
PENGUATAN LITERASI KEAGAMAAN MELALUI VIDEO INTERAKTIF DAN KUIS BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Sispa Yulia¹, Rama Dhini Permasari Johar², Erwan³, Thomas Febria⁴, Zulfadli⁵, M. Hidayat Ediz⁶

^{1,2,3,6}STAI Solok Nan Indah, Solok, Sumatera Barat, Indonesia

⁴Universitas Ekasakti Padang, Indonesia,

⁵Pengadilan Agama Soreang, Indonesia

sispayulia38@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini dilatar belakangi oleh rendah nya literasi keagamaan di kelas 4 SDN 13 Bukit Tandang, hal ini terlihat dari hasil observasi langsung dan *pretest* yang telah penulis lakukan Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan literasi keagamaan siswa kelas 4 di SDN 13 Bukit Tandang. Adapun metode yang penulis gunakan yaitu *Service Learning* (SL). Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan yaitu terdiri dari observasi, kuisioner dan wawancara langsung. Berdasarkan hasil pengabdian yang telah penulis lakukan ditemukan bahwa pembelajaran literasi keagamaan pada siswa kelas 4 SDN 13 Bukit Tandang melalui video interaktif dan kuis menunjukkan peningkatan yang signifikan di bandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Berdasarkan hasil *posttest* yang penulis lakukan mayoritas nilai siswa meningkat 50% dalam kategori baik. jika dibandingkan dengan yang mendapat kategori baik pada *pre-test* yakni 20%. Dengan demikian, penerapan media video interaktif dan kuis terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan literasi keagamaan siswa kelas 4 SDN 13 Bukit Tandang.

Kata Kunci :

Literasi Keagamaan, Video Interaktif dan Kuis, Servis Learning.

ABSTRACT

This community service activity was motivated by the low level of religious literacy in grade 4 of SDN 13 Bukit Tandang, as seen from the results of direct observation and pre-tests conducted by the author. The purpose of this community service activity is to improve the religious literacy skills of grade 4 students at SDN 13 Bukit Tandang. The method used by the author is Service Learning (SL). The data collection techniques used by the author consist of observation, questionnaires, and direct interviews. Based on the results of the community service that the author has done, it was found that learning religious literacy in grade 4 students of SDN 13 Bukit Tandang through interactive videos and quizzes showed a significant increase compared to traditional learning methods. Based on the results of the post-test that the author did, the majority of students' scores increased by 50% in the good category. when compared to those who got the good category in the pre-test, namely 20%. The application of interactive video media and quizzes has proven effective in improving the understanding and religious literacy skills of grade 4 students of SDN 13 Bukit Tandang.

Keywords:

Religious Literacy, Interactive Videos and Quizzes, Learning Services

PENDAHULUAN

Literasi keagamaan memiliki urgensi yg tinggi mengingat fakta bahwa sebagian besar siklus pembelajaran berkaitan erat dengan kemampuan serta kepedulian berliterasi. salah satu kajian menyatakan bahwa literasi agama selain menumbuhkan minat membaca juga untuk mempersiapkan siswa supaya bisa menganalisis asal-sumber informasi yang berhubungan menggunakan agama atau sifat-sifat yang mereka peroleh asal teks buku, ekspresi, visual bahkan digital.(Azizah & Utami, 2023) yang akan terjadi penelitian menunjukkan bahwa penerapan literasi agama secara efektif dapat memperkaya keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, empati, serta pemahaman lintas budaya (Rachmayani, 2015; Aminatus & Khoiriyah, 2024; Fitriani & Hidayat, 2024).

Banyak hasil penelitian terdahulu yang menyatakan pentingnya menanamkan literasi keagamaan sejak usia dini. (Wulandari Wangi Ni Kadek, 2024) sebab, literasi keagamaan pada anak usia dini memegang peranan krusial dalam pembentukan karakter dan identitas keagamaan anak. Oleh karena itu, pendekatan yang tepat dalam membangun dasar literasi keagamaan pada anak usia dini

menjadi suatu keharusan. Anak-anak akan lebih terlibat dan antusias dalam memahami ajaran agama serta menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. (Faza, Bastian, Imoy, Pandini, & Santoso, 2024).

