

Optimalisasi Media Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di MTs Ma’arif NU Sukodadi

Noviana Dwi Rahmatika¹, Via Lailatul Muharromah²

Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan

noviana.2022@mhs.unisda.ac.id, vialailatul.2022@mhs.unisda.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received:27-01-2025

Revised:28-01-2025

Accepted:29-01-2025

Keywords

Digital Media

Student Learning

Interests

PAI subjects

ABSTRACT

This research explores the optimization of digital media to increase the learning interest of Generation Z students in Islamic Religious Education (PAI) subjects at MTs. Ma’arif NU Sukodadi. With a qualitative approach, data is collected through interviews, questionnaires, and observations. The results of the study show that digital media such as learning videos, interactive quiz applications, and online platforms are able to significantly increase students' interest in learning. This media offers a more engaging, interactive, and relevant learning experience to students' digital lives.

However, there are obstacles such as limited internet access, technological devices, and the skills of students and teachers in utilizing digital media optimally. To overcome these challenges, training for teachers and the provision of adequate technological infrastructure by schools are needed. With the wise integration of digital media, PAI learning can be more effective, fun, and meaningful, as well as strengthen students' character and faith in the digital era.

Pendahuluan

Belajar bukan lagi kata yang asing dalam kehidupan kita sehari-hari. Belajar tidak hanya selalu mengenai pendidikan namun dapat juga mengenai baik kejadian ataupun pengalaman pribadi. (Sanjaya Wina (2008:229), 2023) belajar pada dasarnya adalah suatu proses aktifitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif, baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap maupun psikomotorik (Setiawan, n.d.). Belajar memiliki tujuan-tujuan yang akan dicapainya, untuk mencapai tujuan belajar diperlakukan suatu proses diantaranya terlaksananya pembelajaran yang efektif. pembelajaran dalam bahasa inggris biasa dikenal dengan *learning*. Menurut Susanto, Ahmad (2013:18-19) kata

pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktifitas belajar dan mengajar. secara umum kegiatan belajar dilakukan oleh siswa, sedangkan mengajar dilakukan oleh guru (SF & Yuslinar, 2022).

Perkembangan teknologi informasi di era digital berdampak signifikan pada pendidikan, termasuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MTs. Ma'arif NU Sukodadi. Teknologi memungkinkan akses yang lebih mudah dan cepat terhadap materi PAI melalui berbagai media digital, seperti e-book, video pembelajaran, dan aplikasi. Hal ini memberi kemudahan bagi siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta memperkaya pengalaman belajar mereka. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI juga memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai sumber informasi agama dari seluruh dunia, memperdalam pemahaman mereka terhadap ajaran Islam. Namun, untuk memastikan penggunaan teknologi yang bermanfaat, guru PAI di MTs. Ma'arif NU Sukodadi perlu memberikan arahan agar siswa dapat menggunakan teknologi dengan bijak dan sesuai dengan nilai-nilai agama, sehingga dapat memperkuat karakter dan keimanan siswa dalam menghadapi tantangan era digital ini.

Pada era digital atau era informasi sekarang ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang semakin pesat. Perkembangan ini memiliki dampak semakin terbuka dengan tersebarnya informasi dan pengetahuan keseluruhan dunia yang menembus batas jarak, tempat, ruang hingga waktu. Kenyataannya dalam kehidupan manusia di era digital ini tidak akan terlepas dengan teknologi. Munir menjelaskan informasi dan komunikasi sebagai bagian dari teknologi juga mempengaruhi berbagai kehidupan dan memberi perubahan terhadap cara hidup dan aktivitas manusia sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan yang menggunakan media digital (Marjuni & Harun, 2019; Samsudi & Hosaini, 2020), sehingga keluar kebijakan sekolah dalam menghadapi era 4.0 (Samsudi & Hosaini, 2020).

Di era digital ini, teknologi berkembang sangat pesat. Hal ini dikarenakan dunia memasuki Industri 4.0 dimana teknologi itu menjadi suatu hal yang paling mendasar didalamnya. Dan ketika dunia memasuki perubahan era, ada begitu banyak hal yang juga akan mengikutinya dan dengan kata lain, perubahan terjadi pada beberapa sektor kehidupan. Perkembangan teknologi dan informasi telah membawa generasi sekarang memasuki dunia literasi digital. Era digital telah menyeatu dengan kondisi masyarakat saat ini khususnya dunia pendidikan. Kondisi inilah yang menyebabkan masyarakat semakin mudah, cepat dan memiliki peluang yang lebih besar dalam mencari berbagai informasi. Selain itu, salah satu manfaat dari teknologi informasi adalah mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (Anam et al., 2021).

