




Research Article

Transformasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dari Konvensional Menuju Interaktif: Studi Kasus SMPN 35 Surabaya

Firdanti Maqhfiroh¹, Moh. Faizin², Usman Yudi³, Yahya Aziz⁴

1. Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
E-mail: frdntii.mqh@gmail.com 
2. Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
E-mail: faizin7172@gmail.com
3. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
E-mail: usmanyudiwildan@gmail.com
4. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
E-mail: yahya@uinsby.ac.id



Copyright © 2026 by Authors, Published by AL-AFKAR: Journal For Islamic Studies. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Received : October 25, 2025

Revised : November 27, 2025

Accepted : December 12, 2025

Available online : January 28, 2026

How to Cite: Firdanti Maqhfiroh, Moh. Faizin, Usman Yudi and Yahya Aziz (2026) "Transformation of Islamic Religious Education Learning from Conventional to Interactive: A Case Study of SMPN 35 Surabaya", *al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 9(1), pp. 1196–1209. doi: 10.31943/afkarjournal.v9i1.2823.

Transformation of Islamic Religious Education Learning from Conventional to Interactive: A Case Study of SMPN 35 Surabaya

Abstract. The purpose of this study is to describe the transformation of Islamic Religious Education (PAI) learning from conventional methods to interactive methods for class VIII-F students at SMPN 35 Surabaya. The research method used is a qualitative descriptive approach involving 33 students as subjects, while data was collected through three main techniques: observation, interviews, and documentation. The results of the study indicate that conventional learning, which is still dominated by lectures, memorization, and cognitive evaluation alone, causes students to tend to be passive, bored, and fed up. In contrast, the implementation of conventional learning through LKPD-based Problem Based Learning (PBL), mind mapping-based Project Based Learning (PjBL), and Kahoot-based digital game evaluation can increase student engagement, motivation, and deeper understanding. Students become more active in discussions, collaboration, and problem-solving, while the teacher acts as a facilitator. This study concludes that the integration of interactive learning with the Independent Curriculum is relevant for building Islamic Religious Education (PAI) learning that is more participatory, meaningful, and aligned with the demands of 21st-century skills.

Keywords: Islamic Religious Education, Conventional Learning, Interactive Learning, Independent Curriculum.

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan transformasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dari metode konvensional menuju metode interaktif pada peserta didik kelas VIII-F SMPN 35 Surabaya. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif dengan melibatkan 33 peserta didik sebagai subjek, sedangkan data dikumpulkan melalui tiga teknik utama yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional yang masih dominan dengan ciri khas ceramah, hafalan, dan evaluasi kognitif semata menyebabkan peserta didik cenderung pasif, bosan, dan jenuh. Sebaliknya, penerapan pembelajaran konvensional melalui Promblem Based Learning (PBL) berbasis LKPD, Project Based Learning (PjBL) berbasis mind mapping, serta evaluasi berbasis permainan digital Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman peserta didik secara lebih mendalam. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam diskusi, kolaborasi, dan pemecahan masalah, sementara guru berperan sebagai fasilitator. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi pembelajaran interaktif dengan Kurikulum Merdeka relevan untuk membangun pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang lebih partisipatif, bermakna, dan selaras dengan tuntutan keterampilan di abad ke-21.

Kata Kunci : Pendidikan Agama Islam, Pembelajaran Konvensional, Pembelajaran Interaktif, Kurikulum Merdeka.

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) didefinisikan sebagai upaya terencana yang dilakukan secara sadar guna membimbing peserta didik agar mencapai akhlak mulia, ketakwaan, serta pemahaman mendalam terkait nilai-nilai keagamaan. Di luar tujuan tersebut, PAI juga berperan penting dalam transformasi perilaku individu baik dalam ranah pribadi, sosial, ataupun bermasyarakat yang diwujudkan melalui sebuah pengajaran (Gani et al., 2024, p. 291). Konsep tersebut selaras dengan makna dasar belajar yang secara etimologi berakar dari kata ajar yang mengacu pada petunjuk yang diberikan agar seseorang memperoleh pengetahuan, yang kemudian dimaknai oleh Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) sebagai usaha aktif untuk memperoleh kepandaian atau ilmu. Dengan demikian, seluruh rangkaian proses pembelajaran PAI

dilihat sebagai upaya terstruktur yang difasilitasi oleh lembaga pendidikan untuk mengantar peserta didik pada perolehan ilmu tersebut (Sutikno, 2019, p. 10).