Nilai-nilai moral tadi dapat ditanamkan serta dikuatkan dengan membaca bacaan atau wacana secara kritis atau yang disebut dengan literasi. Literasi, termasuk literasi kepercayaan perlu diajarkan pada peserta didik supaya mereka dapat hidup di tengah-tengah rakyat modern ini. dalam mengkaji nilai-nilai moral, peserta didik tak hanya sekedar tahu dan melakukan tanpa tahu maksud serta tujuan nilai tersebut dilakukan. Literasi agama selain menumbuhkan minat membaca pula melatih peserta didik buat mampu mengkritisi asal ilmu terkait keagamaan atau nilai-nilai yang dia dapatkan baik dalam bentuk teks (buku), ekspresi, visual, maupun digital. (Nurzakiyah, 2018) Literasi keagamaan di pendidikan dasar bisa di implementasikan melalui konsep pembelajaran dan media pembelajaran yg menarik. sehingga dalam konsep metode serta model pembelajaran siswa dapat berpikir kritis serta lebih memahami dalam pembelajaran keagamaan. Literasi keagamaan juga bisa diimplementasikan diluar sekolah seperti dalam bidang ekstrakurikuler atau perlombaan keagamaan. (Ajria, Amirudin, & Muzaki, 2024) (Aminatus & Khoiriyah, 2024)

Dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan di SDN 13 Bukit Tandang jorong Parik Nagari Bukit Tandang, Kecamatan Bukit sundi kabupaten solok. Ditemukan sangat kurangnya literasi keagamaan siswa. Hal ini tercermin dari beberapa indikator di antaranya:

1. Berbicara Kotor. Hal yang menunjukkan kurangnya literasi keagamaan adalah kebiasaan siswa yang berbicara dengan kata-kata yang tidak sopan atau kasar bahkan ada beberapa siswa yang tidak segan berbicara kasar kepada teman di depan gurunya sendiri.
2. Tidak Disiplin. Kurang nya kedisiplinan pada siswa terlihat dari kebiasaan beberapa siswa tidak mengikuti jadwal dengan baik, atau tidak menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, dan usil terhadap teman yang fokus belajar, keluar kelas sesuka hati saat pelajaran sedang berlangsung ini menjadi kurangnya internalisasi nilai agama yang mengajarkan tentang ketertiban dan tanggung jawab.
3. Tidak patuh pada aturan. Kurang nya literasi keagamaan juga terlihat dari sikap beberapa siswa yang tidak taat atau patuh terhadap aturan, seperti tidak memakai sepatu ke sekolah, tidak memasukkan maju kedalam celana bagi laki-laki dan tidak menggunakan hijab bagi yang perempuan.
4. Kurangnya etika. Kurang nya literasi keagamaan juga terlihat pada sebagian siswa yang tidak menghargai seorang guru dalam memberikan penjelasan sering memotong pembicaraan guru, dan lancang memakai barang teman tanpa seizin teman. (Ramlah et al., 2023).

Beberapa penelitian terdahulu telah membahas tentang pengabdian kepada masyarakat terkait dengan literasi keagamaan. Pengabdian yang dilakukan Faiqotul Isma Dwi Utami dkk (2024) tentang “*Penguatan Literasi Keagamaan Bagi Siswa MI Al Aziziyah Bangsal Mojokerto*”. Hasil dari kegiatan pengabdian tersebut adalah seluruh kegiatan yang dilakukan menunjukkan bahwa Rumah Baca ini meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membaca, karena banyaknya jenis-jenis bacaan secara fisik yang tidak terbatas dan dapat diakses oleh siapa saja. Dengan demikian Rumah Baca sangat berperan untuk wawasan dari semua kalangan. Artinya semakin baik kegiatan literasi sekolahnya maka akan semakin positif peningkatan rumah baca peserta didik. (Isma et al., 2024) Adapun kesamaan pengabdian tersebut dengan pengabdian yang telah penulis lakukan yaitu sama-sama membahas tentang literasi keagamaan di sekolah dasar dan adapun perbedaan dari pengabdian ini yaitu pengabdian ini menerapkan literasi keagamaan melalui rumah baca sedangkan pengabdian penulis melalui penerapan video interaktif dan kuis

Pengabdian yang dilakukan Rois Imron Rosi dkk. (2022) Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pelajaran Qisshotul Qur'an adalah suatu upaya yang dilakukan guru untuk memperkuat pengetahuan keagamaan siswa. Pelajaran ini berisi kisah-kisah 25 Nabi yang diadaptasi dari al-Qur'an. Materi dalam pelajaran ini disajikan dalam bentuk dongeng dan disampaikan dengan metode cerita agar membuat siswa tertarik. Saat siswa tertarik, maka pemahaman keagamaan mereka menjadi meningkat. (Rosi & Fahmi, 2022). Adapun kesamaan pengabdian tersebut dengan pengabdian yang telah penulis lakukan yaitu sama- sama melakukan pengabdian tentang literasi keagamaan di sekolah dasar. Adapun perbedaan dari pengabdian ini yaitu pengabdian ini menerapkan literasi keagamaan melalui dongeng sedangkan pengabdian penulis melalui penerapan video interaktif dan kuis

