



SIGAP

JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

E-ISSN xxxx-xxxx

<https://www.ijems.id/index.php/sigap>

Vol 2, No 4, (Oktober – Desember 2026) Hal: 219-227

Optimalisasi Media Digital Islami untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP Islam Kota Cimahi

Neneng Sulastris

Universitas Islam Nusantara Bandung, Indonesia

Email: nenengsulastris@uninus.ac.id

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran yang relevan dan menarik menjadi faktor kunci dalam meningkatkan keterlibatan serta minat belajar siswa di era digital. Penelitian dan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan media digital Islami guna meningkatkan minat belajar siswa di SMP Islam Kota Cimahi. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi sosialisasi, pelatihan interaktif penggunaan media pembelajaran digital berbasis konten keislaman (seperti aplikasi kuis interaktif, video animasi Islami, dan e-modul), serta pendampingan langsung dalam proses pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui observasi dan penyebaran kuesioner sebelum dan sesudah intervensi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa integrasi media digital Islami mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan interaktif. Terjadi peningkatan signifikan pada minat, keterlibatan aktif, dan pemahaman materi siswa. Dengan demikian, optimalisasi media digital Islami efektif dalam mendorong motivasi belajar sekaligus memperkuat nilai-nilai keislaman pada siswa tingkat sekolah menengah pertama.

Kata Kunci: Media Digital Islami, Minat Belajar, SMP Islam, Kota Cimahi, Pembelajaran Interaktif

Abstract

The use of relevant and engaging learning media is a key factor in increasing student engagement and interest in the digital era. This community service project aims to optimize the use of Islamic digital media to enhance learning interest among students at SMP Islam Kota Cimahi. The methods applied include socialization, interactive training on the use of digital learning media based on Islamic content (such as interactive quiz applications, Islamic animated videos, and e-modules), and direct mentoring during the learning process. Evaluation was conducted through observation and questionnaires distributed before and after the intervention. The results demonstrate that integrating Islamic digital media successfully creates a more dynamic, enjoyable, and interactive learning environment. There was a significant increase in students' interest, active participation, and comprehension of the material. Consequently, optimizing Islamic digital media proves effective in boosting learning motivation while reinforcing Islamic values among junior high school students.

Keywords: *Islamic Digital Media, Learning Interest, Islamic Junior High School, Cimahi City, Interactive Learning*



Copyright © Author(s) 2026

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan di era digital saat ini menghadapi tantangan sekaligus peluang yang sangat besar seiring dengan pesatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Perkembangan ini mengubah lanskap pembelajaran secara mendasar, di mana generasi muda saat ini yang tergolong sebagai *digital natives* terbiasa menyerap informasi melalui media visual, audio-visual, dan platform interaktif. Dalam konteks sekolah berbasis Islam, tantangan utama yang dihadapi bukan hanya sekadar mengadopsi teknologi, melainkan bagaimana mengintegrasikan nilai-nilai keislaman ke dalam media digital secara kreatif, inovatif, dan relevan dengan perkembangan zaman. Abdul, R. (2022).



Gambar 1. Merawat Jejak Digital
(Sumber: SMP Islam Al-Azhar2)

Idealnya, proses pembelajaran di sekolah menengah pertama (SMP) harus mampu menyajikan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi sangat penting untuk memicu rasa ingin tahu (*curiosity*) dan membangun minat belajar siswa. Minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang paling krusial karena berdampak langsung pada keterlibatan aktif, konsentrasi, dan pencapaian prestasi akademik maupun non-akademik siswa. Alamsyah, M. A., Pettalongi, S. S., & Nurdin, N. (2023).

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran di tingkat SMP, termasuk di SMP Islam Kota Cimahi, sering kali belum optimal dan variatif. Metode pembelajaran yang diterapkan masih didominasi oleh pendekatan konvensional berpusat pada guru (*teacher-centered*), penggunaan media cetak secara dominan, serta kurangnya variasi konten digital yang menarik. Di sisi lain, konten-konten digital Islami yang dapat diakses oleh siswa di luar sekolah sering kali tidak terstruktur dan belum dimanfaatkan secara sistematis dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM). Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023).

