui penyusunan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur kegiatan. Media dikembangkan secara mandiri menggunakan perangkat seperti Photoshop, Corel, dan Adobe Animate. Struktur media terdiri atas tampilan menu awal, peta konsep, materi ayat dan hadis, contoh visual, audio tilawah, video reflektif, latihan interaktif, dan kuis digital dengan skor otomatis. Temuan ini sesuai dengan konsep perencanaan efektif menurut Edwards, yang mencakup kejelasan komunikasi, ketersediaan sumber daya, sikap positif pelaksana, serta dukungan struktural lembaga (III, 2019).

Fasilitas madrasah seperti Smart TV, akses Wi-Fi, pencahayaan kelas,

serta kesiapan perangkat guru mendukung keberhasilan perencanaan. Integrasi teknologi (T), pedagogi (P), dan konten (C) dalam TPACK tampak kuat, karena guru menyusun media tidak semata sebagai alat bantu visual, tetapi sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang menyatu dengan konten Al-Qur'an Hadis. Media dirancang responsif, sistematis, dan selaras dengan prinsip multimedia Mayer, seperti pengurangan beban kognitif, penyajian audio-visual yang relevan, dan navigasi yang ringkas (Mishra & Koehler, 2008).

#### **b. Tahap Pelaksanaan**

Pelaksanaan media menjadikan pembelajaran lebih dialogis dan berpusat pada peserta didik. Observasi di kelas XI F2.2, XI F1.8, dan XI F2.4 menunjukkan bahwa ketika media ditampilkan di Smart TV, perhatian peserta didik langsung terarah pada layar. Mereka mengikuti menu tampilan, mendengarkan audio murottal, mengamati animasi ayat, serta berdiskusi tentang makna berbakti kepada orang tua dan guru. Video reflektif yang ditampilkan memicu diskusi akhlak yang lebih mendalam.

Kuis interaktif menjadi bagian yang paling menarik perhatian. Peserta didik semangat menjawab, memperbaiki kesalahan, dan bersaing secara sehat. Situasi kelas menjadi lebih aktif dan kolaboratif. Dalam perspektif Edwards, pelaksanaan berjalan efektif karena komunikasi guru kepada peserta didik jelas, sumber daya memadai, dan guru memiliki disposisi positif serta adaptif ketika menghadapi hambatan teknis kecil (III, 2019). Dalam teori DOI, peserta didik telah berada pada tahap persuasion dan implementation, terbukti dari antusiasme mereka dalam menavigasi aplikasi, mengulang materi, serta memanfaatkan fitur secara mandiri (Rahman, Girsang, Lisana, & Syahra, 2025).

Media tidak hanya menyajikan informasi, tetapi menciptakan pengalaman belajar yang hidup dan bermakna, sehingga muncul konsep baru dalam temuan Anda, yaitu *interaktivitas spiritual edukatif*, yakni ketika pemahaman keagamaan dibangun melalui pengalaman visual, audio, refleksi, dan respons langsung (Syafe'i, Koharuddin, & Supriadi, 2025).

### **c. Tahap Evaluasi**

Evaluasi berlangsung secara komprehensif melalui kuis digital, evaluasi lisan, dan presentasi kelompok. Fitur kuis digital memberikan umpan balik cepat (*feedback immediacy*), sehingga peserta didik mengetahui kesalahan secara langsung dan memiliki kesempatan untuk mengulang latihan. Jenis umpan balik ini sesuai dengan prinsip Mayer tentang pentingnya *performance reinforcement* untuk membangun rasa percaya diri dan motivasi belajar (Mayer, 2014).

Guru juga menggabungkan evaluasi digital dengan presentasi dan dialog reflektif mengenai akhlak dalam ayat dan hadis. Analisis TPACK menunjukkan bahwa guru tidak hanya memanfaatkan teknologi, tetapi juga mengharmonikan aspek pedagogis dan nilai-nilai Islam. Evaluasi ini tidak hanya menilai aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan kemampuan afektif, komunikatif, dan internalisasi nilai (Mishra & Koehler, 2008).