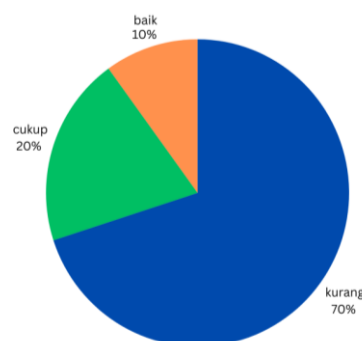
Pengabdian yang dilakukan Hilaluddin (2025) di mana hasil penelitian menunjukkan bahwa meningkatkan literasi agama siswa sekolah dasar melalui PAI adalah langkah penting dalam membangun generasi muda yang beriman, berakhlak mulia, dan memiliki landasan moral yang kokoh. Literasi agama tidak hanya mencakup kemampuan memahami ajaran agama secara konseptual, tetapi juga menginternalisasi dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. (Hilaluddin, 2025)

Pengabdian ini implementasikan pada Pendidikan Agama Islam sedangkan pengabdian penulis dilakukan melalui media video interaktif dan kuis Berdasarkan hasil penelitian dan pengabdian yang telah ada sebelumnya belum ada yang secara spesifik membahas tentang literasi keagamaan bagi siswa sekolah dasar melalui media pembelajaran video interaktif dan kuis dengan menggunakan metode *Service learning* (SL). Sebagai tahap awal kegiatan pengabdian ini, penulis telah melakukan observasi kepada siswa SDN 13 Bukit Tandang, Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok. Penulis melihat kurangnya literasi keagamaan di kalangan siswa yang tercermin kepada kurangnya sopan santun dari segi tutur kata dan sikap. Selanjutnya penulis telah menyebarkan *pre-test* kepada 10 orang siswa kelas 5, dengan hasil yang dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 1. Hasil *Pre-Test*

Kategori	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Kurang	0-49	7 siswa	70%
Cukup	50-74	2 siswa	20%
Baik	75-100	1 siswa	10%

Berdasarkan data dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa rendahnya literasi keagamaan di SDN 13 Bukit Tandang di mana hanya 1 orang siswa yang mendapat kategori baik. dan untuk lebih jelas lagi dapat juga dilihat pada grafik 1.

Grafik 1. Hasil *Pre-Test*

Berdasarkan hasil grafik 1, dapat dilihat kurangnya literasi keagamaan di SDN 13 khusus nya di kelas 4. Sebagaimana terlihat dari diagram tersebut, sebanyak 70% mendapatkan nilai kurang dan 20% mendapatkan nilai cukup, sementara hanya 10% mendapatkan nilai baik. Jadi dari hasil pre test yang di tunjukkan oleh grafik tersebut dapat disimpulkan rendahnya literasi keagamaan di SDN 13 Bukit Tandang. Sehingga dari sini dapat dilihat bahwa penting sekali dilakukan pengabdian atau pendampingan terhadap siswa kelas 4 SDN 13 Bukit Tandang. Untuk hasil yang maksimal dan agar siswa lebih tertarik, penulis menggunakan media video interaktif dan kuis dalam menyampaikan materi literasi keagamaan. Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi keagamaan dengan melakukan bimbingan/pengajaran kepada siswa kelas 4 SDN Bukit Tandang melalui video interaktif dan kuis.

METODE

Dalam melakukan kegiatan pengabdian, penulis menggunakan metode *SL/Service Learning*. (Yusrizal, Intan Safiah, 2017) *Service learning* merupakan metode pembelajaran berbasis pengalaman yang mengintegrasikan kegiatan akademik dengan keterlibatan sosial. Dalam konteks ini, mahasiswa tidak hanya berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, tetapi juga terlibat langsung dalam mengidentifikasi permasalahan, merancang solusi, dan mendampingi siswa dalam meningkatkan keterampilan mereka. (Ilmi, Aziz, & Nukhbatillah, 2025)

Teknik pengumpulan data dalam pengabdian ini adalah observasi dan wawancara langsung. (Johar & Sulfinadia, 2020) Pengabdian ini terdiri dari 5 tahapan (Made Darmawati, Busyra, Latief, Alimudin, & Muhammadiyah Hamka, 2024).