Dalam konteks pembelajarn PAI, peran seorang pendidik lebih dari sekedar menyampaikan materi atau informasi keagamaan tetapi juga bertanggung jawab dalam memastikan bahwa nilai-nilai keislaman dapat terinternalisasi dalam diri peserta didik. Untuk mewujudkan tujuan mendasar tersebut, diperlukan strategi pengajaran yang efektif dengan mengadopsi berbagai penerapan metode yang dirancang selaras dengan situasi, kondisi, potensi, dan karakteristik peserta didik. Metode pembelajaran dipahami sebagai proses sistematis dan terstruktur yang dilaksanakan oleh pendidik untuk mentransfer materi ajar (Tyasmaning, 2022, p. 29). Penggunaan metode yang tepat dapat mengoptimalkan keberlangsungan proses pembelajaran, sehingga kemampuan seorang pendidik dalam menguasai dan menerapkan metode sangat menentukan tingkat motivasi dan antusiasme peserta didik di dalam kelas. Proses belajar mengajar yang dianggap efektif idealnya tidak terpaku pada satu metode pembelajaran, melainkan menerapkan variasi metode secara bergantian karena pada dasarnya tidak ada metode pembelajaran yang sepenuhnya sempurna. Hal ini menuntut seorang pendidik untuk menguasai secara menyeluruh terkait kekurangan dan kelebihan dari berbagai metode pembelajaran, sehingga dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan belajar sekaligus menentukan Langkah yang tepat sesuai situasi dan kebutuhan peserta didik (Ilyas & Armizi, 2020, p. 196).

Meskipun kesadaran akan pentingnya mengombinasikan beberapa metode dalam kegiatan belajar telah meluas, namun realita di banyak institusi pendidikan seringkali menunjukkan bahwa metode konvensional masih menjadi opsi utama. Metode konvensional memiliki ciri khas yang cukup menonjol seperti fokus pada hafalan yang mengabaikan proses pemahaman mendalam, materi sepenuhnya didiktekan oleh guru, pembelajaran didominasi oleh pemberian materi dalam jumlah besar, serta sistem evaluasi yang umumnya hanya mengukur aspek kognitif tanpa mempertimbangkan sikap afektif dan psikomotorik (Daulay, 2024, p. 270). Metode tradisional ini masih tetap populer karena memiliki sejumlah keunggulan seperti kemudahan implementasi, kemampuan mengelola sumber belajar, serta struktur jadwal yang lebih teratur. Dengan menggunakan metode tersebut, guru dapat menyesuaikan suasana belajar dengan materi ajar, pengalaman, dan tingkat kemampuan serta peserta didik (Siahaan et al., 2022, p. 190). Akan tetapi, dibalik efisiensinya, metode konvensional juga menyimpan beberapa kelemahan yang berdampak signifikan pada keaktifan peserta didik karena mereka hanya cenderung mendengarkan tanpa ada umpan balik. Kondisi ini berpotensi menimbulkan kebosanan dan kejenuhan dalam pembelajaran yang pada akhirnya mengakibatkan penurunan konsentrasi sehingga tujuan pembelajaran tidak ercapai sesuai harapan. Realita ini seharusnya mampu mendorong para pendidik untuk berinovasi dengan mengintegrasikan gaya belajar, model, atau kombinasi metode pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan spesifik peserta didik serta selaras dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 (Prameswara & Pius X, 2023, p. 5).

Abad ke-21 menghadirkan tantangan besar bagi dunia pendidikan, terutama dalam mempersiapkan peserta didik agar mampu beradaptasi dengan pesatnya perkembangan teknologi yang ditandai oleh digitalisasi, komputasi, otomatisasi, hingga pengetahuan berbasis teknologi. Dalam menjawab tantangan tersebut, pemerintah Indonesia mengimplementasikan Kurikulum Merdeka yang dirancang untuk merombak proses pembelajaran intrakurikuler menjadi lebih variatif, kontekstual dan fleksibel. Kurikulum ini tidak hanya memberikan ruang bagi peserta didik untuk mendalami konsep serta menguasai kompetensi secara komprehensif, tetapi juga memberikan otoritas lebih besar kepada pendidik dalam memilih dan menyesuaikan berbagai perangkat ajar sesuai kebutuhan serta minat peserta didik. Secara mendasar, Kurikulum Merdeka diharapkan mampu menumbuhkan karakter esensial pada diri peserta didik seperti kemandirian berpikir, motivasi belajar, optimisme, serta kebebasan berpikir secara luas sehingga peserta didik tidak hanya mengejar sebuah keberhasilan, tetapi juga mampu menerima dan belajar dari sebuah kesalahan sebagai bagian integral dari proses belajar (Sartini & Mulyono, 2022, p. 1355).