Dalam kerangka DOI, tahap evaluasi menunjukkan bahwa inovasi telah mencapai *confirmation stage*, peserta didik menerima manfaatnya, guru reflektif terhadap pengembangan media, dan madrasah menyediakan

dukungan kelembagaan. Dengan demikian, implementasi media telah memasuki fase stabilisasi dan memperoleh legitimasi dalam praktik pembelajaran (Zahroh, Asrohah, & Ainiyati, 2025).

Secara keseluruhan, implementasi media multimedia interaktif di MAN 1 Bandar Lampung berlangsung efektif karena didukung oleh perencanaan yang matang melalui integrasi teknologi, pedagogi, dan konten, serta kesiapan fasilitas madrasah. Pelaksanaannya berjalan secara dialogis sehingga memunculkan aktivitas belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna bagi peserta didik. Evaluasi yang dilakukan juga bersifat komprehensif dengan umpan balik instan yang memperkuat pemahaman sekaligus mendorong refleksi nilai. Media tersebut tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga membangun pengalaman spiritual yang sesuai dengan karakter peserta didik digital. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih hidup, terarah, dan kontekstual, sejalan dengan kerangka teori implementasi Edwards, Mayer, TPACK, dan DOI.

## **2. Motivasi Belajar Peserta Didik**

Motivasi belajar peserta didik menunjukkan peningkatan yang konsisten setelah penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif. Temuan lapangan memperlihatkan bahwa media ini mampu menggerakkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih menarik, mandiri, dan bermakna. Peningkatan motivasi tersebut muncul pada tiga kelas yang diamati (XI F2.2, XI F1.8, dan XI F2.4) dengan pola yang relatif sama, ditandai oleh meningkatnya perhatian, minat, rasa percaya diri, kemandirian, interaksi sosial, dan respons emosional yang positif.

### **a. Kemandirian dan Inisiatif Belajar**

Pengamatan menunjukkan bahwa peserta didik secara spontan membuka aplikasi tanpa perintah guru, memilih segmen ayat atau hadis, memutar audio murottal, serta mengulang video dan latihan sesuai kebutuhan masing-masing. Banyak peserta didik mengeksplor menu tafsir, latihan tambahan, dan fitur lanjutan yang tidak diminta dalam instruksi awal. Fenomena tersebut mencerminkan terpenuhinya kebutuhan otonomi sebagaimana dijelaskan dalam *Self-Determination*

Theory (SDT), di mana kontrol diri terhadap aktivitas belajar meningkatkan motivasi intrinsik (Ryan & Deci, 2000). Temuan bahwa peserta didik merasa “bebas memilih materi,” “bebas menjelajahi,” dan dapat “mengulang video kapan saja” memperkuat bahwa media memberikan ruang belajar mandiri yang menyenangkan.

**b. Keyakinan Diri dan Persepsi Kemampuan (*Self-Efficacy*)**

Pengalaman keberhasilan dalam menyelesaikan latihan, memperoleh skor tinggi, dan memahami materi dari penjelasan visual-audio yang jelas membuat peserta didik semakin yakin terhadap kemampuan mereka. Wawancara memperlihatkan jawaban seperti “lebih yakin,” “optimis,” dan “lebih mudah memahami”. Peserta didik berani mencoba ulang ketika salah karena umpan balik langsung dari aplikasi memberi petunjuk perbaikan. Hal ini sejalan dengan *Expectancy-Value Theory* (EVT), di mana persepsi keberhasilan meningkatkan partisipasi dan usaha belajar (Wigfield & Eccles, 2000). Selain itu, respons emosional seperti senyum, tepuk tangan kecil, dan ekspresi bangga memperlihatkan adanya reinforcement positif

sebagaimana dijelaskan Behaviorisme (Mayasari & Alimuddin, 2023).