1. Tahap analisis. di tahap ini penulis melakukan observasi terhadap siswa Kelas 4 SDN 13 Bukit Tandang. Penulis mengamati perilaku keseharian siswa di sekolah khususnya terkait dengan pengamalan nilai-nilai agama, sopan santun dan lain-lain. Selain itu penulis juga melakukan wawancara bersama siswa kelas 4 SDN 13 Bukit Tandang yang berjumlah 7 orang dan juga menyiapkan *pre-test* berupa pilihan ganda. (Dahlia, Oktavia, Marsanda, & Cahyani, 2024)
2. Tahap Perencanaan. Pada tahap ini penulis membuat video untuk media pembelajaran berbasis video yang akan penulis terapkan di kelas 4 SDN 13 Bukit Tandang.
3. Tahap pengembangan. Pada tahapan ini penulis melakukan pengabdian terhadap siswa kelas 5 SDN 13 Bukit Tandang yang mana penulis memberikan pembelajaran yang sangat menarik melalui media video interaktif dan kuis. (Romdona, Junista, & Ahmad, n.d.)
4. Tahap pelaksanaan. Pada tahap ini penulis melakukan kegiatan di SDN 13 Bukit Tandang, pada Selasa, 11 Maret 2025. Kegiatan ini dimulai dengan mengajar yang diawali dengan menyuguhkan video pembelajaran interaktif dengan tema pembelajaran rukun iman selanjutnya peneliti melakukan kuis kepada siswa kelas 4 SDN 13 Bukit Tandang. Yang diakhiri dengan memberikan *post-test*.
5. Tahap Evaluasi. Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan evaluasi secara tertulis dan memberikan *post-test* video interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian pada SDN 13 Nagari Bukit tandang, Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten Solok, khususnya pada siswa kelas 4. Aktivitas ini dilaksanakan pada hari Selasa, 11 Maret 2025. Penulis memberikan pembelajaran melalui video interaktif yang mana penggunaan video interaktif pada pembelajaran materi rukun iman pada kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 13 Bukit tandang sangat efektif dalam menaikkan minat dan semangat belajar siswa. Adapun alasan mengapa penulis menggunakan video interaktif sebagai media pembelajaran artinya metode belajar secara tradisional acapkali disebut membosankan serta bikin jenuh siswa, terutama bagi anak usia Sekolah Dasar. Melalui video interaktif bisa memberikan solusi yg inovatif serta sangat menyenangkan untuk mengatasi tantangan zaman ini. (Daryanto, 2010) (Sofiasyari, Kurniawati, & Guntur, 2022)

Adapun kelebihan dari media pembelajaran video interaktif terletak pada kemampuan dalam penyajian dan penjelasan yg sangat menarik buat diikuti oleh siswa dengan menyajikan materi yang kompleks dengan cara sederhana, mudah untuk di mengerti serta pahami siswa. gambaran, animasi serta pengaruh suara yang menarik mampu menarik perhatian peserta didik serta menghasilkan peserta didik fokus selama proses pembelajaran. Media pembelajaran video interaktif mampu mendorong kerja aktif peserta didik melalui elemen interaktif misalnya tanya jawab, kuis, dan permainan mini yang di sematkan di video. (Wardani & Syofyan, 2018) (Suseno, Ismail, & Ismail, 2020) Melalui media pembelajaran video interaktif dapat memvisualisasikan konsep abstrak seperti rukun iman dengan cara yang lebih mudah di pahami oleh siswa dengan tampilan animasi hidup dengan warna warni yang cerah membuat materi pembelajaran lebih menarik dan mudah diingat oleh siswa. (Ramlah et al., 2023) (Laura & Sujana, 2022) Adapun elemen interaktif seperti kuis dan pertanyaan dalam video mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. mereka tidak hanya menonton tetapi terlibat langsung dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dan menyelesaikan tantangan yang di berikan. Melalui video interaktif mampu mengubah pembelajaran yang membosankan menjadi pengalaman yang menyenangkan dan menghibur. Dengan adanya animasi bergerak, efek suara yang menarik membuat siswa tidak mudah bosan dalam memahami materi ajar yang sedang di sampaikan.

Selain itu, kelebihan dari media video interaktif yaitu penggunaan visualisasi, animasi dan musik dalam video interaktif membantu siswa mengingat materi rukun iman dengan lebih baik. Informasi yang di berikan secara visual lebih mudah di tangkap dan diingat oleh siswa dibandingkan dengan informasi yang hanya disampaikan secara verbal. (Wardani & Syofyan, 2018) (Prastyo, Puspita, & Nurmalasari, 2021) Adapun kuis interaktif (Adiwisatra, 2016) dan pertanyaan pilihan ganda yang disematkan di video interaktif mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mampu

menganalisis informasi yang telah mereka pelajari. Mereka harus berpikir yang baik dalam memilih jawaban yang tepat dan memberikan alasan atas pilihan jawaban tersebut, hal ini mampu melatih kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa kelas 4 SDN 13 Bukit Tandang.