Sejalan dengan visi tersebut, pembelajaran interaktif muncul sebagai sebuah strategi yang relevan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menantang, memotivasi, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik. Pentingnya pembelajaran interaktif secara resmi diakui dalam Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang mewajibkan penyelenggaraan proses pembelajaran yang inspiratif, menyenangkan, interaktif, dan menstimulasi sekaligus memberikan keleluasaan untuk pengembangan kreativitas dan kemandirian yang diselaraskan dengan bakat dan perkembangan psikologis peserta didik. Secara konseptual, implementasi pembelajaran interaktif bertujuan menggeser proses pembelajarandengan pola yang pasif menuju pelibatan aktif peserta didik dalam mengajukan pendapat dan eksplorasi jawaban secara mandiri. Melalui pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman kognitif tetapi juga pengembangan keterampilan sosial positif, kolaborasi, berpikir kritis, serta pemecahan masalah (*problem solving*) yang merupakan kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik di abad ke-21 (Baharuddin et al., 2024, p. 419). Secara umum, pembelajaran interaktif ditandai oleh tuntutan aktivitas mental sehingga peserta didik tidak hanya sekedar mencatat materi tetapi juga aktif dalam proses berpikir. Proses ini dibangun melalui dialogis dan tanya jawab yang berlangsung secara berkesinambungan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengonstruksikan pengetahuan (Raztiani & Permana, 2019, p. 435).

Sejalan dengan uraian latar belakang, penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan proses transformasi pembelajaran PAI dari metode konvensional menuju pembelajaran interaktif, serta menganalisis dampaknya terhadap keterlibatan, motivasi, dan kolaborasi peserta didik kelas VIII-F SMPN 35 Surabaya. Lebih jauh, penelitian ini berupaya memberikan gambaran mengenai relevansi pembelajaran interaktif dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan keterampilan abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan tujuan mendeskripsikan secara rinci proses dan hasil pembelajaran PAI berbasis model pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kolaborasi peserta didik. Fokus penelitian diarahkan pada seluruh peserta didik kelas VIII-F SMPN 35 Surabaya yang berjumlah 33 peserta didik, di mana keseluruhan peserta didik menjadi objek pengamatan sekaligus analisis.

Pengumpulan data penelitian dilakukan melalui tiga teknik utama yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memantau secara langsung keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran, dinamika interaksi antar anggota kelompok, partisipasi peserta didik dalam diskusi, serta strategi yang digunakan dalam menyelesaikan tugas kolaboratif. Wawancara dilaksanakan bersama guru dan sejumlah peserta didik guna memperoleh informasi terkait perubahan metode pembelajaran, pengalaman belajar yang dirasakan peserta didik, serta persepsi guru terkait efektivitas pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kerja sama dan kolaborasi. Sementara itu, dokumentasi berupa foto-foto kegiatan pembelajaran dikumpulkan untuk melengkapi data observasi dan wawancara, sehingga memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai efektivitas penerapan pembelajaran interaktif dalam membangun kolaborasi peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional dapat dipahami sebagai bentuk pembelajaran tradisional yang diwariskan secara turun-temurun dan hingga kini masih banyak digunakan di sekolah. Model pembelajaran ini menempatkan guru sebagai pusat kegiatan belajar (*teacher-centered learning*), sehingga proses belajar mengajar cenderung monoton, verbalis, serta masih sangat bergantung pada metode ceramah sebagai sarana utama penyampaian materi. Kondisi tersebut membuat interaksi, partisipasi, dan kolaborasi peserta didik cenderung terbatas (Fahrudin et al., 2021, p. 68). Dalam pendekatan ini, guru berperan sebagai sumber utama informasi sekaligus pengendali jalannya pembelajaran, sedangkan peserta didik cenderung pasif dengan hanya mendengar, mencatat, dan mengulang informasi yang diberikan. Proses pembelajaran lebih diarahkan pada upaya menanamkan pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik, sehingga keberhasilan belajar diukur dari sejauh mana peserta didik mampu memahami, mengingat, dan menerapkan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari (Panggabean, 2021, p. 6). Kondisi tersebut menggambarkan bahwa pembelajaran konvensional pada hakikatnya berlangsung secara satu arah, di mana guru menjadi pusat informasi sedangkan peserta didik hanya berperan sebagai penerima pasif.

Pola pembelajaran konvensional yang berlangsung secara satu arah dibangun atas asumsi bahwa peserta didik diibaratkan “botol kosong” atau “kertas putih” yang sepenuhnya harus diisi oleh guru. Dalam pandangan ini, guru diposisikan sebagai pihak yang serba tahu yang menguasai materi sekaligus menjadi pengendali utama proses pembelajaran, sementara peserta didik diposisikan sebagai penerima instruksi yang dianggap tidak tahu dan hanya mendengarkan serta sesekali menjawab apabila ditanya tanpa banyak ruang untuk inisiatif. Pola relasi yang semacam ini dikenal dengan konsep

banking education sebagaimana dikemukakan oleh Paulo Freire, yaitu sebuah sistem yang menempatkan guru sebagai pemberi pengetahuan tunggal dan peserta didik sebagai objek yang diisi tanpa diberi kesempatan untuk berpikir kritis maupun berpartisipasi aktif (Wardani et al., 2019, p. 24). Dengan demikian, asumsi dasar pembelajaran konvensional menekankan dominasi guru serta memposisikan peserta didik hanya sebagai penerima instruksi dalam proses belajar.