**c. Minat dan Perhatian Belajar**

Elemen visual, warna cerah, ilustrasi, animasi, dan audio murottal, menjadi stimulus kuat yang memancing perhatian sejak awal pembelajaran. Ketika video reflektif ditayangkan, suasana kelas berubah lebih fokus dan emosional, menunjukkan bahwa daya tarik audiovisual tidak hanya menarik perhatian, tetapi membangun kedalaman makna. Peserta didik menyatakan pembelajaran menjadi “lebih cepat mengerti,” “tidak bosan,” dan “lebih nyaman,” yang menunjukkan bahwa media berhasil meningkatkan intrinsic value dan interest value sebagaimana dijelaskan EVT (Harahap, Ikhlasiyah, & Nunzairina, 2022). Guru dan waka kurikulum menguatkan bahwa media membuat suasana kelas lebih hidup dan kontekstual.

**d. Reward Digital sebagai Penguat Semangat Belajar**

Skor otomatis, bunyi “swoosh”, dan indikator jawaban benar berfungsi sebagai reinforcement positif. Setiap kali skor muncul, peserta didik langsung menunjukkan ekspresi

gembira atau bangga, yang memotivasi mereka mencoba kembali. Walaupun reward termasuk motivasi ekstrinsik, dalam konteks SDT reward ini bersifat informatif, bukan mengontrol, sehingga tidak melemahkan motivasi intrinsik. Peserta didik memahami reward sebagai tanda perkembangan diri, bukan sekadar hadiah. Temuan ini selaras dengan Behaviorisme dan konsep *competence feedback* yang memperkuat motivasi internal (Mayasari & Alimuddin, 2023).

#### e. Motivasi Sosial dan Kebersamaan

Interaksi sosial meningkat signifikan, terutama ketika peserta didik saling menunjukkan skor, berdiskusi makna ayat, atau menonton video reflektif bersama. Diskusi spontan muncul di beberapa kelas ketika peserta didik mengaitkan nilai berbakti kepada orang tua dan guru dengan pengalaman sehari-hari. Situasi ini menunjukkan bahwa kebutuhan akan *relatedness* (SDT) terpenuhi (Nisa, Shobihah, Firmansyah, Fakhruddin, & Anwar, 2024). Ketika peserta didik merasa terhubung dengan teman dan proses belajar, motivasi menjadi lebih kuat dan stabil. Guru mengakui bahwa

media memudahkan kerja kelompok, saling membantu, dan memperkuat hubungan sosial.

#### f. Keterlibatan Emosional dan Makna Spiritual

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis berbasis multimedia interaktif tidak hanya membangkitkan motivasi kognitif, tetapi juga motivasi emosional dan spiritual. Audio murottal yang khusyuk, visual animasi nilai akhlak, dan video reflektif menggerakkan perasaan peserta didik sehingga mereka lebih serius dan khidmat. Peserta didik menunjukkan keterikatan emosional ketika membahas makna QS. Al-Isra' 23–24 atau nasihat Luqman kepada anaknya. Motivasi spiritual ini menjadi dimensi penting dalam pembelajaran PAI, di mana pengalaman belajar tidak hanya menyenangkan, tetapi menggerakkan kesadaran beragama (Riady, 2021).

Berdasarkan temuan lapangan, wawancara, dan observasi, motivasi belajar peserta didik menunjukkan peningkatan pada enam aspek yaitu kemandirian belajar, rasa percaya diri, minat dan perhatian, respons positif terhadap reward digital, motivasi sosial, serta keterlibatan emosional dan spiritual. Peningkatan ini selaras

dengan teori SDT, EVT, Behaviorisme, ARCS, serta pandangan Winkel dan Hamalik. Multimedia interaktif mampu memenuhi kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial, memberikan pengalaman sukses, memicu perhatian melalui stimulus visual dan audio, serta menyediakan reinforcement positif yang mendukung keberlanjutan motivasi. Dengan demikian, media pembelajaran multimedia interaktif berfungsi sebagai katalis yang menumbuhkan motivasi belajar peserta didik secara kognitif, afektif, sosial, perilaku, dan spiritual secara terpadu.