Kegiatan pengabdian diawali dengan pengantar yang diberikan oleh penulis tentang materi yang akan ditayangkan di dalam video interaktif. Sebelum memulai menonton video tersebut, penulis juga memberikan permainan ringan atau *ice breaking* untuk meningkatkan fokus dan kesiapan anak dalam menerima materi. Selanjutnya anak-anak diminta untuk menonton video interaktif dengan animasi-animasi menarik dengan tema rukun iman. Selama menonton video interaktif tersebut, anak-anak terlihat antusias dan juga fokus. Selanjutnya setelah selesai menonton video, penulis membimbing anak-anak untuk menyimpulkan serta mengulang-ulang apa yang mereka fahami setelah menonton video tersebut.



Gambar 2. Siswa Menonton Video Interaktif

Selanjutnya penulis memberikan kuis berkaitan dengan materi yaitu rukun iman, adapun tujuan terpenting dari kuis ini adalah untuk meningkatkan minat belajar dan semangat siswa. Melalui kuis penulis berusaha menjadikan pembelajaran tidak membosankan dan lebih interaktif, serta menyenangkan bagi siswa. (Kurniawan & Ika Yatri, 2022). Salah satu hal menarik dari kuis adalah siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, namun mereka juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menimbulkan rasa ingin tahu dan berlomba-lomba. Contohnya saat menjawab pertanyaan tentang rukun iman siswa harus fokus teliti dan memiliki jiwa kritis yang dapat melatih juga kognitif seorang anak. Kuis ini juga memberikan umpan balik langsung kepada siswa, ketika mereka menjawab pertanyaan dengan benar rasa percaya diri mereka meningkat dan tumbuh jiwa kompetisi (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020). Selain itu kuis ini juga menjadi pembelajaran yang menyenangkan di mana siswa saling interaksi dengan siswa yang lainnya. Serta terbentuk kerja sama yang bagus di kelompok dalam mendiskusikan jawaban yang benar. Dari semua uraian mengenai kuis di atas, dapat disimpulkan bahwa kuis materi rukun iman di atas tidak hanya berfungsi untuk mengevaluasi, tetapi juga sebagai alat untuk membangkitkan semangat belajar siswa (Sitanggang, Tegeh, & Simamora, 2023; Purnama Sari et al., 2018).



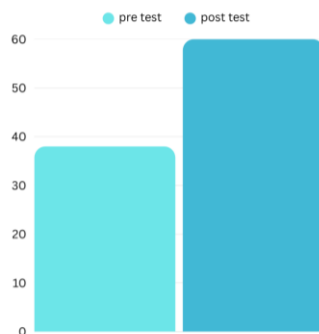
Gambar 3. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Adapun tahapan dalam penerapan kuis yaitu siswa kelas 4 SDN 13 Bukit Tandang dibagi menjadi 2 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 orang atau 3 orang siswa. Sebelum memulai kuisnya tentunya penulis sudah menyiapkan media atau alat peraga. Penulis telah menyiapkan media berupa gambar yang mana setiap masing-masing kelompok mendapatkan 5 pertanyaan di setiap pertanyaan memiliki poin 20 jika siswa dalam kelompok pertama dapat menjawab pertanyaan 1 sampai 5 dengan benar maka poin, menjadi 100 dan jika salah 2 maka point hanya 60. Untuk mengukur hasil pengabdian yang penulis lakukan, penulis telah menyebarkan post test hasil *post-test* tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan pemahaman terhadap materi rukun iman pada siswa kelas 4 SDN 13 Bukit Tandang. Hasil *post-test* tersebut dapat di lihat dari table berikut.

Tabel 2. Hasil *post test*

Kategori	Jumlah siswa	Persentase
Kurang	3 siswa	30%
Baik	5 siswa	50%
Cukup	2 siswa	20%

Berdasarkan data hasil *post-test* pada tabel 2, mayoritas siswa 50% dalam kategori baik yang meningkat jika dibanding dengan yang mendapat kategori baik pada *pre-test* yakni 20%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman setelah dilakukan pengabdian terhadap siswa kelas 5 SDN 13 Bukit Tandang. Agar lebih jelas, perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat di dalam grafik 4:

Grafik 2. Perbandingan *pre-test* dan *post-test*

Dari grafik 2, terlihat bahwa jumlah peserta didik dalam kategori baik meningkat dari 1 orang menjadi 2 orang siswa. Dan dari kategori cukup juga meningkat dari tiga peserta didik yang cukup menjadi 5 orang masuk dalam kategori cukup. sementara kategori kurang menurun secara drastis berasal 7 siswa yg kurang menurun menjadi 3. Adapun evaluasi di lakukan dengan cara wawancara dengan siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 13 Bukit tandang guna melihat akibat dari pengabdian ini di bandingkan dengan pembelajaran tradisional. hasil wawancara menunjukkan bahwa pengabdian ini memberikan pengalaman yg lebih baik dan efektif dibandingkan menggunakan pembelajaran tradisional yg biasa dilakukan. Beberapa alasan utama dari hal tersebut dapat dilihat dalam bagan berikut ini:



Gambar 4. Efektifitas Pembelajaran dengan Video Interaktif

Berdasarkan gambar 4, dapat dilihat bahwa ada 5 alasan utama yang penulis temukan tentang efektivitas pada materi rukun iman di SDN 13 Bukit Tandang. Adapun dari masing-masing alasan dapat penulis uraikan sebagai berikut:

a. Pembelajaran lebih praktis, mudah dan menyenangkan

Penggunaan media video interaktif dan kuis membuat proses pembelajaran menjadi lebih praktis dan mudah diakses oleh siswa. (Aqmarina & Susilo, 2025) Materi Rukun Iman yang sebelumnya dianggap abstrak dan sulit dipahami, kini menjadi lebih konkret melalui tampilan visual dan audio yang menyertainya. Konten yang ditampilkan secara menarik dan interaktif secara signifikan mengurangi rasa bosan yang biasa dirasakan siswa ketika belajar menggunakan metode konvensional.

Hal ini sebagaimana pernyataan siswa dalam wawancara, "*Buk, rancak baraja mode iko lai, buk. Sanang. capek kami ngarati dek e.*" (Bu, belajar seperti ini lebih bagus, bu. Senang, mudah memahaminya). Ucapan ini menunjukkan bahwa siswa mengalami perubahan positif dalam persepsi mereka terhadap kegiatan belajar. Materi yang disampaikan secara visual, dengan kombinasi teks, animasi, dan suara, membantu siswa lebih fokus dan menikmati proses belajar. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih efektif, tetapi juga menyenangkan.

b. Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Media pembelajaran yang digunakan terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Peran media sebagai literasi belajar yang sesuai dengan tingkatan kelas dan usianya sangat penting, karena penggunaan media literasi akan menghadirkan kondisi belajar yang nyaman (Wiyoko, et al., 2022). Tantangan yang ditawarkan melalui kuis menjadikan siswa lebih antusias untuk belajar dan mencoba memahami materi dengan sungguh-sungguh. Mereka merasa tertantang untuk mendapatkan skor tertinggi atau menyelesaikan soal dengan benar, yang secara tidak langsung meningkatkan semangat belajar mereka. Motivasi intrinsik tumbuh dari dalam diri siswa karena merasa proses belajar menjadi lebih menarik, sementara motivasi ekstrinsik muncul ketika siswa memperoleh penghargaan atau pengakuan dari guru dan teman sekelas atas pencapaian mereka. Situasi ini memperlihatkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis media digital dapat memberikan stimulus positif terhadap motivasi belajar siswa.

c. Memudahkan dalam mengingat materi

Salah satu keunggulan utama dari media video interaktif dan kuis adalah kemampuannya dalam membantu siswa mengingat materi dengan lebih baik. Penggunaan unsur audio-visual, seperti gambar bergerak, animasi, dan suara, sangat efektif dalam memperkuat daya ingat siswa. Selain itu, aktivitas kuis yang dilakukan setelah menonton video memperkuat pemahaman dan sekaligus menjadi bentuk latihan pengulangan yang meningkatkan retensi informasi. Pengulangan materi melalui kuis, disertai feedback langsung terhadap jawaban siswa, memungkinkan siswa mengetahui bagian mana yang sudah dipahami dengan baik dan bagian mana yang perlu ditinjau kembali. Ini membuat proses belajar menjadi lebih reflektif dan mendalam.

Meningkatkan keaktifan.

Dari observasi selama proses pembelajaran, terlihat bahwa siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar. Jika sebelumnya pembelajaran cenderung bersifat satu arah, yaitu guru sebagai pusat informasi dan siswa hanya menerima secara pasif, maka dengan media ini terjadi perubahan paradigma. Siswa tidak hanya menyimak, tetapi juga diminta untuk merespons, memilih jawaban, serta berdiskusi. Video interaktif memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi secara langsung, sementara kuis mendorong mereka untuk berpikir kritis, mengambil keputusan, dan berkompetisi secara sehat. Keaktifan ini menunjukkan bahwa media yang digunakan berhasil membangun suasana belajar yang partisipatif dan menyenangkan.

Terlibat dalam kerja kelompok bersama siswa lainnya.