Salah satu bentuk paling dominan dalam pembelajaran konvensional adalah metode ceramah. Metode ini sejalan dengan pola teacher-centered learning karena menempatkan guru sebagai pusat informasi dan penyampai utama materi melalui penuturan lisan yang dianggap efektif dan efisien. Zakiah Darajat menegaskan bahwa metode ceramah merupakan bentuk pembelajaran di mana guru memberikan penjelasan kepada peserta didik melalui kata-kata yang diucapkan secara verbal (Zaenuri, 2019, p. 21). Dalam praktiknya, guru akan menyampaikan materi yang sesekali diselingi pertanyaan-pertanyaan sederhana guna menjaga perhatian dan konsentrasi peserta didik. Sementara kegiatan utama peserta didik adalah mendengarkan dan mencatat pokok penting yang dijelaskan oleh guru. Metode ini banyak disukai oleh kebanyakan guru, karena dianggap praktis, relatif mudah diterapkan, serta tidak menuntut keterampilan teknis yang kompleks. (Dafid Fajar Hidayat, 2022, p. 358). Namun, keterbatasan utama metode ini adalah rendahnya partisipasi peserta didik, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang memberikan ruang bagi mereka untuk mengembangkan pemikiran kritis maupun kreativitas.

Metode ceramah pada dasarnya sangat bergantung pada keterampilan komunikasi guru, karena penyampaian materi sepenuhnya dilakukan secara lisan. Elemen seperti volume suara, tekanan suara, intonasi, serta ekspresi diri merupakan elemen penting agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan jelas dan menarik perhatian peserta didik. Oleh karena itu, seorang guru yang menggunakan metode ini dituntut untuk menguasai teknik-teknik komunikasi yang baik (Ayu Pratiwi & Irawan, 2024, p. 17). Kemampuan berbahasa selain berfungsi sebagai alat komunikasi juga membentuk nalar dan pola pikir peserta didik. Berperan sejak dini, peserta didik cenderung meniru dan menerapkan bahasa yang digunakan oleh orang tua, guru, atau lingkungan sekitarnya, sehingga kualitas bahasa yang digunakan dalam pembelajaran turut memengaruhi cara berpikir mereka. Dengan demikian, bahasa menjadi sarana transformasi gagasan dan ide yang menentukan efektivitas ceramah. (Tambak, 2014, p. 378).

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran PAI di kelas VIII-F SMPN 35 Surabaya masih didominasi oleh model pembelajaran konvensional, di mana metode ceramah menjadi strategi utama yang digunakan. Hal ini tidak terlepas dari faktor guru yang sudah sepuh sehingga lebih nyaman menggunakan model pembelajaran tradisional. Ceramah dianggap praktis, hemat biaya, serta tidak menuntut keterampilan teknis yang kompleks sehingga relatif ramah bagi guru senior dan memungkinkan pembelajaran tetap terlaksana tanpa menguras banyak energi (Dafid Fajar Hidayat, 2022, p. 361). Dalam praktiknya, guru menyampaikan materi secara lisan dengan bahasa yang lugas, sesekali diselingi tanya jawab sederhana untuk memastikan keterlibatan peserta didik. Aktivitas belajar peserta didik sebagian besar berpusat pada mendengarkan, mencatat, serta merespons pertanyaan dari guru. Pada akhir pembelajaran, guru biasanya memberikan tugas berupa pengerjaan soal-soal dan setor hafalan terkait materi sebagai

bentuk asesmen formatif. Pola ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran PAI di kelas VIII-F SMPN 35 Surabaya masih bercirikan pembelajaran konvensional, dimana guru berperan dominan sementara peserta didik relatif pasif. Kondisi tersebut menegaskan perlunya alternatif strategi pembelajaran yang lebih interaktif, partisipatif, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka agar proses belajar dapat berlangsung lebih hidup dan bermakna.

Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif dapat dipahami sebagai suatu pendekatan modern yang berkembang seiring tuntutan zaman dan semakin banyak diterapkan di sekolah. Model pembelajaran ini menjadikan peserta didik sebagai titik sentral dalam kegiatan belajar mengajar (*student-centered learning*), sehingga proses belajar mengajar berlangsung partisipatif, kolaboratif, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Kondisi tersebut, melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pencarian, pemahaman, dan penerapan pengetahuan (Lailatul Nur Asri & Rachma Hasibuan, 2024, p. 194). Dalam pendekatan ini, interaksi dipahami sebagai komunikasi dua arah yang bersifat dinamis, di mana aksi dan reaksi muncul sebagai hasil dari hubungan sebab-akibat. Istilah interaktif merujuk pada adanya keterlibatan dialog yang berlangsung secara timbal balik antara pendidik dengan peserta didik ataupun antar peserta didik dalam kegiatan diskusi (Amarullah & Wiwita, 2024, p. 309). Pembelajaran interaktif mendorong peserta didik untuk aktif mengajukan pertanyaan, menjawab, serta mengekspresikan pendapat, sehingga seluruh potensi mereka dapat terlibat secara optimal. Sejalan dengan aliran progresivisme, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing serta memberikan arahan kepada peserta didik, sementara peserta didik memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung (Fitra Ramadani, 2022, p. 1248). Kondisi tersebut menggambarkan bahwa pembelajaran interaktif pada hakikatnya berorientasi pada proses, di mana peserta didik ditempatkan sebagai subjek aktif dan pembelajaran berlangsung lebih bermakna.

Pola pembelajaran interaktif yang berlangsung secara dua arah lahir dari perubahan kurikulum, yakni pergeseran dari Kurikulum 2013 (K-13) menuju Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka dirancang dengan menekankan pada pembelajaran intrakurikuler yang lebih variatif namun tetap berfokus pada materi esensial. Dengan demikian, peserta didik memiliki kesempatan lebih luas untuk memperdalam konsep sekaligus memperkuat kompetensi yang dimiliki. Kurikulum ini disusun sebagai kerangka yang mendukung visi pendidikan nasional serta menjadi langkah strategis dalam pemulihan pembelajaran (Masduki Asbari, 2023, p. 80). Guru diberikan keleluasaan dalam menentukan maupun memodifikasi perangkat pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Kurikulum Merdeka juga menghadirkan proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5) yang bertujuan untuk membentuk karakter dan mengasah *soft skill* peserta didik melalui pengalaman belajar. Kurikulum Merdeka juga menekankan pentingnya pembelajaran berdiferensiasi, yakni strategi instruksional di mana guru menggunakan beragam metode pengajaran untuk menyesuaikan proses belajar dengan kebutuhan individual setiap peserta didik (Andajani, 2022, p. 37). Oleh karena itu, guru dituntut untuk melakukan inovasi dan terobosan baru, salah satunya penerapan pembelajaran interaktif yang lebih variatif.

Pembelajaran interaktif yang paling banyak dilirik dalam dunia pendidikan saat ini adalah model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Model ini menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam memecahkan suatu persoalan melalui tahapan sistematis sesuai dengan prinsip metode ilmiah, sehingga melalui proses tersebut peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan yang relevan dengan topik yang dikaji, tetapi juga terlatih mengembangkan keterampilan dalam mencari alternatif solusi secara mandiri. Umumnya, model pembelajaran ini menyajikan permasalahan nyata sebagai konteks belajar, sehingga peserta didik terdorong berpikir kritis sekaligus mengasah keterampilan pemecahan masalah dalam situasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berorientasi pada pembentukan karakter peserta didik yang mandiri, tangguh, berinisiatif, serta memiliki kompetensi dalam memecahkan berbagai permasalahan (Syamsidah & Suryani, 2018, pp. 9-10).



Gambar 1: Dokumentasi Pengerjaan LKPD

Pelaksanaan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) di kelas VIII-F SMPN 35 Surabaya dilakukan dengan memanfaatkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang diintegrasikan dengan model Numbered Head Together (NHT). Model NHT yang dikembangkan oleh Spencer pada tahun 1993 dikenal dengan istilah “kepala bernomor” dan menekankan pentingnya partisipasi aktif seluruh anggota kelompok di mana setiap anggota diberi nomor tertentu (Fadly, 2022, p. 129). Dalam praktiknya, praktikan terlebih dahulu memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari materi secara mandiri, kemudian membagi mereka ke dalam kelompok kecil dan membagikan LKPD sebagai bahan diskusi. Setiap anggota kelompok diberi nomor tertentu, lalu dilanjutkan mendiskusikan permasalahan yang tercantum dalam LKPD untuk diselesaikan secara bersama. Setelah itu, praktikan menjelaskan teknis pelaksanaan dan menggunakan mekanisme undian (spin) untuk memanggil nomor peserta didik yang bertugas melaporkan hasil diskusi kelompok kepada seluruh peserta didik di kelas. Sistem penomoran ini menjadikan seluruh anggota kelompok memiliki peran dan tanggung jawab yang setara untuk memahami materi, sehingga tidak ada anggota yang mendominasi

diskusi dan semua peserta didik berkesempatan menyampaikan pendapat. Dengan demikian, integrasi PBL dan NHT tidak hanya melatih kemampuan berpikir kritis tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab, keterampilan komunikasi, serta kerja sama dalam kelompok.