### **3. Keterkaitan Media dan Motivasi**

Keterkaitan antara implementasi media pembelajaran multimedia interaktif dan peningkatan motivasi belajar peserta didik di MAN 1 Bandar Lampung tampak melalui hubungan simultan antara stimulus media, pengalaman belajar, dan kebutuhan psikologis peserta didik. Interaktivitas media, desain visual dan audio, serta struktur aktivitas digital tidak hanya memperkaya penyampaian materi, tetapi juga membentuk jalur motivasional yang menyentuh aspek kognitif, afektif, konatif, dan spiritual.

Kombinasi tersebut menciptakan pola motivasi yang lebih kuat, stabil, dan berkelanjutan sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik.

#### **a. Interaktivitas sebagai Pemicu Keterlibatan**

Interaktivitas dalam media yang meliputi navigasi mandiri, kuis digital, video reflektif, dan simulasi mampu memicu keterlibatan belajar secara utuh. Peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi aktif mengeksplorasi, mengamati, dan memaknai materi Al Qur'an Hadis. Mereka menunjukkan fokus yang lebih tinggi, memberikan tanggapan terhadap video, serta berpartisipasi aktif dalam kuis. Situasi ini menggambarkan keterlibatan perilaku, kognitif, dan emosional yang menjadi penanda motivasi belajar yang kuat.

#### **b. Penguatan Motivasi melalui Model ARCS**

Media interaktif mampu menarik perhatian melalui visual yang menarik, warna yang cerah, animasi, dan audio murottal. Relevansi muncul ketika materi ayat dan hadis dikaitkan dengan pengalaman hidup seperti adab kepada orang tua dan guru. Rasa percaya diri tumbuh melalui umpan balik digital yang cepat

sehingga peserta didik merasa mampu memahami dan menguasai materi melalui latihan yang dapat diulang. Kepuasan belajar terbentuk melalui skor digital dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Keempat komponen ini bekerja secara bersamaan dan memperkuat motivasi belajar peserta didik. Keterkaitan tersebut semakin terlihat ketika dianalisis melalui dan sejalan dengan model ARCS (Pratiwi, 2021).

**c. Pemenuhan Kebutuhan Psikologis Berdasarkan *Self Determination Theory***

Media pembelajaran multimedia interaktif membangun motivasi intrinsik melalui pemenuhan kebutuhan dasar dalam *Self Determination Theory*. Otonomi tampak ketika peserta didik bebas memilih menu, memutar murottal, mengulang video, dan mengerjakan latihan tanpa instruksi langsung. Kompetensi meningkat melalui umpan balik yang cepat dari kuis digital yang memberi pengalaman keberhasilan belajar. Keterhubungan sosial tumbuh melalui diskusi, kerja kelompok, dan interaksi spontan selama proses pembelajaran (Hakim, 2021). Pemenuhan tiga kebutuhan psikologis

ini membuat motivasi belajar tetap tinggi dan stabil.

**d. Optimalisasi Kognisi melalui Prinsip Multimedia Mayer**

Sinergi desain media dengan teori kognisi terlihat pada penerapan prinsip multimedia Mayer. Kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi membantu peserta didik mengolah informasi dengan lebih efektif. Penyajian materi yang tersegmentasi dan multimodal mengurangi beban kognitif sehingga peserta didik lebih mudah memahami ayat dan hadis. Ketika beban kognitif menurun, motivasi belajar meningkat karena peserta didik merasa proses belajar lebih ringan dan menyenangkan.

**e. Peran Interaksi Sosial dan Penguatan Diri**

Interaksi sosial dan penguatan diri juga berperan penting dalam keterkaitan antara media dan motivasi (Sunarto & Bahri, 2022). Model pembelajaran digital yang memanfaatkan contoh visual, pemodelan, dan reward memperkuat keyakinan diri peserta didik. Umpan balik langsung dari kuis memungkinkan peserta didik mengevaluasi dan memperbaiki kesalahan secara mandiri. Serangkaian keberhasilan kecil yang

mereka peroleh secara terus menerus menjadi pendorong motivasi yang kuat dan membantu membangun kepercayaan diri akademik.

