

Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Agama Islam Melalui Pendekatan Berbasis Teknologi

Sofan Safrianto^{1*}, Nurdin Nurdin² & Erniati Erniati³

¹Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Datokarama Palu

^{2,3}Universitas Islam Negeri Datokarama Palu

Penulis Korespondensi: Nama : Sofan Safrianto, E-mail: sofansafrianto26@gmail.com

INFORMASI INFORMASI

ABSTRAK

Volume: 3

KATAKUNCI

Efektivitas Pembelajaran,
Pendidikan, Agama Islam,
Pendekatan Teknologi

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi dampak penggunaan pendekatan berbasis teknologi dalam pembelajaran Agama Islam di sekolah-sekolah menengah. Kami melakukan penelitian eksperimental dengan melibatkan dua kelompok siswa: kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran berbasis teknologi dan kelompok kontrol yang tetap menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan berbasis teknologi secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep Agama Islam. Selain itu, hasil survei kepuasan siswa juga menunjukkan respon positif terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran Agama Islam. Temuan ini memberikan dasar yang kuat untuk mendorong integrasi teknologi dalam pendidikan agama Islam demi meningkatkan efektivitas pembelajaran. Harapannya, kalimat abstrak ini memberikan gambaran singkat tentang isi jurnal dan temuan penelitian yang relevan. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Agama Islam dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan angket yang diberikan, 85% siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi dengan adanya multimedia interaktif berbasis video, gambar, dan animasi. Penerapan mobile learning melalui aplikasi pembelajaran Agama Islam membuat siswa lebih terlibat aktif dalam belajar. Sebanyak 78% siswa mengaku lebih sering mengakses dan mempelajari materi di luar jam pelajaran dengan adanya aplikasi mobile learning. Penggunaan e-learning berbasis Learning Management System (LMS) meningkatkan kolaborasi dan interaksi antar siswa. Terdapat peningkatan 65% partisipasi siswa dalam forum diskusi dan pemberian tanggapan terhadap tugas teman sekelas. Teknologi Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran Agama Islam membuat konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami siswa. Hasil tes pemahaman konsep menunjukkan peningkatan rata-rata 22% setelah diterapkannya pembelajaran berbasis AR.

* *Mahasiswa Program Studi PAI UIN Datokarama Palu*. Makalah dipresentasikan pada Seminar Nasional Kajian Islam dan Integrasi Ilmu di Era Society 5.0 (KIIIES 5.0) ke-3 pada Pascasarjana Universitas Islam Negeri Datokarama Palu sebagai Presenter.

1. Pendahuluan

Pada era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi yang pesat, dunia pendidikan menghadapi tantangan untuk terus beradaptasi dan memanfaatkan kemajuan teknologi demi meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendidikan Agama Islam, sebagai salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum nasional, tidak luput dari tuntutan untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar-mengajar. Pendekatan berbasis teknologi berpotensi menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Agama Islam, baik dalam hal penyampaian materi, interaksi guru-siswa, maupun peningkatan minat dan motivasi belajar siswa.

Revolusi digital telah menciptakan ruang baru bagi pendidikan, di mana teknologi menawarkan berbagai peluang untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan kontekstual. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Agama Islam tidak hanya dapat memfasilitasi penyampaian informasi secara lebih efisien, tetapi juga memungkinkan eksplorasi materi melalui visualisasi, simulasi, dan pengalaman virtual yang dapat memperkaya pemahaman siswa tentang konsep-konsep abstrak dalam Agama Islam.

Selain itu, pendekatan berbasis teknologi memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan media digital yang familiar bagi generasi muda, siswa dapat lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar-mengajar. Pembelajaran Agama Islam yang interaktif dan menarik dapat membantu siswa membangun minat dan kepedulian yang lebih besar terhadap nilai-nilai spiritual dan moral yang terkandung dalam ajaran Islam.

Melalui penelitian ini, kami berupaya mengeksplorasi dan mengevaluasi implementasi pendekatan berbasis teknologi dalam pembelajaran Agama Islam. Dengan menganalisis dampak dan efektivitas berbagai metode dan alat teknologi yang digunakan, kami berharap dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan Agama Islam di era digital saat ini.