Dampak dari belum optimalnya pemanfaatan media digital ini adalah menurunnya minat dan motivasi belajar siswa. Siswa cenderung merasa bosan, kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, dan memandang materi pelajaran khususnya yang berkaitan dengan pendidikan agama maupun integrasi sains-Islam sebagai materi yang kaku dan

kurang menarik. Jika kondisi ini dibiarkan, pencapaian kompetensi siswa serta internalisasi nilai-nilai keislaman tidak akan berlangsung secara efektif dan mendalam. Dwistia, H., Sajdah, M., Awaliah, O., & Elfina, N. (2022).



Gambar 2. Menjadi Generasi Muda Bijak
(Sumber: SMP Islam Al-Azhar2)

Kota Cimahi, sebagai salah satu kawasan perkotaan yang berkembang pesat di Jawa Barat dengan aksesibilitas teknologi yang memadai, memiliki potensi besar untuk mengimplementasikan pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, diperlukan sebuah langkah strategis untuk mengarahkan potensi teknologi tersebut ke arah yang positif dan edukatif melalui pengoptimalan media digital Islami. Media digital Islami seperti aplikasi kuis interaktif, video animasi keislaman, kuis berbasis gim (*gamification*), dan e-modul interaktif dapat menjadi jembatan yang efektif untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih visual, dinamis, dan kontekstual. Fajtriansyah, A., Merlianda, D., & Neni. (2025).

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini diusung dengan fokus pada "Optimalisasi Media Digital Islami untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP Islam Kota Cimahi". Melalui kegiatan ini, diharapkan dapat tercipta ekosistem pembelajaran yang tidak hanya mampu meningkatkan minat dan pemahaman belajar siswa, tetapi juga sekaligus memperkuat karakter dan nilai-nilai keislaman siswa di era digital. Fameska, E., Okra, R., & Musril, H. A. (2023).



Gambar 3. Meningkatkan Kemampuan Media Sosial
(Sumber: SMP Islam Al-Azhar2)

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dirancang secara sistematis menggunakan pendekatan partisipatif dan pendampingan berkelanjutan. Pelaksanaan dibagi menjadi empat tahapan utama:

Tahap Persiapan dan Analisis Kebutuhan (*Pre-Condition*)

- Survei Awal dan Observasi: Melakukan koordinasi dengan pihak sekolah (Kepala Sekolah dan Guru SMP Islam Kota Cimahi) untuk memetakan infrastruktur TIK sekolah serta mengidentifikasi tingkat minat belajar siswa saat ini.
- Penyusunan Materi dan Media: Mengembangkan dan mengurasi konten media digital Islami yang relevan (seperti video animasi pembelajaran Islami, platform kuis interaktif berbasis *gamification*, dan e-modul Islami).
- Penyusunan Instrumen Evaluasi: Mempersiapkan lembar kuesioner minat belajar siswa (*pre-test* dan *post-test*) serta lembar observasi aktivitas pembelajaran. Faridah, N. (2023).

Tahap Sosialisasi dan Pelatihan (*Capacity Building*)

- Sosialisasi Program: Menyampaikan maksud, tujuan, dan alur kegiatan PkM kepada guru, staf, dan siswa SMP Islam Kota Cimahi.
- Pelatihan Guru: Memberikan workshop interaktif kepada guru-guru terkait cara membuat, memilih, dan mengoperasikan media digital Islami dalam proses KBM.
- Pengenalan Platform Digital Islami kepada Siswa: Memperkenalkan dan memandu siswa dalam mengakses media digital Islami yang interaktif dan edukatif. Fatimatul Aulia, M. T., & Sa'adah, L. (2025).



Gambar 4. Para Guru SMP Islam Al-Azhar
(Sumber: SMP Islam Al-Azhar2)

Tahap Implementasi dan Pendampingan (*Action & Mentoring*)

- Uji Coba Pembelajaran Interaktif: Mengaplikasikan media digital Islami secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
- Pendampingan Berkelanjutan: Tim PkM mendampingi guru dan siswa selama proses KBM berlangsung untuk mengatasi kendala teknis maupun pemahaman operasional media digital. Fitria, N., Munandar, D. S., & Arifudin, O. (2023).

