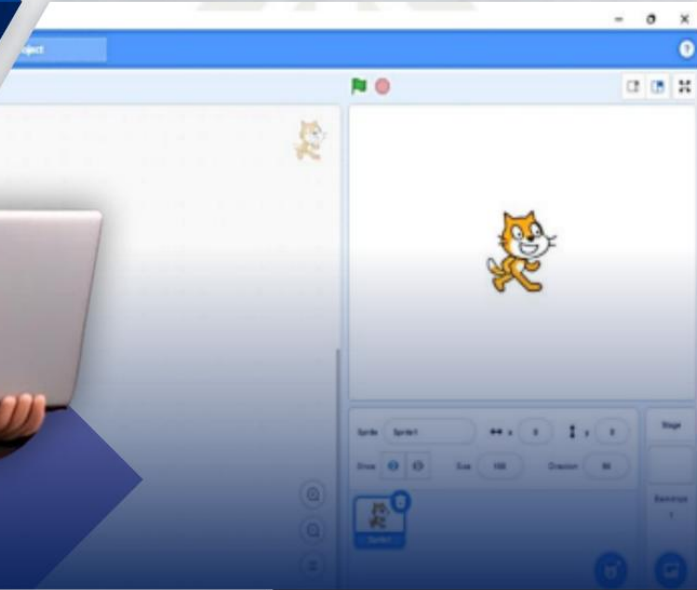




PENGEMBANGAN
MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS
PROJECT BASED LEARNING
(PJBL)



PADA MATA PELAJARAN PAI

Pujianto, S.Pd.
Dr. Uswatun Khasanah, M.Pd.I
Dr. Imam Anas Hadi, M.Si.

Editor:
Dr. Ida Zahara Adiba, MSi.
Dr. Zaenal Abidin, M.Pi.

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL)
PADA MATA PELAJARAN PAI

Pujiyanto, S.Pd.
Dr. Uswatun Khasanah, M.Pd.I
Dr. Imam Anas Haqi, M.Si.



Tahta Media Group

UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL)
PADA MATA PELAJARAN PAI**

Penulis:

Pujianto, S.Pd.

Dr. Uswatun Khasanah, M.Pd.I

Dr. Imam Anas Hadi, M.Si.

Desain Cover:

Tahta Media

Editor:

Dr. Ida Zahara Adiba, MSi.

Dr. Zaenal Abidin, M.Pi.

Proofreader:

Tahta Media

Ukuran:

viii, 115, Uk: 15,5 x 23 cm

QRCBN: 62-415-5254-345

Cetakan Pertama:

April 2026

Hak Cipta 2026, Pada Penulis

Isi diluar tanggung jawab percetakan

Copyright © 2026 by Tahta Media Group

All Right Reserved

PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP

Perumahan Mitra Utama Residence 3 Blok A no 1, Sawahan, Tempel,

Kec. Gatak, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57557

email: tahtaliterasimedia@gmail.com

website: <http://store.tahtamedia.co.id/>

Anggota IKAPI (216/JTE/2021)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul: “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Project Based Learning* (PjBL) pada Mata Pelajaran PAI.”

Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Darul Ulum Islamic Center Sudirman, Kabupaten Semarang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keinginan untuk menciptakan inovasi pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21. Melalui Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Project Based Learning* (PjBL) pada Mata Pelajaran PAI, penulis berharap proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi lebih menarik, efektif, dan mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi ajar, khususnya pada pokok bahasan Rukun Iman.

Dalam penyusunan tesis ini, penulis menyadari tidak akan mampu menyelesaikannya tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Rektor Universitas Darul Ulum Islamic Center Sudirman, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk melanjutkan studi di program Magister.

2. Bapak/Ibu Dosen dan Pembimbing Tesis, atas segala bimbingan, arahan, motivasi, dan kesabaran selama proses penyusunan tesis ini.
3. Kepala Sekolah, Guru, dan Siswa SDIT Izzatul Islam Getasan, yang telah memberikan kesempatan, bantuan, serta kerja sama dalam pelaksanaan penelitian ini.
4. Keluarga tercinta, yang senantiasa memberikan dukungan moral, spiritual, dan materiil, serta menjadi sumber semangat dalam setiap langkah.
5. Rekan-rekan seperjuangan di Program Magister Pendidikan Agama Islam, atas kebersamaan, inspirasi, dan semangat saling mendukung selama proses studi berlangsung.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk penyempurnaan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi nyata bagi pengembangan pendidikan, khususnya dalam penerapan teknologi pembelajaran interaktif di bidang Pendidikan Agama Islam.