**f. Jalur Motivasi Terintegrasi dalam Pembelajaran Digital**

Temuan penting dari penelitian ini adalah terbentuknya jalur motivasi terintegrasi, yaitu proses motivasi yang tidak bergerak secara linier, tetapi melalui gabungan perhatian, emosi positif, otonomi, harapan keberhasilan, dan kepuasan belajar. Jalur ini memperlihatkan bagaimana ARCS, SDT, EVT, dan penguatan perilaku bekerja secara bersamaan dalam lingkungan belajar digital Al Qur'an Hadis. Konsep ini menjadi kontribusi teoretis sekaligus kebaruan penting penelitian.

**g. Integrasi Nilai Spiritual dalam Pembelajaran Berbasis Multimedia**

Keterkaitan media dan motivasi juga terlihat dari integrasi nilai spiritual dalam pembelajaran digital. Visualisasi nilai Qurani, audio murottal, dan video reflektif membangkitkan motivasi spiritual peserta didik. Mereka tidak hanya tertarik secara teknologi, tetapi merasa bahwa pembelajaran menyentuh kesadaran keagamaan mereka. Pembelajaran menjadi

relevan secara religius dan bermakna dalam kehidupan sehari hari (Sunarto & Bahri, 2022).

Secara keseluruhan, keterkaitan antara media interaktif dan motivasi belajar terbentuk melalui empat mekanisme utama, yaitu stimulus visual dan audio yang membangun perhatian serta emosi positif, interaktivitas digital yang meningkatkan otonomi, kepercayaan diri, dan keterlibatan kognitif, umpan balik langsung yang memperkuat keyakinan diri dan keinginan untuk terus belajar, serta refleksi nilai dan pengalaman spiritual yang menumbuhkan makna personal dan religius. Kombinasi tersebut menjadikan media bukan hanya sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi sebagai lingkungan belajar digital yang mampu membangun motivasi peserta didik secara kognitif, emosional, sosial, dan spiritual.

**D. Kesimpulan**

Penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan secara mandiri oleh guru Al-Qur'an Hadis di MAN 1 Bandar Lampung memberikan dampak signifikan terhadap proses

dan hasil belajar peserta didik. Pada tahap implementasi, media dirancang melalui perencanaan pedagogis yang matang, memadukan konten ayat dan hadis dengan tampilan visual, audio murottal, animasi, video reflektif, serta fitur kuis digital. Pelaksanaan pembelajaran memperlihatkan adanya perubahan pola interaksi yang lebih dialogis, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik, sedangkan evaluasi berbasis kuis otomatis dan refleksi kelompok memberikan umpan balik cepat yang memperkuat pemahaman dan perkembangan belajar.

Motivasi belajar peserta didik menunjukkan peningkatan pada aspek perhatian, minat, kemandirian, rasa percaya diri, keterlibatan sosial, dan motivasi spiritual. Media berpengaruh dalam memenuhi kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial, serta menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Penguatan motivasi ini muncul karena perpaduan antara tampilan visual-audio yang menarik, interaktivitas, kemudahan navigasi, dan reward digital yang informatif.

Keterkaitan antara media dan motivasi terlihat jelas melalui sinergi

teori multimedia Mayer, model ARCS, dan Self-Determination Theory. Stimulus visual-audio membangkitkan perhatian, interaktivitas meningkatkan rasa kompeten dan otonomi, sementara pesan nilai dalam video reflektif memperkuat keterhubungan emosional dan spiritual. Dengan demikian, media multimedia interaktif terbukti efektif sebagai instrumen pedagogis yang tidak hanya memperlancar penyampaian materi Al-Qur'an Hadis, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi dan relevan bagi karakter peserta didik digital.