Kuis dan video interaktif ini mampu membangkitkan kerja kelompok yang bagus bersama tim seperti dalam menyelesaikan tugas atau kuis. Selain individu, media video interaktif dan kuis juga

mendorong terbentuknya kerja sama antar siswa. Ketika guru membagi siswa ke dalam kelompok untuk menyelesaikan kuis bersama atau mendiskusikan isi video, muncul dinamika kerja sama yang baik. Siswa saling membantu, berdiskusi, dan berbagi pemahaman untuk mencapai tujuan bersama. Kemampuan kolaboratif seperti ini sangat penting dalam pembentukan karakter sosial siswa sejak dini. Kerja kelompok juga meningkatkan keterampilan komunikasi, toleransi, dan empati, serta membentuk rasa tanggung jawab bersama.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian yang telah penulis lakukan bahwa pembelajaran literasi keagamaan pada siswa kelas 4 SDN 13 Bukit Tandang melalui video interaktif dan kuis menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Berdasarkan hasil *post-test* yang penulis lakukan mayoritas nilai siswa meningkat 50% dalam kategori baik, jika dibandingkan dengan yang mendapat kategori baik pada *pre-test* yakni 20%. Penerapan media video interaktif dan kuis terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan literasi keagamaan siswa kelas 4 SDN 13 Bukit Tandang. Dengan peningkatan yang signifikan melalui media video inaktif dan kuis membuktikan kalau belajar menggunakan media video interaktif dan kuis jauh lebih baik untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan berfikir, kerja sama, kerja aktif antar sekolah dasar.

PERSANTUNAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, pengabdian ini dapat terselesaikan. Kegiatan pengabdian ini dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat dari STAI Solok Nan Indah, Kota Solok, Sumatera Barat yang terdiri dari 3 orang yakni Sispa Yulia, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan 3 orang dosen pembimbing yakni Dr. M. Hidayat Ediz, M.A, Rama Dhini Permasari Johar, M.H dan Dr. Erwan, M.A. Tak lupa kami ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- PJ Wali Nagari Bukit Tandang: Atas dukungan dan kesempatan yang diberikan untuk melakukan pengabdian di Nagari Bukit Tandang.
- Sekretaris Nagari Bukit Tandang: Atas bantuan dan fasilitasi yang telah diberikan selama pengabdian berlangsung.
- Bapak/Ibu Kepala Sekolah SDN 07 dan SDN 13 Bukit Tandang: Atas izin dan dukungan yang diberikan untuk melakukan pengabdian di sekolah.
- Bapak/Ibu Jorong: Atas bantuan dan kerjasamanya selama proses pengumpulan data.
- Pengurus Masjid Jabal Nur, Masjid Nurul Huda, dan Musholla Nurul Iman: Atas dukungan dan bantuan yang telah diberikan.
- Seluruh Keluarga Besar Nagari Bukit Tandang: Atas segala bentuk dukungan, bantuan, dan kesediaan yang telah diberikan selama pengabdian.

REFERENSI

- Adiwiastara, M. F. (2016). Perancangan Game Kuis Interaktif Sebagai Multimedia Pembelajaran Drill and Practice Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Informatika*, 2(1), 205–211. <https://doi.org/10.31311/ji.v2i1.67>
- Ajria, C. D., Amirudin, A., & Muzaki, I. A. (2024). Implementasi penanaman pemahaman literasi keagamaan di lingkungan sekolah dasar. *Al-Bahtsu: Jurnal Pendidikan Islam*, 09(01), 17–21. <https://doi.org/10.29300/btu.v9i1.4795>
- Aminatus, S., & Khoiriyah, S. (2024). Literasi Keagamaan sebagai Pondasi Pengembangan Karakter Religius Siswa, 7(2), 19–39. <https://doi.org/10.30659/jspi.7.2.19-39>
- Aqmarina, D. N., & Susilo, M. J. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ta'lif: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1. Retrieved from <https://purpendijournal.com/index.php/talif/article/view/10>
- Asiva Noor Rachmayani. (2015). Implementasi Literasi Agama untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar Nikmah1, 1(2), 1–15.