Semarang, 2025

Penulis,

Pujianto

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penelitian ini berjudul " Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Project Based Learning* (PjBL) pada Mata Pelajaran PAI" bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pendidikan, khususnya dalam bidang Pendidikan Agama Islam. Kami berharap hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru, dosen, dan praktisi pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan efektif.

Terima kasih kami ucapkan kepada Universitas Darul Ulum Islamic Center (UNDARIS) Ungaran dan para dosen pembimbing serta penguji maupun semua pihak yang telah membantu dan mendukung penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi kemajuan pendidikan di Indonesia.

Peneliti

[Pujiyanto]

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Manfaat Pengembangan	7
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
B. Kajian Penelitian yang Relevan (diurutkan).....	70
BAB III METODE PENELITIAN	74
A. Model Pengembangan	74
B. Setting Penelitian	75
C. Prosedur Pengembangan.....	77
D. Uji Coba Produk	78
E. Desain Uji Coba.....	79
F. Subjek Coba	80
G. Jenis Data	82
H. Instrumen Pengumpulan Data	82
I. Jenis Data	84
J. Teknik Analisis Data	84
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	86
A. Hasil Pengembangan Pruduk Awal	86

B. Hasil Uji Coba Produk	90
C. Revisi Produk	100
D. Kajian Produk Akhir	101
BAB V PENUTUP	103
A. Simpulan Produk.....	103
B. Saran Pemanfaatan Media.....	104
DAFTAR PUSTAKA	105
PROFIL PENULIS.....	113

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan agama yang diperoleh anak dari lingkungan keluarga memainkan peran penting dalam membekali mereka untuk menghadapi kemajuan yang begitu cepat. Keluarga Muslim, sebagai bagian dari masyarakat, memiliki tanggung jawab besar dalam mendidik generasi penerus agar terhindar dari berbagai perilaku menyimpang. Oleh karena itu, memperbaiki pola pendidikan di dalam keluarga menjadi hal yang sangat penting dan memerlukan perhatian serius, seperti yang diungkapkan dalam Qs At Taubah 122.

﴿وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ﴾

Artinya : Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya (Setyawan, 2021)

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sektor pendidikan. Dengan melihat lebih dekat, kita dapat

mengamati perilaku dan kecenderungan generasi milenial dalam berinteraksi dengan internet yang berkaitan dengan pendidikan. Mereka cenderung lebih menyukai informasi yang disajikan secara visual, seperti melalui platform YouTube dan permainan daring, dibandingkan dengan bentuk narasi dan teks tradisional, seperti membaca buku cetak atau mendengarkan penjelasan dari dosen (Yumarni, 2019).

Pendidikan masa kini sangat dipengaruhi oleh kemajuan dan penemuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Semakin canggih penggunaan IPTEK dalam proses pembelajaran, semakin tinggi pula kualitas pendidikan di suatu negara. Dampak dari perkembangan ini terlihat jelas dalam berbagai upaya pembaruan sistem pendidikan dan metode pembelajaran, baik dari segi fisik seperti fasilitas pendidikan, maupun aspek non-fisik seperti peningkatan kualitas tenaga pendidik (Amatullah et al., 2022).

Dalam era modern yang terus berkembang, kita menyaksikan lahirnya generasi-generasi yang beradaptasi dan berubah sesuai dengan karakteristik zamannya. Sebelumnya, pendidikan sering dipisahkan oleh dualisme yang menciptakan pengelompokan-pengelompokan dalam sistem pendidikan. Dampak sosial dari dualisme ini dapat menyebabkan tingkat pengetahuan masyarakat terfragmentasi, sehingga menyebabkan pandangan yang beragam terhadap pendidikan yang dianggap ideal, tergantung pada latar belakang pendidikan yang mereka jalani (Jurnal, 2025).

Seiring berjalannya waktu, dunia pendidikan mengalami perubahan yang sangat cepat, terutama dengan munculnya berbagai inovasi di bidang teknologi yang berperan penting dalam mendukung dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Kemajuan dalam teknologi informasi bergerak dengan pesat, mengubah berbagai aspek kehidupan kita secara modern (Pitri et al., 2022).