Penelitian ini membuka peluang bagi pengembangan inovasi lanjutan. Pengembangan media digital berbasis kecerdasan buatan (AI), augmented reality (AR), atau virtual reality (VR) dapat menjadi alternatif untuk memperkaya pengalaman belajar keagamaan dan memperluas praktik pembelajaran yang lebih imersif. Selain itu, studi berikutnya dapat memperdalam kajian efektivitas media terhadap hasil belajar jangka panjang, internalisasi nilai, serta integrasi media digital dalam kurikulum madrasah secara lebih sistematis.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Hakim, F. R. (2021). Urgensi Model Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tsamratul Fikri*, 15(1), 1–18. <https://doi.org/10.36667/tf.v15i1.698>
- Harahap, M. S., Ikhlasiyah, S., & Nunzairina. (2022). Eksistensi Motivasi dalam Meningkatkan Potensi Personal dalam Perspektif Al-Qur'an dan Hadis. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 128–141. <https://doi.org/10.469663/alliqo.v7i2.587>
- III, G. C. E. (2019). *IMPLEMENTING PUBLIC POLICY*. Washington: Congressional Quarterly Press.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. New York: Springer.
- Mayasari, N., & Alimuddin, J. (2023). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Banyumas: Penerbit Rizquna.
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2008). *Handbook of Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) for Educators*. New York: American Association of Collage for Teacher Education.
- Nisa, M., Shobihah, S. S., Firmansyah, M. I., Fakhruddin, A., & Anwar, S. (2024). An Affective Domain Evaluation in Islamic Education: A Perspective from Self-Determination Theory. *Progresiva: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 13(1), 101–114. <https://doi.org/10.22219/progresiva.v13i01.31509>
- Nurjannah, S., & Hidayat, N. (2025). The Role of Character Education in Building Students' Ethics and Morals Through Learning The Quran and Hadith. *AL-AFKAR: Journal for Islamic Studies*, 08(01), 1114–1126. <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v8i1.1343>
- Pratiwi, S. Y. (2021). Optimalisasi Model ARCS dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di MI At-Taqwa Bondowoso. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 2(2), 135–148. <https://doi.org/10.35719/educare.v2i2.53>
- Rahman, A., Girsang, F. S. P., Lisana, & Syahra, R. A. (2025). Efektivitas Strategi Difusi Inovasi Rogers dalam Meningkatkan Penerimaan Pendidik terhadap E-Learning di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 8(2), 523–534. <https://doi.org/10.24256/pijies.v8i2.7455>
- Riady, A. (2021). Pendidikan Berkualitas di Era Digital: (Fokus: Aplikasi Sebagai Media Pembelajaran). *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 70–80. <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.15>
- Ritonga, R. L., Hamid K., A., & Endriani, D. (2025). Development of Learning Media Using Google Site in Qur'an Hadith Subjects at Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan. *IJOEM Indonesian Journal of E-Learning and Multimedia*, 04(03), 181–195. <https://doi.org/10.58723/ijjem.v4i3.451>

- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychologist*, 55(01), 296–312.  
<https://doi.org/10.1037110003-066X.55.1.68>
- Savira, I. A., Utami, S., & Lindawati. (2025). Transformasi Pembelajaran Pai Pasca Covid-19 di MIN 2 Aceh Tamiang. *QuranicEdu: Journal of Islamic Education*, 5(10), 1–16.  
<https://doi.org/10.37252/quranice.du.v5i1.1325>
- Sunarto, & Bahri, S. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Perspektif Nilai-Nilai Pendidikan Islam di Pondok Pesantren Provinsi Lampung. *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(2), 44–52.  
<https://doi.org/10.51278/aj.v4i2.325>
- Syafe'i, I., Koharuddin, & Supriadi, N. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS KUIS INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMP. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 627–642.  
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.28693>
- Wigfield, A., & Eccles, J. S. (2000). Expectancy-value theory of achievement motivation. *Contemporary Educational Psychology*, 25(01), 68–81.  
<https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1015>
- Zahroh, J., Asrohah, H., & Ainiyati, H. S. (2025). Difusi Inovasi dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di SMP Al-Ghozali Arosbaya Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 5(3), 1288–1302.  
<https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1836>