Metode

Menurut (Denzin & Lincoln, 1994) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang menghasilkan data diskriptif, baik secara lisan maupun tertulis (El-Yunusi et al., 2023). Berdasarkan instrumen penelitian yang digunakan seperti observasi, wawancara, buku, beberapa artikel atau jurnal ilmiah, dan referensi penting lainnya yang berkaitan dengan penelitian.

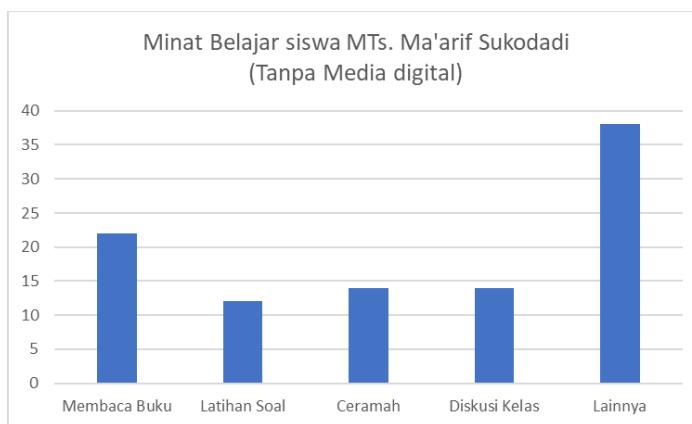
Penelitian dilaksanakan di MTs. Ma'arif NU Sukodadi, yang mencakup kelas VII, VIII dan IX dengan subyek penelitian meliputi kepala sekolah, guru, dan siswa. Kami mengumpulkan data melalui wawancara, pengisian kuesioner oleh siswa mengenai minat belajar dan pemanfaatan media digital, serta observasi langsung terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran di kelas. Data yang terkumpul kami analisis secara mendalam menggunakan analisis statistik sederhana untuk informasi kuantitatif dan analisis naratif untuk data kualitatif, guna menghasilkan temuan yang relevan dan mendalam.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di MTs. Ma'arif NU Sukodadi pada pembelajaran PAI dengan jumlah siswa 100. penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus yang dilakukan dalam 1 kali pertemuan. dalam 2 siklus tersebut kami menggunakan teknik pengumpulan data secara kuesioner dengan membagikan angket kepada setiap siswa di MTs. Ma'arif NU Sukodadi. Dua angket tersebut masing-masing memiliki tujuan untuk hasil akhir yang berbeda, yaitu mengetahui tingkat minat belajar siswa saat belajar dengan tidak menggunakan media digital dan tingkat minat belajar siswa saat belajar dengan menggunakan media digital. Sehingga jika dirasa minat belajar siswa Mts Ma'arif sukodadi cukup rendah apabila tidak menggunakan media digital, Maka kami akan berupaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI dengan menggunakan media digital.

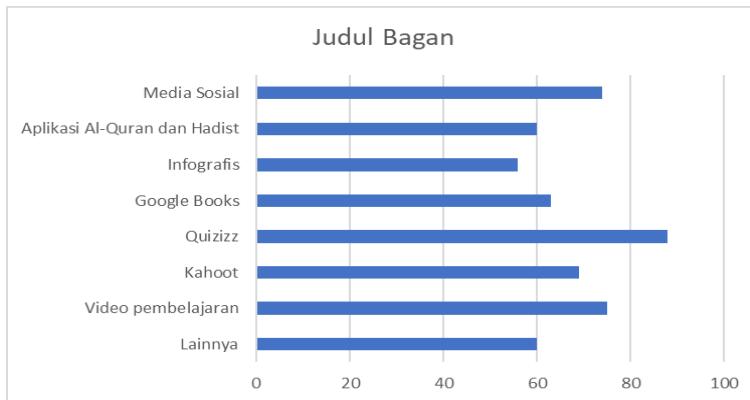
1. Minat belajar siswa saat tidak menggunakan media digital