Dengan cara ini, guru memperbaiki proses pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran. Oleh karena itu, peran media dalam proses belajar mengajar sangatlah penting. Salah satu metode yang dapat diterapkan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Hal ini akan membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung (Maimunah & Rosadi, 2021) .

Berdasarkan esensi dari proses pembelajaran, media pembelajaran berfungsi sebagai alat pengirim dan penerima pesan, di mana penerima pesan ini adalah siswa dan bahkan pendidik itu sendiri. Pesan-pesan tersebut disampaikan oleh pendidik atau sumber lain melalui cara verbal, baik lisan maupun tulisan, serta melalui simbol komunikasi nonverbal atau visual (Arif & Dian Hidayati, 2024).

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memperlancar proses belajar mengajar dengan membuat makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas. Hal ini akan memudahkan pencapaian tujuan pendidikan secara efektif dan efisien. Media, dalam hal ini, merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada penerima pesan, sehingga penerima dapat memahami informasi tersebut dengan baik (Ayu Peritami et al., 2021).

Pendidikan masa kini sangat dipengaruhi oleh kemajuan dan penemuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Semakin canggih penerapan IPTEK dalam proses pembelajaran, semakin baik pula kualitas pendidikan di suatu negara. Pengaruh dari perkembangan ini terlihat jelas dalam berbagai upaya untuk memperbaiki sistem pendidikan dan pembelajaran, baik dalam hal fisik seperti fasilitas pendidikan, maupun dalam aspek non-fisik seperti pengembangan kualitas tenaga pendidik (Amatullah et al., 2022).

Teknologi menawarkan berbagai cara yang memudahkan kita untuk mengakses dan memperoleh pengetahuan baru dalam kehidupan sehari-hari. Di dunia pendidikan, terdapat banyak aplikasi pembelajaran yang beragam dan bervariasi, yang dapat kita gunakan untuk belajar baik secara mandiri maupun dalam kelompok (Rusyd et al., 2024).

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi, pengembangan media pembelajaran yang sesuai sangatlah penting. Guru perlu berinovasi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Penggunaan media memiliki beberapa manfaat, seperti mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga pengajar, serta memaksimalkan fungsi indera. Media juga dapat memperjelas pesan yang disampaikan, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, menciptakan persepsi yang sama, dan meningkatkan semangat belajar. Media pendidikan berfungsi sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk memperlancar komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama proses belajar mengajar di sekolah (Mulanisya et al., 2022).

Saat ini, peran pendidik tidak hanya sebatas sebagai penyampai materi atau fasilitator yang mengandalkan buku teks semata. Pendidik diharapkan dapat lebih teliti dalam melaksanakan proses belajar mengajar, termasuk dalam pemilihan metode, model pembelajaran, dan media yang digunakan. Hal ini bertujuan agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik (Belajar, 2024).

Project Based Learning (PjBL) memiliki potensi besar untuk mengaktifkan faktor motivator dan meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan memberikan mereka tanggung jawab atas proyek yang mereka kerjakan serta kesempatan untuk mengembangkan keterampilan yang dimiliki (Iv, 2024).

Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) merupakan pendekatan yang mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan dalam mengambil keputusan, memecahkan masalah, serta berkreasi. Melalui model ini, siswa dilatih untuk berpikir kreatif dan menumbuhkan rasa ingin tahu yang mendalam. Mereka diajak untuk bereksplorasi dan mengatasi berbagai tantangan, sehingga kreativitas mereka pun dapat berkembang secara optimal. Kemampuan berpikir kreatif ini sangat penting, terutama dalam pembelajaran matematika (Pjbl et al., 2022).