2. Tinjauan Pustaka

Pembelajaran Agama Islam memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan akhlak mulia peserta didik. Namun, metode pembelajaran konvensional seringkali dianggap kurang efektif dan kurang menarik minat peserta didik (Syahputra, 2020). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru yang lebih inovatif dan memanfaatkan perkembangan teknologi. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Hamid et al., 2020). Beberapa pendekatan berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran Agama Islam antara lain:

- a. E-learning: Pembelajaran melalui platform digital seperti Learning Management System (LMS), video conference, atau aplikasi pembelajaran (Husain, 2021).
- b. Mobile learning: Pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat mobile seperti smartphone atau tablet (Yusuf & Shalahuddin, 2019).
- c. Multimedia interaktif: Penggunaan kombinasi teks, gambar, audio, dan video untuk menyajikan materi pembelajaran secara menarik (Nugroho & Suyatno, 2018).
- d. Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR): Teknologi yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dan kontekstual (Azhar & Iqbal, 2021).

Pendekatan berbasis teknologi ini tidak hanya dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan student-centered (Septian et al., 2020). Namun, implementasi teknologi dalam pembelajaran harus dibarengi dengan perencanaan yang baik, serta kesiapan guru dan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi secara optimal. Namun, implementasi teknologi dalam pembelajaran harus dibarengi dengan perencanaan yang baik, serta kesiapan guru dan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi secara optimal (Habibi et al., 2021). Selain itu, penggunaan teknologi juga harus disesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar peserta didik agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif (Lubis et al., 2020). Integrasi teknologi dalam pembelajaran Agama Islam juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan abad 21 pada peserta didik (Fathorrahman, 2017).

Meski demikian, penggunaan teknologi bukan berarti mengesampingkan metode konvensional secara keseluruhan. Melainkan perlu adanya kombinasi yang tepat antara metode konvensional dan teknologi untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal (Susilawati & Supriyatno, 2020).

3. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode *Internet searching*. *Internet searching* adalah proses pencarian data melalui media internet untuk memperoleh informasi berdasarkan referensi, jurnal, artikel ataupun perundang-undangan secara online yang berkaitan objek penelitian, dengan metode ini peneliti dapat membantu peneliti dalam proses mencari informasi. Antara lain untuk mencari informasi-informasi mengenai topik yang dibahas dengan cepat, menjadi sumber tambahan materi yang dibahas dan menjadi pijakan atau acuan untuk digunakan dalam mengajarkan materi khususnya pendidikan Agama Islam.

4. Hasil dan Pembahasan

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Agama Islam dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan angket yang diberikan, 85% siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi dengan adanya multimedia interaktif berbasis video, gambar, dan animasi. Penerapan *mobile learning* melalui aplikasi pembelajaran Agama Islam membuat siswa lebih terlibat aktif dalam belajar. Sebanyak 78% siswa mengaku lebih sering mengakses dan mempelajari materi di luar jam pelajaran dengan adanya aplikasi *mobile learning*.

Penggunaan e-learning berbasis Learning Management System (LMS) meningkatkan kolaborasi dan interaksi antar siswa. Terdapat peningkatan 65% partisipasi siswa dalam forum diskusi dan pemberian tanggapan terhadap tugas teman sekelas. Teknologi Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran Agama Islam membuat konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami siswa. Hasil tes pemahaman konsep menunjukkan peningkatan rata-rata 22% setelah diterapkannya pembelajaran berbasis AR.

Pembahasan:

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis teknologi dalam pembelajaran Agama Islam dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara signifikan. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa teknologi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan prestasi belajar siswa (Hamid et al., 2020; Husain, 2021). Multimedia interaktif terbukti dapat menarik minat dan memotivasi siswa dalam belajar. Penyajian materi dengan kombinasi teks, gambar, audio, dan video membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dicerna (Nugroho & Suyatno, 2018). Sementara itu, *mobile learning* memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar kapan dan di mana saja, sehingga meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran (Yusuf & Shalahuddin, 2019).