Berdasarkan salah satu tujuan dari pengumpulan data berbasis kuisioner yaitu mengetahui minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI saat tidak menggunakan media digital, maka dengan ini hasil dari pengumpulan data tersebut dapat di lihat pada digram berikut ini:



Setelah dilaksanakan observasi ke MTs. Ma'arif NU Sukodadi berdasarkan tabel di atas, dengan jumlah siswa sebanyak 100 siswa, 22 di antara mereka minat belajar melalui membaca buku, 12 siswa dengan berlatih soal, 14 siswa untuk masing-masing metode dari ceramah dan diskusi kelas. sedangkan 38 siswa lainnya memiliki minat belajar yang diluar kategori tersebut. Berdasarkan data diatas masih banyak siswa MTs. Ma'arif NU Sukodadi yang minat belajarnya tanpa menggunakan media digita seperti, membaca buku, berlatih soal, ceramah, dan diskusi . Sehingga perlu untuk dilakukannya upaya peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran PAI dengan menggunakan media digital.

Menurunnya minat belajar siswa melalui membaca buku, berdiskusi serta lainnya tidak menutup kemungkinan bahawa hal tersebut merupakan dampak dari kurang bijaknya para siswa dalam menggunakan media elektronik. Di masa sekarang ini sudah banyak media-media pembelajaran berbasis digital, platform" literasi digital seperti Google Books, E-book, quizizz, video pembelajaran dan lain sebagainya. Lebih tertariknya siswa dalam menggunakan media digital dalam pembelajaran dapat kita lihat dari seringnya siswa dalam mengakses media-media digital, berikut digramnya:



Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa minat belajar siswa cenderung meningkat secara signifikan ketika menggunakan media digital, karena media ini mampu menyajikan materi dengan cara yang menarik, interaktif, dan relevan dengan dunia mereka. Oleh karena itu, sebagai guru Pendidikan Agama Islam (PAI), sangat penting untuk menjadi kreatif dalam memanfaatkan teknologi dan media digital agar pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Kreativitas guru dalam memilih dan merancang media pembelajaran dapat menjadi kunci keberhasilan dalam membangun antusiasme siswa terhadap pelajaran.

2. Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Minat Belajar Siswa

Dari wawancara yang dilakukan dengan siswa dan guru, ditemukan bahwa penggunaan media digital memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran PAI ketika menggunakan media digital dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Berdasarkan kuesioner

yang diisi oleh 50 siswa, 70% siswa setuju bahwa media digital membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Siswa menyatakan bahwa video pembelajaran yang disertai dengan gambar dan animasi, serta penggunaan aplikasi kuis interaktif seperti **Kahoot** dan **Quizizz**, membuat mereka lebih mudah memahami materi PAI yang diajarkan (Sagala, 2023). Mereka juga menganggap bahwa pembelajaran dengan media digital memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri dan lebih fleksibel.

3. Jenis Media Digital yang Digunakan dalam Pembelajaran PAI

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), berbagai media digital digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar. Guru menggunakan video pembelajaran, baik dari YouTube atau yang dibuat sendiri, untuk menjelaskan konsep-konsep PAI, seperti sejarah Islam dan tokoh-tokoh penting. Aplikasi kuis interaktif seperti Kahoot, Quizizz, dan Socrative digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa dengan cara yang menyenangkan (Curup, 2024). Google Classroom digunakan untuk berbagi materi, tugas, dan diskusi, sementara WhatsApp memfasilitasi komunikasi langsung antara guru dan siswa. Infografis dan presentasi digital juga digunakan untuk membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

4. Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Digital

Dari hasil wawancara dengan siswa, mereka menyatakan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran PAI sangat membantu mereka untuk lebih memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Berikut adalah beberapa kutipan dari wawancara:

- "Saya suka belajar PAI dengan video karena bisa melihat gambar dan animasi, jadi saya lebih paham. Kalau hanya dijelaskan pakai buku, saya merasa bosan."
- "Menggunakan aplikasi kuis seperti Kahoot membuat saya merasa belajar itu lebih menyenangkan, dan saya bisa tahu sejauh mana saya mengerti materinya."