Salah satu penyebab rendahnya rata rata nilai Pelajaran Pendidikan Agama islam kelas dua di SDIT Izzatul Islam Getasan adalah kurangnya pembelajaran yang interaktif dan model pembelajaran yang menarik. Dari data yang penulis dapat dari 112 siswa ,rerata Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada capaian pembelajaran mengenal Rukun Iman hanya 78 .Disamping itu , guru PAI juga masih banyak yang belum memanfaatkan media yang tersedia seperti smart TV .Mereka cenderung mengajar dengan cara lama yang mengandalkan model ceramah atau guru yang aktif . Hal ini juga yang menyebabkan rerata nilai Pelajaran PAI rendah , sehingga penulis tertantang untuk melakukan penelitian yang berjudul : “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Metode *Project based learning* (PjBL) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam “. Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar serta peningkatan hasil belajar.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan hasil pengamatan penulis, terdapat beberapa permasalahan yang penulis dapatkan .diantaranya yaitu :

1. Kurangnya pembelajaran yang interaktif, yang mana pembelajaran yang selama ini terjadi hanya monoton, terpusat pada siswa dan mengandalkan buku teks.
2. Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang menarik, guru cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan dalam pembelajaran. Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang menarik dapat mempengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
3. Kurangnya pemahaman model pembelajaran oleh guru PAI di SDIT Izzatul Islam Getasan. Hal ini dikarenakan Guru mungkin belum mendapatkan pelatihan yang cukup tentang model pembelajaran yang efektif, tidak memiliki akses ke sumber daya yang cukup untuk mempelajari model pembelajaran yang baru dan tidak memiliki motivasi yang cukup untuk mempelajari model pembelajaran yang baru.

C. PEMBATASAN MASALAH

Pada penelitian ini penulis hanya membahas permasalahan Media Interaktif berbasis *Project Based Learning* (*PBL*) Berbantuan *Scratch*, yang mana pada media interakti ini yang dibahas diantaranya :

1. Pengertian media interaktif berbasis *Project Based Learning* (*PBL*) berbantuan *Scratch*.
2. Pengembangan media interaktif berbasis *Project Based Learning* (*PBL*) berbantuan *Scratch*
3. Efektifitas penggunaan media interaktif berbasis *Project Based Learning* (*PBL*) berbantuan *Scratch*.

Hal ini dikarenakan dengan selesainya masalah tersebut , capaian pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada capaian mengenal rukun iman akan tuntas .

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Project Based Learning (PBL)* Berbantuan *Scratch* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam?
2. Bagaimana efektivitas pengembangan Media Interaktif Berbasis *Project Based Learning (PBL)* Berbantuan *Scratch* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam?

E. TUJUAN PENGEMBANGAN

Tujuan yang ingin dicapai dari pengembangan media pembelajaran Interaktif Berbasis Metode *Project based learning (PjBL)* berbantuan *Scratch* pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai berikut.

1. Menganalisa prosedur Pengembangan media pembelajaran Interaktif Berbasis Metode *Project based learning (PjBL)* berbantuan *Scratch* pada mata Pelajaran Pendidikan Agama.
2. Mengetahui efektivitas media pembelajaran Interaktif Berbasis Metode *Project based learning (PjBL)* berbantuan *Scratch* pada mata Pelajaran Pendidikan Agama.

F. MANFAAT PENGEMBANGAN

1. Bagi Guru.
 - a. Meningkatkan kompetensi guru dalam bidang kompetensi propfesional dan pendagogik
 - b. Meningkatkan ketrampilan guru dalam membuat model pembelajaran yang inovatif.

2. Bagi peserta didik.
 - a. Meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mengenal rukun iman.
 - b. Meningkatkan motivasi dan nilai peserta didik.
3. Bagi sekolah .
 - a. Menambah pengetahuan mengenai perencanaan dan pemanfaatan model pembelajaran saat mengajar dikelas
 - b. Memberi kontribusi karya bagi sekolah dalam rangka pengembangan dan penyempurnaan karya ini selanjutnya.

G. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Metode *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan *Scratch* yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu:

1. Media Pembelajaran Interaktif: Produk ini dirancang sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh siswa untuk mempelajari konsep-konsep tertentu.
2. Berbasis Metode *Project Based Learning* (PjBL): Produk ini dirancang berdasarkan metode *Project Based Learning* (PjBL) yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui proyek-proyek yang relevan dan menarik.
3. Berbantuan *Scratch*: Produk ini menggunakan perangkat lunak *Scratch* sebagai alat untuk membuat media pembelajaran interaktif yang menarik dan interaktif.