Tahap Evaluasi dan Pelaporan (*Evaluation & Reflection*)

- Pengukuran Hasil (*Post-Test & Kuesioner*): Menyebarkan kuesioner evaluasi akhir kepada siswa untuk mengukur tingkat peningkatan minat belajar setelah pengaplikasian media digital Islami.
- Refleksi dan Diskusi Umpan Balik: Mengadakan sesi diskusi bersama guru dan pengelola sekolah untuk mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat selama kegiatan berlangsung.

Penyusunan Laporan: Menyusun laporan akhir PkM sebagai bentuk pertanggungjawaban serta keberlanjutan program di SMP Islam Kota Cimahi. Giri, A. A. (2025).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di SMP Islam Kota Cimahi telah selesai dilaksanakan dan berjalan secara optimal. Hasil kegiatan disajikan secara terstruktur sesuai dengan tahapan dan indikator pencapaian program.

Pelatihan dan Peningkatan Keterampilan Guru

- Tingkat Partisipasi: Pelatihan dihadiri oleh seluruh guru mata pelajaran di SMP Islam Kota Cimahi.
- Penguasaan Fitur Digital: Terjadi peningkatan pemahaman teknis guru dalam mengoperasikan dan mengintegrasikan media digital Islami (seperti platform kuis interaktif, e-modul, dan animasi pembelajaran) ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau Modul Ajar.

- c. Karya Media Ajar: Terciptanya beberapa produk media pembelajaran digital berbasis nilai-nilai keislaman yang siap dimanfaatkan untuk kegiatan KBM sehari-hari. Hajri, M. F. (2023).



Gambar 6. Senam Pagi Guru dan Sisiwa
(Sumber: SMP Islam Al-Azhar2)

Implementasi Media Digital Islami di Kelas

- Uji Coba Pembelajaran: Penerapan media digital Islami berhasil dilaksanakan di kelas target. Materi diajarkan menggunakan kombinasi tayangan visual animasi Islami dan gim edukatif interaktif.
- Atmosfer Pembelajaran: Suasana kelas menjadi lebih dinamis, hidup, dan partisipatif. Siswa tampak lebih antusias ketika berinteraksi dengan platform digital yang disajikan. Hasanah, U. (2023).

Peningkatan Minat dan Keterlibatan Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis data kuesioner dan observasi (*pre-test* dan *post-test*), didapatkan indikator keberhasilan sebagai berikut:

Indikator Evaluasi	Sebelum Kegiatan (Pre-test)	Setelah Kegiatan (Post-test)	Peningkatan
Antusiasme & Kehadiran Aktif	Pasif / Cenderung bosan	Sangat antusias & responsif	Tinggi
Keterlibatan dalam Diskusi/Kuis	Rendah	Tinggi (berebut menjawab)	Tinggi
Pemahaman Materi & Nilai Islam	Cukup	Sangat Baik	Signifikan

Siswa menunjukkan respons sangat positif terhadap penggunaan kuis interaktif dan animasi Islami karena membuat materi pelajaran yang awalnya dianggap kaku menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, & Laila, S. N. (2023).

Keberlanjutan Program (Sustainability)

- a. Pihak sekolah dan tim PkM menyepakati komitmen untuk terus memanfaatkan media digital Islami yang telah dibuat dalam pembelajaran rutin.
- b. Sekolah berkomitmen melakukan perawatan sarana TIK serta pengembangan media digital Islami secara mandiri dan berkala. Hasibuan, S. E., & Lubis, M. (2024).