- <https://doi.org/10.70437/edusiana.v1i2.227>
- Azizah, I. N., & Utami, R. D. (2023). Gerakan Literasi Keagamaan sebagai Strategi Pembinaan Karakter Religius pada Siswa Sekolah Dasar. *Quality*, 11(1), 51. <https://doi.org/10.21043/quality.v11i1.19916>
- Dahlia, D., Oktavia, W., Marsanda, Y., & Cahyani, R. I. (2024). Pengembangan Komik Edukasi Berbasis Creative Problem Solving Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro Untuk Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 67. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v9i2.14041>
- Daryanto, J. (2010). Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Tembang Macapat Dalam Pembelajaran Bahasa Daerah Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 8–15. <https://doi.org/https://core.ac.uk/download/pdf/289790505.pdf>
- Faza, B., Bastian, M., Imoy, S., Pandini, D., & Santoso, F. S. (2024). Ulumuddin : Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman, 14, 137–150. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v14i2.2566>
- Fitrian, A., & Hidayat, R. (2024). Analisis Swot Rapor Pendidikan Tentang Literasi Di Sd Swasta Keagamaan. *Research and Development Journal of Education*, 10(1), 303. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i1.21898>
- Hilaluddin, H. (2025). Meningkatkan Literasi Agama Siswa Sekolah Dasar Melalui Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Komprehensif*, 2(1), 1–10.
- Ilmi, I., Aziz, N., & Nukhatillah, isyfi agni. (2025). Penguatan Literasi Ilmiah Siswa SMK melalui Workshop Penulisan Orasi Ilmiah Berbasis Service Learning, 3(1), 109–117. <https://doi.org/10.30822/berbakti.v3i1.4290>
- Isma, F., Utami, D., Aini, N. K., Khumairoh, R. N., Dwi, P., & Jannah, N. (2024). Penguatan Literasi Keagamaan, 9(2), 273–282. <https://doi.org/10.20956/jdp.v9i2.26050>
- Johar, R. D. P., & Sulfinadia, H. (2020). Manajemen Konflik sebagai Upaya Mempertahankan Keutuhan Rumah Tangga (Studi Kasus di Desa Lempur Tengah Kecamatan Gunung Raya Kabupaten Kerinci). *Jurnal Al-Ahkam*, 11(1), 34–48.
- Kurniawan, N. D., & Ika Yatri. (2022). Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint pada Materi Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 86–95. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.48502>
- Laura, S. D., & Sujana, I. W. (2022). Video Interaktif Berbasis Problem Solving sebagai Media Pembelajaran Unik bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 96–107. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46600>
- Made Darmawati, D., Busyra, N., Latief, J., Alimudin, M., & Muhammadiyah Hamka, U. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Melalui Metode Service Learning Guru-Guru Sekolah Dasar. *Taawun*, 4(02), 253–266. <https://doi.org/10.37850/ta'awun.v4i02.714>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Nurzakiyah, C. (2018). Literasi Agama Sebagai Alternatif Pendidikan Moral. *Jurnal Penelitian Agama*, 19(2), 20–29. <https://doi.org/10.24090/jpa.v19i2.2018.pp20-29>
- Prastyo, G. B., Puspita, A. M. I., & Nurmalsari, W. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Explee Berbasis Video Interaktif Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(2), 52–59. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i2.13208>
- Purnama Sari, D., Wahyu Yunian Putra, R., Syazali, M., Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung, M., Endro Suratmin, J., Lampung, B., & Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung, D. (2018). Pengaruh Metode Kuis Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mata Kuliah Trigonometri. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 63–72. <https://doi.org/https://core.ac.uk/download/pdf/267822151.pdf>
- Ramlah, R., Aisyah, D. S., Mutmainah, S., Manuri, E., Azizah, N. N., & Putri, O. O. (2023). Pemanfaatan Platform Canva Dalam Mendesain Bahan Ajar ‘Puzzle Digital’ Bagi Guru Sekolah Dasar. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(1), 668. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i1.12869>

- Romdona, S., Junista, S., & Ahmad, G. (n.d.). Teknik Pengumpulan Data, 3(1), 39–47. <https://doi.org/10.61787/taceee75>
- Rosi, R. I., & Fahmi, A. S. (2022). Qisshotul Qur'an: Upaya Penguatan Literasi Keagamaan Bagi Siswa SD Al-Qur'an Ummul Quro Pamekasan. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 15(1), 13–22. <https://doi.org/10.18860/mad.v15i1.17982>
- Sitanggang, R. R., Tegeh, I. M., & Simamora, A. H. (2023). Media Pembelajaran Interakti Berbasis Kuis Bermuatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 68–74. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.58144>
- Sofiasyari, I., Kurniawati, I., & Guntur, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 174–183. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i2.119820>
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia, 1(2), 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>
- Wiyoko, T., Saputra, Y. I. ., Aprizan, A., & Ridoh, A. (2022). Pendampingan Orang Tua dalam Penggunaan Literasi Media Belajar Anak Sekolah Dasar di Sungai Kapas. *Warta LPM*, 25(2), 134–142. <https://doi.org/10.23917/warta.v25i2.639>
- Wulandari Wangi Ni Kadek, F. D. A. I. G. (2024). Jurnal Inovasi Pendidikan. *Jurnall Inovasi Pendidikan*, 6(1), 52–61. <https://doi.org/10.60132/jip.v2i2.301>
- Yusrizal, Intan Safiah, N. (2017). Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Di SD Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 126–134. <https://doi.org/https://www.neliti.com/publications/188058/kompetensi-guru-dalam-memanfaatkan-media-pembelajaran-berbasis-teknologi-informa>