Adapun cakupan materi yang dikembangkan pada model *Project based learning* (PjBL) berantuan *Scratch* ini berupa bunyi rukun iman dari yang pertama sampai yang terakhir dibantu dengan gambar yang menarik dengan harapan mudah diingat oleh anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

1. Pengertian Media interaktif

Perkembangan ilmu pengetahuan memiliki dampak yang signifikan terhadap kehidupan sehari-hari, terutama dalam bidang pendidikan. Setiap individu kini dituntut untuk memiliki pendidikan yang tidak hanya mencakup intelektual yang tinggi, tetapi juga keterampilan yang relevan. Seiring berjalannya waktu, pendidikan mengalami transformasi yang pesat, seiring dengan berbagai pembaruan di bidang teknologi yang sangat berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, para guru melakukan inovasi dalam proses pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran (Afifah et al., 2022).

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan perancangan, penciptaan, dan modifikasi alat atau sumber daya guna mendukung dan meningkatkan pengalaman belajar. Media pembelajaran sendiri adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa, yang berfungsi sebagai dasar dalam proses pembelajaran (Ibrahim et al., 2024).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan materi yang diajarkan. Hal ini memungkinkan

pemahaman yang lebih mendalam, meningkatkan keterlibatan siswa, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif. Pengaruh perkembangan ini terlihat jelas dalam upaya pembaruan sistem pendidikan dan pembelajaran, baik dari segi fisik seperti sarana pendidikan, maupun dari segi non-fisik seperti peningkatan kualitas tenaga pendidik (Amatullah et al., 2022).

Meskipun kita telah mengalami berbagai kemajuan teknologi, proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial masih banyak yang mengandalkan metode konvensional. Hal ini membuat kita melewatkan potensi dari media pembelajaran yang menarik. Dengan menerapkan inovasi dalam pendekatan pembelajaran, kita dapat membangkitkan kembali minat siswa dan memperkaya pengalaman mereka dalam memahami dunia yang terus berubah. Melalui integrasi yang tepat, pembelajaran dapat menjadi lebih dinamis dan relevan bagi generasi saat ini (Farikhatin et al., 2024).

a. Fungsi Media Pembelajaran.

Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena memungkinkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa dengan cara yang lebih bermakna. Dengan menggunakan media, guru tidak hanya menyampaikan informasi melalui kata-kata dalam bentuk ceramah, tetapi juga dapat membantu siswa memahami materi secara langsung dan nyata. Menurut Sugiantara (Sugiantara et al., 2024), terdapat beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran, antara lain:

1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah komunikasi antara penyampai pesan dan penerima

pesan. Dengan adanya media ini, proses penyampaian bahasa verbal menjadi lebih lancar, sehingga mengurangi risiko salah pengertian dalam komunikasi.

2) Fungsi motivasi

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam memotivasi siswa untuk belajar. Dengan pengembangan yang baik, media pembelajaran tidak hanya mengandalkan unsur artistik, tetapi juga dirancang untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Hal ini dapat meningkatkan semangat belajar mereka secara signifikan.

3) Fungsi kebermanaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan makna yang lebih dalam, di mana pembelajaran tidak hanya fokus pada penambahan informasi, tetapi juga berfungsi untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan menciptakan.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Dapat menyelaraskan persepsi setiap siswa sehingga mereka memiliki pandangan yang seragam terhadap informasi yang disampaikan.

5) Fungsi individualitas

Dengan beragam latar belakang siswa, mulai dari pengalaman, gaya belajar, hingga kemampuan masing-masing, media pembelajaran perlu dirancang untuk memenuhi berbagai kebutuhan individu. Hal ini penting agar setiap siswa, dengan minat dan cara belajar yang berbeda, dapat merasa diperhatikan dan didukung dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Amatullah, D. C., Sutrisno, J., Pgri, S., & Lampung, B. (2022). Joko Sutrisno AB Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang... Lentera. In *Jurnal Ilmiah Kependidikan* (Vol. 15, Nomor 1).
- Amien, Z., Nurwahidin, M., Yulianti, D., Nurweni, A., & Sukirlan, M. (2023). Penggunaan Project Based Learning (PBL) Berbantuan Edpuzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA. *Issn*, 17(1978), 2257–2262. <https://binapatria.id/index.php/MBI>
- Anis, Y., Mukti, A. B., & Mulyani, S. (2023). Perancangan Game Sederhana Menggunakan Scratch Programming Sebagai Media Pembelajaran Visual Bagi Anak Usia Dini. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 4(2), 320–327. <https://doi.org/10.47065/bit.v3i1>
- Ardita, I. M., Yudana, I. M., & Dantes, K. R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Video Interaktif terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan di SMK PGRI 3 Badung. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 2859–2872. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.691>