Pembahasan

Transformasi Pembelajaran Berbasis Media Digital Islami

Pelaksanaan PkM menunjukkan bahwa pengintegrasian teknologi ke dalam proses KBM di SMP Islam Kota Cimahi membawa perubahan positif pada dinamika kelas. Sebelum program dijalankan, proses pembelajaran cenderung monoton dan dominan menggunakan metode ceramah serta media cetak. Penggunaan media digital Islami seperti video animasi pembelajaran, e-modul interaktif, dan kuis berbasis gim mampu menjembatani materi keislaman yang abstrak menjadi lebih konkrit, visual, dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa SMP yang merupakan *digital natives*, di mana mereka lebih cepat merespons dan tertarik pada informasi yang disajikan secara audio-visual dan interaktif. Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022).

Peningkatan Minat dan Keterlibatan Aktif Siswa

Peningkatan minat belajar siswa terlihat jelas dari perubahan perilaku belajar sebelum dan sesudah intervensi media digital Islami.

- a. Perhatian dan Fokus: Penggunaan media berbasis animasi Islami dan gim edukatif terbukti efektif menarik perhatian (*attention*) siswa di awal pembelajaran dan menekan rasa bosan.
- b. Partisipasi Aktif: Fitur kuis interaktif secara langsung mendorong kompetisi sehat dan interaksi antar siswa. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih berani dan antusias dalam merespons pertanyaan.
- c. Internalisasi Nilai Keislaman: Konten digital yang dikemas menarik memudahkan siswa menyerap pesan-pesan moral dan nilai keislaman tanpa merasa digurui, sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan (*fun learning*). Musdalifa, O., & Rahmawati, E. (2024).

Peningkatan Kualitatif dan Penguatan Kapasitas Guru

Keberhasilan optimalisasi media ini tidak lepas dari peningkatan kompetensi para guru di SMP Islam Kota Cimahi. Melalui pelatihan dan pendampingan yang diberikan, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi (*lecturer*), tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran modern. Guru mampu menyusun dan mengoperasikan media digital yang relevan dengan kebutuhan siswa, sekaligus memanfaatkan fasilitas TIK sekolah secara optimal. Nurqozin, M., & Putra, D. (2023).

Tantangan dan Solusi Keberlanjutan

Selama pelaksanaan kegiatan, beberapa kendala teknis sempat ditemui, seperti variasi kecepatan koneksi internet dan perbedaan tingkat pemahaman awal guru terhadap perangkat lunak digital. Namun, kendala tersebut berhasil diatasi melalui pendampingan intensif secara mandiri (*one-on-one mentoring*) dan penyediaan modul panduan praktis. Untuk menjaga keberlanjutan program, komitmen pihak sekolah dalam memelihara sarana TIK serta konsistensi guru dalam mengembangkan media digital Islami secara mandiri menjadi kunci utama agar dampak positif PkM ini dapat berlangsung dalam jangka panjang. Pandiangan, A. P., & Aswadi, A. (2022).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di SMP Islam Kota Cimahi, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Optimalisasi media digital Islami—seperti video animasi pembelajaran, e-modul interaktif, dan kuis berbasis gim—terbukti efektif dalam meningkatkan minat, antusiasme, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Penggunaan media digital Islami berhasil mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis, menyenangkan, dan interaktif, serta memudahkan siswa dalam memahami materi dan menginternalisasi nilai-nilai keislaman.
- c. Pelatihan dan pendampingan yang diberikan telah meningkatkan kompetensi dan kepercayaan diri guru SMP Islam Kota Cimahi dalam mengintegrasikan teknologi TIK ke dalam perancangan serta pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Saran

Untuk menjaga keberlanjutan dan pengembangan dampak program di masa mendatang, disarankan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Bagi Pihak Sekolah: Perlu mengalokasikan dukungan secara berkelanjutan untuk pemeliharaan fasilitas TIK, penyediaan koneksi internet yang stabil, serta memberikan ruang kreativitas bagi guru dalam memperbarui konten media pembelajaran digital.
- b. Bagi Para Guru: Diharapkan terus konsisten dan inovatif dalam mengaplikasikan serta mengembangkan media digital Islami untuk mata pelajaran lainnya, tidak hanya terbatas pada materi yang diujicobakan selama program PkM.