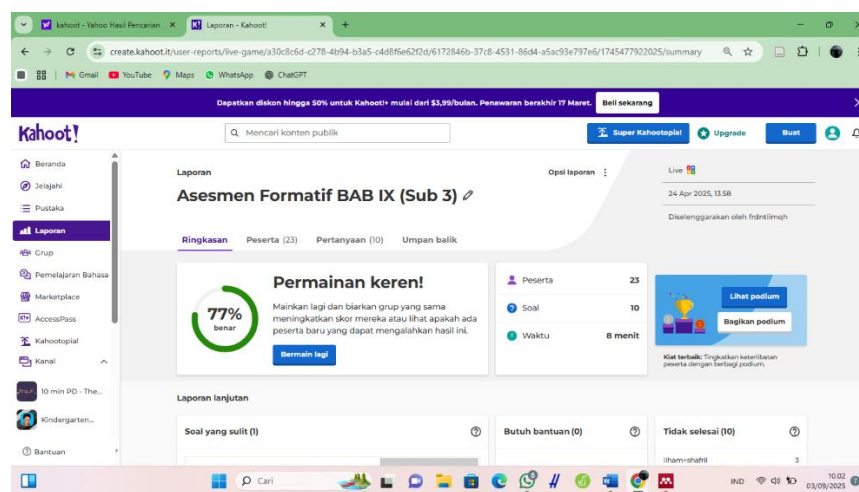
Wujud lain dari pembelajaran interaktif juga dapat diimplementasikan melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL). Model ini menekankan keterlibatan aktif peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*student-centered learning*), sementara guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Dalam penerapannya, peserta didik diberikan ruang untuk merancang sekaligus melakukan suatu proyek yang berkaitan dengan materi pelajaran dengan mengandalkan kreativitas masing-masing. Aktivitas berbasis proyek tersebut tidak hanya membantu peserta didik dalam menemukan konsep dan pengalaman baru tetapi juga menstimulasi peserta didik untuk lebih inovatif dalam menghasilkan produk yang konkret. Dengan demikian, proses pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan, menantang, sekaligus bermakna (Irfana et al., 2022, p. 58).



Gambar 2: Dokumentasi Presentasi Mind Mapping

Pelaksanaan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) di kelas VIII-F SMPN 35 Surabaya diintegrasikan melalui metode mind mapping yang dikembangkan dengan bantuan aplikasi digital Canva. Mind mapping merupakan metode pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik melalui kegiatan kreatif menyusun ide-ide pokok dari suatu konsep ke dalam peta sederhana yang mudah dipahami (Kustina, 2021, p. 32). Dalam praktiknya, praktikan memberikan materi pokok terlebih dahulu, kemudian membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil untuk mengidentifikasi gagasan inti dari materi yang dipelajari. Setiap kelompok diberi arahan untuk menuangkan ide-ide tersebut dalam bentuk mind mapping menggunakan Canva, dengan memanfaatkan fitur teks, simbol, maupun ikon visual yang tersedia. Setelah proses penyusunan selesai, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil mind mapping di depan kelas sebagai bentuk laporan proyek. Penggunaan Canva tidak hanya mempermudah proses penyusunan mind mapping, tetapi juga menciptakan pembelajaran interaktif yang sesuai dengan perkembangan teknologi digital.

Salah satu bentuk evaluasi pembelajaran interaktif dapat diwujudkan melalui permainan edukatif. Evaluasi ini menggunakan permainan sebagai media penilaian, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai pengukur capaian belajar tetapi juga menumbuhkan jiwa kompetitif dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi. Secara umum, permainan edukatif merupakan aktivitas bermain yang dikembangkan secara khusus untuk menumbuhkan daya pikir, memperkuat konsentrasi, serta mengasah kemampuan problem solving peserta didik. Pola pembelajaran yang terkandung dalam permainan edukatif berkaitan erat dengan prinsip learning by doing, di mana peserta didik belajar sambil berinteraksi langsung dengan permainan. Segala instruksi dan fitur yang tersedia dalam permainan edukatif dapat membimbing peserta didik sebagai pemain untuk menggali informasi dan memperkaya pengetahuan melalui pengalaman belajar (Galih Puji Mulyoto et al., 2020, p. 5).



Gambar 3: Dokumentasi Evaluasi Berbasis Kahoot

Pelaksanaan evaluasi berbasis permainan edukatif di kelas VIII-F SMPN 35 Surabaya dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot sebagai media asesmen digital. Kahoot merupakan aplikasi kuis berbasis permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk menilai pemahaman peserta didik terhadap materi. Melalui tampilan visual yang menarik dan sistem poin pada setiap jawaban, Kahoot mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta semangat belajar peserta didik. Selain berfungsi sebagai alat evaluasi, aplikasi ini juga memberikan umpan balik secara langsung sehingga peserta didik dapat mengetahui capaian mereka sekaligus memperbaiki pemahaman yang masih kurang (Permatasari et al., 2023, p. 2711). Dalam praktiknya, praktikan terlebih dahulu menyiapkan soal kuis sesuai dengan materi yang telah dipelajari, kemudian mengarahkan peserta didik untuk mengakses aplikasi melalui perangkat seluler masing-masing. Setelah seluruh peserta didik berhasil masuk ke dalam ruang kuis, praktikan memulai permainan dengan menampilkan soal secara visual di layar proyektor. Melalui pola ini, Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik, tetapi juga membangkitkan motivasi belajar, meningkatkan keterlibatan, serta memberikan umpan balik langsung terhadap hasil belajar mereka.