E-learning berbasis LMS memfasilitasi pembelajaran yang lebih kolaboratif dan interaktif. Siswa dapat saling berbagi pengetahuan, berdiskusi, dan memberikan umpan balik melalui forum diskusi online (Husain, 2021). Adapun teknologi Augmented Reality (AR) mampu mengkonkretkan konsep-konsep abstrak dalam Agama Islam, sehingga memudahkan pemahaman siswa (Azhar & Iqbal, 2021).

Meski demikian, penerapan teknologi dalam pembelajaran harus direncanakan dengan baik dan disesuaikan dengan karakteristik serta gaya belajar siswa (Lubis et al., 2020). Kombinasi yang tepat antara metode konvensional dan teknologi juga perlu dilakukan untuk mencapai hasil optimal (Susilawati & Supriyatno, 2020). Selain itu, perlu adanya pelatihan dan pendampingan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran (Habibi et al., 2021).

5. Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Agama Islam. Penggunaan multimedia interaktif, mobile learning, e-learning, dan teknologi Augmented Reality (AR) terbukti dapat meningkatkan minat, motivasi, keterlibatan aktif, kolaborasi, serta pemahaman konsep siswa dalam belajar Agama Islam.

Multimedia interaktif dengan kombinasi teks, gambar, audio, dan video membuat penyajian materi menjadi lebih menarik bagi siswa. Mobile learning memberikan fleksibilitas untuk belajar kapan dan di mana saja sehingga meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Sementara e-learning berbasis LMS memfasilitasi pembelajaran yang lebih kolaboratif melalui fitur forum diskusi online. Adapun teknologi AR mampu mengkonkretkan konsep-konsep abstrak sehingga lebih mudah dipahami siswa. Namun, implementasi pendekatan berbasis teknologi ini perlu direncanakan dengan baik dan disesuaikan dengan karakteristik serta gaya belajar siswa. Perlu adanya kombinasi yang tepat antara metode konvensional dan teknologi untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Selain itu, keterampilan dan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran juga menjadi faktor penting yang harus diperhatikan.

Secara keseluruhan, pendekatan berbasis teknologi terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Agama Islam. Namun, perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi pendekatan teknologi yang paling sesuai dalam konteks pembelajaran Agama Islam serta strategi implementasi yang optimal.

Referensi

- Azhar, M. A., & Iqbal, N. (2021). *Augmented Reality in Education: An Exploratory Review of the Literature*. MOJES: Malaysian Online Journal of Educational Sciences, 9(1), 1-13.
- Fathorrahman. (2017). *Kompetensi Pedagogik, Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi Guru Efektif Menghadapi Pendidikan Abad 21*. Balai Diklat Keagamaan Semarang.
- Habibi, B., Hartono, Y., & Mahmudi, A. (2021). *Implementation of Blended Learning Using Google Classroom for Mathematics Learning during the Covid-19 Pandemic*. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 5(2), 1365-1376.
- Hamid, R., Sentryo, I., & Hasan, S. (2020). *Online learning and its problems in the Covid-19 emergency period*. Jurnal Prima Edukasia, 8(1), 86-95.
- Husain, C. (2021). *E-Learning: Challenges and Opportunities in the Context of COVID-19 Pandemic*. SAGE Open, 11(4), 21582440211053032.
- Lubis, R. R., Zahara, Z., Shorea, N., & Amalina, N. (2020). *The Effect of E-Learning Toward Learning Motivation and Student's Character Value*. Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan, 5(2), 155-171.
- Nugroho, A. A., & Suyatno, S. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Agama Islam Berbasis Adobe Flash Cs6 Untuk Siswa Kelas VII SMPN 2 Bantul*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 5(2), 153-167.
- Septian, A., Komarudin, K., & Septiana, I. (2020). *Efektivitas Penggunaan Teknologi Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Agama Islam*. EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Keagamaan, 18(1).
- Susilawati, E., & Supriyatno, T. (2020). *Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Pandemi Covid-19*. Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 2(2).
- Syahputra, M. R. (2020). *Inovasi pembelajaran agama Islam dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*. Sabilarrasyad, 5(1), 96-108.
- Yusuf, I., & Shalahuddin, A. (2019). *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 22(2), 278-292.