Bagi Tim Pengabdian / Peneliti Selanjutnya: Perlu dilakukan kegiatan lanjutan berupa evaluasi berkala mengenai dampak jangka panjang penggunaan media digital Islami terhadap prestasi akademik siswa, serta perluasan cakupan program ke sekolah-sekolah Islam lain di wilayah Kota Cimahi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, R. (2022). *Digitalisasi pendidikan Islam: Teori, praktik, dan tantangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Alamsyah, M. A., Pettalongi, S. S., & Nurdin, N. (2023). Peran teknologi pendidikan dalam meningkatkan minat belajar siswa di era society 5.0. *Prosiding Kajian Islam dan Integrasi Ilmu di Era Society (KIHIES) 5.0*, 2(1), 132–137.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Efektivitas media interaktif berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 89–101.
- Dwistia, H., Sajdah, M., Awaliah, O., & Elfina, N. (2022). Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 78–93.
- Fajtriansyah, A., Merlianda, D., & Neni. (2025). Digitalisasi materi ajar PAI berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 240–251.
- Fameska, E., Okra, R., & Musril, H. A. (2023). Perancangan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan MIT App Inventor pada pelajaran PAI. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 617–624.

- Faridah, N. (2023). Integrasi nilai-nilai keislaman melalui media digital dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Tarbiyah dan Studi Islam*, 5(1), 45–58.
- Fatimatul Aulia, M. T., & Sa'adah, L. (2025). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam. *Dar El Ilmi: Jurnal Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora*, 12(1), 162–175.
- Fitria, N., Munandar, D. S., & Arifudin, O. (2023). Manajemen pengelolaan media pembelajaran pendidikan Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(3), 1120–1132.
- Giri, A. A. (2025). *Media pembelajaran digital: Transformasi pendidikan di era teknologi*. Jakarta: Kencana.
- Hajri, M. F. (2023). Pendidikan Islam di era digital: Tantangan dan peluang pada abad 21. *Al-Mikraj: Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 4(1), 65–78.
- Hasanah, U. (2023). Digitalisasi Pendidikan Agama Islam berbasis teknologi humanis. *Jurnal Studi Islam*, 8(2), 101–114.
- Hasibuan, S. E., & Lubis, M. (2024). Penggunaan media digital dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Majalah Pendidikan dan Dakwah*, 1(1), 40–54.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, & Laila, S. N. (2023). *Media pembelajaran berbasis digital*. Surabaya: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi teknologi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Wordwall website pada mata pelajaran PAI. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(3), 180–192.
- Musdalifa, O., & Rahmawati, E. (2024). Optimalisasi penggunaan media sosial untuk pengajaran Pendidikan Agama Islam di era digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan Islam*, 8(10), 27–34.
- Nurqozin, M., & Putra, D. (2023). Pembelajaran berbasis media digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(4), 637–646.
- Pandiangan, A. P., & Aswadi, A. (2022). Peningkatan kompetensi guru PAI dalam penguasaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bumi Raflesia*, 5(2), 120–129.
- Pasaribu, M. (2024). Manajemen penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah menengah. *SALIHA: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 64–83.
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114–133.
- Ridwan, A. (2022). Literasi keagamaan digital dan peningkatan minat belajar di kalangan pelajar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 19(2), 145–158.
- Ruslan Afendi, A., Fauziyah, N., & Saputra, M. R. (2023). Pemanfaatan aplikasi digital berbasis konten Islami sebagai media pembelajaran inovatif era digital. *Borneo Journal of Islamic Education*, 3(1), 45–56.
- Sagala, R. (2025). Strategi inovatif dalam mengajarkan Pendidikan Agama Islam pada Generasi Z. *Jurnal Kualitas Pendidikan*, 6(1), 279–291.
- Salmin, S., & Adrian, Y. (2025). Strategi integrasi Pendidikan Agama Islam dengan teknologi digital untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Soko Guru: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 88–99.
- Zinnurain, Z. (2024). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis nilai keislaman untuk siswa tingkat menengah. *Jurnal Paedagogy*, 11(1), 34–45.