- Arif, S., & Dian Hidayati. (2024). Analisis Kebijakan Pendidikan Dalam Perspektif Madrasah. *Syntax Idea*, 6(3), 1138–1148. <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v6i3.3057>
- Ayu Peritami, S., Siska Afifah, A., Khoerul Rijal, A., Suhartono, I., & Rosyid Ridlo, M. (2021). MEMBANGUN LOGIKA CODING MELALUI SCRATCH DENGAN PEMBUATAN GAME DI SMP-IT CAHAYA ISLAM. In *Jurnal Kreativitas Mahasiswa Informatika* (Vol. 2).
- Belajar, H. (2024). EFEKTIVITAS METODE PROJECT BASED LEARNING BERBASIS FILMORA. 5(2), 79–89.
- BNPB. (2008). *Pedoman Komando Tanggap Darurat Bencana Nomor 10 Tahun 2008*. 2--3.
- Budiyanti, N., & Utami, R. D. (2024). Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Digital. *Jurnal Edu Research: Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 5(1), 109–120.
- Desramaza, A., Sufri, & Pasaribu, F. T. (2023). Desain Media Pembelajaran Berbasis Project Based Learning Berbantuan Smart Apps Creator. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 59–72.
- Dewi, M. R. (2022). Kelebihan dan kekurangan Project-based Learning untuk penguatan Profil Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 213–226. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.44226>

- Dia, E., Sari, P., Hakim, L., Ekonomi, P., Surabaya, U. N., & Timur, J. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PJBL Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah Kelas XI LPS di SMK. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan)*, 7(2), 465–473. <https://doi.org/10.29408/jpek.v7i2.20300>
- Fadila, A., & Ramadhani, R. (2024). Pengembangan Media Scratch Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 12. <https://doi.org/10.20527/edumat.v12i1.17244>
- Farikhatin, N., Eka Subekti, E., & Hanum, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning dengan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 9–15. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.365>
- Fika Aulia Putri, Jefriman Akmal, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Prinsip-prinsip dan Teori-teori belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(2), 332–349. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.279>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Hafiza, H., Fitriani, W. R., & Mariyani, T. (2024). Masa usia dini disebut masa belajar yang potensial . Pendidikan anak usia dini sebagai suatu bentuk itikad baik pendidikan yang bertujuan meletakkan dasar bagi pertumbuhan beserta perkembangan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan melalui karakteristik. 4(2), 154–167. <https://doi.org/10.32665/abata.v4i2.3391>

- Handayani, L., Leneng, K., Praya, K., & Tengah, K. L. (n.d.). *PUSAT PENGEMBANGAN PENDIDIKAN DAN PENELITIAN INDONESIA YAYASAN INSAN CENDEKIA INDONESIA RAYA*. www.guruinovatifindonesia.com
- Hartati, T., & Panggabean, E. M. (2023). Karakteristik Teori-teori Pembelajaran. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 4(1), 5–10. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i1.13431>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Herawati Daulae, T. (2019). Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Forum Paedagogik*, 11(1), 52–63. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1778>
- Ibrahim, R. N. A., Saleh, M., & Arif, R. M. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 205–216.
- Iv, S. K. (2024). *Implementasi model pbl* (. 10.
- Jurnal, W. (2025). Indonesian Research Journal on Education. In *Indonesian Research Journal on Education* (Vol. 5). <https://irje.org/index.php/irje>
- Kasinyo Harto. (2014). Pengembangan Pendidikan Agama Islam Berbasis Multikultural. *Al-Tahrir: Jurnal Pemikiran Islam*, 14, no 2(1), 426. <http://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/tahrir/articel/view/122/138>