Analisis Reflektif

Berdasarkan temuan dari hasil wawancara dengan guru PAI kelas VIII-F SMPN 3 Surabaya, terungkap bahwa pola pembelajaran yang beliau terapkan masih bertumpu pada metode konvensional berupa ceramah. Hal ini dilatarbelakangi oleh factor usia beliau yang sudah senior, sehingga merasa lebih nyaman dan terbiasa dengan pola pembelajaran tradisional tersebut. Beliau juga menyadari bahwa keterbatasan metode ceramah terletak pada rendahnya partisipasi peserta didik, sehingga proses pembelajaran cenderung berlangsung satu arah. Menurut beliau, secara kognitif peserta didik VIII-F sebenarnya sudah cukup mumpuni dalam memahami materi. Namun dari segi afektif dan psikomotorik, peserta didik masih kurang kompak sehingga memerlukan inovasi baru, baik dari segi model, strategi, maupun media pembelajaran.

Sementara itu, hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa mereka sering merasa bosan dan mengantuk ketika pembelajaran hanya dilakukan melalui ceramah dan diakhiri dengan setor hafalan. Sebaliknya, saat praktikan mencoba menerapkan model pembelajaran interaktif seperti Problem Based Learning (PBL) berbasis LKPD yang dipadukan dengan Numbered Head Together (NHT), Project Based Learning (PjBL) dengan mind mapping, serta evaluasi melalui permainan edukatif, mereka merasa lebih tertantang dan antusias. Beberapa peserta didik menyampaikan bahwa penerapan pembelajaran interaktif membantu mereka lebih mudah memahami materi serta menciptakan suasana belajar baru yang lebih menyenangkan. Mereka bahkan berharap agar model pembelajaran interaktif dapat diterapkan secara berkelanjutan di kelas, bukan hanya pada saat praktik mengajar.

Dari hasil wawancara tersebut, praktikan merefleksikan bahwa pembelajara konvensional memang masih memiliki peran penting, terutama bagi guru yang sudah terbiasa dengan metode ceramah. Namun, dalam konteks kebutuhan peserta didik saat ini, inovasi pembelajaran menjadi suatu keniscayaan. Implementasi model pembelajaran interaktif terbukti efektif meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemahaman peserta didik secara komprehensif. Oleh karena itu, integrasi antara pengalaman praktis guru dengan metode konvensional dan pendekatan interaktif berbasis Kurikulum Merdeka perlu terus dikembangkan. Hal ini bertujuan agar pembelajaran tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga membangun keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, serta karakter peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 35 Surabaya masih didominasi metode konvensional dengan pendekatan ceramah yang meskipun mudah diimplementasikan tetapi berdampak pada keaktifan peserta didik, kurangnya focus, serta kejenuhan dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, penerapan pembelajaran interaktif melalui integrasi Problem Based Learning (PBL), Project Based Learning (PjBL), dan evaluasi berbasis permainan digital terbukti mampu meningkatkan keaktifan peserta didik, motivasi belajar, serta pemahaman secara menyeluruh. Pembelajaran interaktif yang dilakukan tidak hanya berfungsi untuk transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga membangun keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan karakter peserta didik sesuai dengan profil pelajar Pancasila dalam

Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif strategis dalam meningkatkan kualitas Pembelajaran Agama Islam (PAI) di sekolah menengah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amarullah, T. A. H., & Wiwita, R. (2024). Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswasekolah Menengah Pertama. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9(3), 305–313. <https://doi.org/10.34125/jmp.v9i3.661>
- Andajani, K. (2022). Modul Pembelajaran Berdiferensiasi. Mata Kuliah Inti Seminar Pendidikan Profesi Guru, 2.
- Ayu Pratiwi, & Irawan, D. (2024). Penerapan Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*, 2(1), 13–24. <https://doi.org/10.61930/pjpi.v2i1.550>
- Baharuddin, Putri, L. F. E., & Rosulinawati. (2024). Pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 5(4), 418–424. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v5i4.16811>
- Dafid Fajar Hidayat. (2022). Desain Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, Dan Kebudayaan*, 8(2), 141–156. <https://doi.org/10.55148/inovatif.v8i2.300>
- Daulay, N. (2024). Pengaruh Pembelajaran Konvensional Pada Materi Shalat Jama' dan Qosar. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (JITK)*, 2(2), 268–272. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk>
- Fadly, W. (2022). Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka. *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi%oAKU*rikulum Merdeka
- Fahrudin, F., Ansari, A., & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Hikmah*, 18(1), 64–80. <https://doi.org/10.53802/hikmah.v18i1.101>
- Fitra Ramadani, D. (2022). Konsep Kurikulum Merdeka Belajar Belajar terhadap Pandangan Filsafat Progresivisme. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 1243.
- Galih Puji Mulyoto, M. P., Mohammad Miftahusyai'an, M. S., & Nur Hidayah Hanifah, M. P. (2020). Konsep Dasar dan Pengembangan Pembelajaran PPKn untuk MI/SD. In *Publica Instsitude Jakarta*. <http://digilib.unimed.ac.id/51618/>
- Gani, A., Oktavani, M., & Suhartono, S. (2024). Pendidikan Agama Islam: Fondasi Moral Spiritualitas Bangsa. *Al-I'tibar : Jurnal Pendidikan Islam*, 11(3), 289–297. <https://doi.org/10.30599/jrek7951>
- Ilyas, M., & Armizi, A. (2020). Metode Mengajar dalam Pendidikan Menurut Nur Uhbiyati dan E. Mulyasa. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 185–196. <https://doi.org/10.46963/alliqo.v5i02.244>
- Irfana, S., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Efektifitas Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Journal of Professional Elementary Education*, 1(1), 56–

64. <https://doi.org/10.46306/jpee.vii.7>
- Kustina, N. G. (2021). *ACADEMIA : Jurnal Inovasi Riset Akademik* Vol 1. No 1. Agustus 2021 30. *Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 30–37.
- Lailatul Nur Asri, & Rachma Hasibuan. (2024). Pemanfaatan Poster Abjad Bergambar Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Dan Kognitif AUD. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(3), 07–13. <https://doi.org/10.47861/khirani.v2i3.1090>
- masduki Asbari, I. A. (2023). Kurikulum Merdeka : Transformasi. *Jurnal of Information System and Manajement*, 02(06), 80.
- Panggabean, S. (2021). Konsep Student Center Learning dan Teacher Center Learning. In *Sistem Student Center Learning dan Teacher Center Learning*.
- Permatasari, S., Zulhafizh, Z., Septyanti, E., Mustika, T. P., Rasdana, O., Pernantah, P. S., & Rizka, M. (2023). Asesmen Digital berbasis Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2710–2714. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1737>
- Prameswara, A. Y., & Pius X, I. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif. *SAPA - Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.53544/sapa.v8i1.327>
- Raztiani, H., & Permana, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(3), 433–440. <https://doi.org/10.60145/jcp.viii.238>
- Sartini, & Mulyono, R. (2022). ANALISIS IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA BELAJAR UNTUK MEMPERSIAPKAN PEMBELAJARAN ABAD 21. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08(02), 1348–1363.
- Siahaan, J. H., Sihombing, S., & Simamora, B. A. (2022). Studi Komparasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Model Pembelajaran Konvensional pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII di SMPN 10 Pematangsiantar T.A. 2022/2023. *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(2), 188–195.
- Sutikno, M. S. (2019). Metode & Model-Model Pembelajaran “Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan.”
- Syamsidah, & Suryani, H. (2018). *Buku Model Peoblem Based Learning (PBL) MATA KULIAH PENGETAHUAN BAHAN MAKANAN*. Buku, 94.
- Tambak, S. (2014). Metode Ceramah: Konsep Dan Aplikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Tarbiyah*, 21(2), 375–401.
- Tyasmaning, E. (2022). Model Dan Metode. In *IAI Sunan Kalijogo Malang*.
- Wardani, D. K., Lilawati, E., Khoirunnisa, F., Asyirat, Y. M., Mis, D. I., Amal, N., Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., Nuryani, P., Romaida, Noviani, D., Riad, A., Hamzah B.Uno, Agus Purnomo, D., Kholis, N., Siregar, I., Adolph, R., HARAHA, S. A., Toolkit, Z., Donoghue, J., Nir, Y., ... Ummah, M. S. (2019). Model Pembelajaran. In *Jurnal Tarbiyah Islamiyah (Vol. 5, Issue 2)*. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbe.co.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SIS

Firdanti Maqfiroh, Moh. Faizin, Usman Yudi, Yahya Aziz

Transformasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dari Konvensional Menuju Interaktif: Studi Kasus SMPN 35 Surabaya

TEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Zaenuri, A. (2019). Pendidikan Dalam Al-Qur ' an (Konsep Metode Pendidikan Dalam Perspektif Al-Qur'an). *Jurnal Kajian Pendidikan Islam Dan Studi Islam*, 2(2), 19-31.