- Katarina, C. (2023). PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PjBL BERBANTUAN MEDIA DIGITAL FLIPBOOK TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Sosial dan humanior*, 2(1), 306–316. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/136%0Ahttps://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/download/136/134>
- Laily, S. J., Mulyani, D., & Pd, M. (n.d.). *Pengembangan Media Quizland Berbasis Scratch Games Pada Pembelajaran Tematik Subtema Aku dan Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Layaliya, F. N., Haryadi, H., & Setyaningsih, N. H. (2021). Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Studi Pustaka). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 6(2), 81–84. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v6i2.12392>
- Maimunah, M., & Rosadi, K. I. (2021). Faktro Yang Mempengaruhi Sistem Menejemen Pendidikan Islam dalam kebijakan politi pendidikan Islam Di Indonesi. *Jimt: Jurnal Ilmu manajemen Terapan*, 2(1), 249–265.
- Manik, W., Auliyah, A. N., & Hasnah, N. (2025). DALAM ASPEK PENDIDIKAN DAN SOSIAL STUDY OF THE IMPACT OF HUMAN GROWTH AND DEVELOPMENT IN. 9902–9908.
- (Menteri Kesehatan, 2014). (2024). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. February, 4–6.
- Mulanisya, P., Wardani, A., Putera Permana, E., Dwi, D., & Wenda, N. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA GAME SCRATCH PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V MATERI ALAT PERNAPASAN PADA HEWAN. *Sains dan Teknologi*, 9(1), 40–49. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v8i1.375>

- Pitri, A., Ali, H., & Anwar Us, K. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pendidikan Islam: Paradigma, Berpikir Kesisteman Dan Kebijakan Pemerintah (Literature Review Manajemen Pendidikan). *Jurnal Ilmu Hukum, Humaniora dan Politik*, 2(1), 23–40. <https://doi.org/10.38035/jihhp.v2i1.854>
- Pjbl, L., Dari, D., & Berpikir, K. (2022). *Pada era digital, dibutuhkan media pembelajaran berbasis elektronik serta proses pembelajaran yang sifatnya melatih peserta didik untuk berpikir kreatif dan berbasis proyek. Salah satu media yang dibutuhkan yaitu e-modul dengan metode pembelajaran*. 11(4), 3573–3585.
- Pokhrel, S. (2024). No TitleEΛENH. *Αγαν*, 15(1), 37–48.
- Pramida, U. C. (2024). *JURNAL INDOPEDIA (Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan) PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA BERBASIS PROJECT BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA LINGKUNGAN DI SEKITARKU DI KELAS IV SD 064991 MEDAN AMPLAS DEVELOPMENT OF PROJECT-BASED LEARNING-BASED . 2*, 528–537.
- Rahmadhani, M. (2024). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) PADA PELAJARAN IPS DI SMP MUHAMMADIYAH 4 SINGOSARI KABUPATEN MALANG*.
- Ronzon, T., Gurria, P., Carus, M., Cingiz, K., El-Meligi, A., Hark, N., Iost, S., M'barek, R., Philippidis, G., van Leeuwen, M., Wesseler, J., Medina-Lozano, I., Grimplet, J., Díaz, A., Tejedor-Calvo, E., Marco, P., Fischer, M., Creydt, M., Sánchez-Hernández, E., ... Miras Ávalos, J. M. (2025). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/28459981/%0Ahttps://doi.org/1>

0.1016/j.resenv.2025.100208%0Ahttp://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps:

Rusyd, A., Pendidikan, J., Islam, A., Pengembangan, D., Pembelajaran, P., Di, P., Negeri, S., Surabaya, K., Ishom, M., Ayatillah, F., Hunaida, W. L., Muqit, A., Kunci, K., & Buatan, K. (2024). *Artikel Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Ibnu Rusyd Kotabumi*. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.333>

Sagul Haratua, C., Pratiwi, A. W., Asfiyati, T., Yanti, A. L., & Kartikasari, S. M. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Project Based Learning (Pjbl) Berbantuan Media Video Animasi. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(4), 799–806. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i4.211>

Setyawan, dodiet aditya. (2021). *Tahta Media Group v.penelitian*.

Sidharta, A. (2015). Media Pembelajaran. *Journal Academia Accelerating the world's research*, 1, 1–29.

Simanjuntak, R. (2019). MENGENAL TEORI-TEORI BELAJAR Oleh: Ramses Simanjuntak, M.Pd.K 1. *Tabyin: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 47–60. iu.ac.id/index.php/tabyin/article/view/4%0A

Siregar, A. D., & Harahap, L. K. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning Terintegrasi Media Komputasi Hyperchem Pada Materi Bentuk Molekul. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 10(1), 1925. <https://doi.org/10.26740/jpps.v10n1.p1925-1931>

- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Ummah, M. S. (2019). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Wityastuti, E. Z., Masrofah, S., Haqqi, T. A. F., & Salsabila, U. H. (2022). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(1), 39–46. <https://doi.org/10.54082/jupin.39>
- Yumarni, A. (2019). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(2), 112–126. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i2.894>

PROFIL PENULIS



Pujianto, S.Pd.

Penulis merupakan Guru kelas 1 SD pada sekolah SDIT Izzatuli slam getasan sejak tahun 2013. Sebagai seorang yang sepenuhnya mengabdikan dirinya sebagai pendidik, selain pendidikan formal yang telah ditempuhnya penulis juga mengikuti berbagai pelatihan untuk meningkatkan kinerja guru, khususnya di bidang pengajaran, penelitian dan pengabdian. Selain itu, penulis juga aktif melakukan penelitian yang diterbitkan di berbagai jurnal nasional maupun internasional. Penulis juga aktif menjadi pemakalah diberbagai kegiatan dan menjadi narasumber pada workshop/seminar/lokakarya tertentu.

Email: isnaifazatulkamila123@gmail.com



Dr. Uswatun Khasanah M.Pd.I. lahir di Sukoharjo, pada 07 April 1988, Putri Pertama dari Alm. Bapak Rochmad S.Ag dan Ibu Rohmah Suniyati. Pendidikan terakhir Penulis adalah Doktor Manajemen Pendidikan Islam (MPI) di Pascasarjana UIN Raden Mas Said Surakarta 2022. Penulis menjadi Dosen pada tahun 2017. Memulai karir di STAI Muhammadiyah Klaten 2017-2020 dengan pengalaman struktural sebagai Kepala LPM. Lanjut pada tahun 2021-2022 berkarir di Institut Islam Mamba'ul 'Ulum (IIM) Surakarta. Pengalaman Struktural Pernah menjadi Kepala LPM, Tim Audit Mutu Internal (AMI), Kaprodi S2 PAI, Direktur Pascasarjana di Institut Islam Mamba'ul 'Ulum (IIM) Surakarta. Saat ini penulis bekerja sebagai Dosen di Universitas Darul Ulum Islamic Center Sudirman (UNDARIS) Kab. Semarang, saat ini menjabat sebagai Kaprodi S2 Pendidikan Agama Islam masa bakti 2024-2028. Selain itu penulis merupakan Owner and Founder Penerbit Tahta Media Group. Untuk melengkapi pengalamannya Penulis merupakan Reviewer dan Editor di beberapa Journal, Fasilitator Penulisan Buku Perguruan Tinggi (Buku Ajar, Monograf dan Refrensi). Penulis juga aktif di Asosiasi Dosen PTKIS Indonesia (*ADPETIKISINDO*) selaku Wakil V (MURII dan Duta Dosen) LNI (Lacuna+Novelty+Inovasi+Publikasi) Periode 2024-2029. Buku dan Artikel yang pernah ditulis dan dipublikasikan bisa dilihat melalui link dibawah:

<https://scholar.google.com/citations?user=UAlcP6wAAAAJ&hl=id>

atau ID Sinta Penulis

<https://sinta.kemdikbud.go.id/authors/profile/6875840>

Penulis dapat dihubungi melalui

Email: uswatunkhasanah6815@gmail.com



Dr. Imam Anas Hadi, M.Si. merupakan Dosen tetap sekaligus Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI Kab. Semarang. Penulis beralamat di Losari Kecamatan Sumowono Kabupaten Semarang. Penulis mempunyai Motto hidup yaitu: bermanfaat kepada orang lain



PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS PROJECT BASED LEARNING (PJBL)

PADA MATA PELAJARAN PAI

Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Darul Ulum Islamic Center Sudirman, Kabupaten Semarang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keinginan untuk menciptakan inovasi pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21. Melalui pengembangan media berbasis Project Based Learning (PjBL) dengan bantuan aplikasi Scratch, penulis berharap proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi lebih menarik, efektif, dan mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi ajar, khususnya pada pokok bahasan Rukun Iman.



IKAPI
IKATAN PENERBIT INDONESIA

CV. Tahta Media Group
Surakarta, Jawa Tengah
Web : www.tahtamedia.com
Ig : tahtamedia group
Telp/WA : +62 896-5427-3996



QR CODE : 021-4715-0204-3143