Selain itu, 65% siswa yang mengisi kuesioner menyatakan bahwa mereka lebih tertarik mengikuti pelajaran ketika guru menggunakan media digital, terutama ketika media tersebut interaktif dan memungkinkan mereka untuk berpartisipasi secara langsung.

5. Faktor Penghambat dalam Penggunaan Media Digital

Meskipun penggunaan media digital dalam pembelajaran memberikan manfaat, terdapat beberapa faktor penghambat. Beberapa siswa menghadapi keterbatasan akses internet dan perangkat yang memadai, sehingga sulit mengikuti pembelajaran online secara maksimal. Selain itu, sebagian siswa masih kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi pembelajaran seperti Google Classroom. Beberapa guru juga merasa belum cukup terampil dalam menggunakan teknologi secara optimal dan memerlukan pelatihan lebih lanjut untuk mengoptimalkan penggunaan media digital dalam pengajaran.

6. Peran Guru dalam Menggunakan Media Digital

Guru di MTs. Ma'arif NU Sukodadi secara aktif menggunakan media digital dalam pembelajaran PAI. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa mereka sangat mendukung penggunaan teknologi untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Beberapa guru juga mengungkapkan bahwa media digital membantu mereka untuk mengatasi keterbatasan waktu dan ruang dalam pembelajaran. Namun, sebagian guru merasa bahwa mereka membutuhkan pelatihan lebih lanjut dalam menggunakan beberapa aplikasi atau platform pembelajaran yang lebih canggih, seperti Google Classroom atau Kahoot, untuk meningkatkan efektivitas pengajaran.

7. Hasil Pembelajaran dan Peningkatan Minat Belajar

Hasil kuesioner yang diisi oleh siswa menunjukkan bahwa 75% siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis media digital merasa bahwa minat mereka dalam pelajaran PAI meningkat setelah penggunaan media digital diintegrasikan ke dalam kelas. Selain itu, siswa yang berpartisipasi dalam kuis interaktif dan diskusi online menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang materi dibandingkan dengan siswa yang hanya mengikuti pembelajaran konvensional. Dari wawancara dengan siswa, mereka menyatakan bahwa mereka merasa lebih siap untuk ujian dan lebih percaya diri setelah menggunakan media digital dalam pembelajaran. Beberapa siswa bahkan merasa bahwa mereka lebih mudah mengingat materi karena pengajaran yang disertai dengan elemen visual dan interaksi yang menarik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara dan pengisian kuesioner, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital dapat secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di MTs. Ma'arif NU Sukodadi. Media digital seperti video pembelajaran, aplikasi kuis, dan platform pembelajaran online terbukti membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

Namun, tantangan yang dihadapi adalah keterbatasan akses internet, perangkat digital, dan keterampilan teknologi yang dimiliki siswa. Selain itu, diperlukan pelatihan lebih lanjut bagi guru untuk mengoptimalkan penggunaan media digital dalam pembelajaran. Disarankan bagi sekolah untuk menyediakan perangkat yang lebih memadai dan memastikan akses internet yang stabil bagi siswa agar pembelajaran berbasis digital ini bisa berjalan secara efektif dan efisien.

References

- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 76–87. <https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.161>
- Curup, I. (2024). *EKI ADEDO PASCASARJANA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI*.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (1994). Manual de la investigación cualitativa I: ingresando al campo de la investigación cualitativa. *California: Sage*, 1–29. https://pics.unison.mx/maestria/wp-content/uploads/2020/05/manual_investigacion_cualitativa.pdf
- El-Yunusi, M. Y. M., Jannah, R., Muzayyin, M. K., & Khan, A. L. (2023). Pemanfaatan Media Power Point Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pai Peserta Didik Di Upt Sd Negeri 224 Gresik. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1457–1469.
- Sagala, I. C. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Online Akuntansi. *Journal on Education*, 05(04), 14338–14348. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2467>
- Samsudi, W., & Hosaini, H. (2020). Kebijakan Sekolah dalam Mengaplikasikan Pembelajaran Berbasis Digital di Era Industri 4.0. *Edukais : Jurnal Pemikiran Keislaman*, 4(2), 120–125. <https://doi.org/10.36835/edukais.2020.4.2.120-125>
- Sanjaya Wina (2008:229). (2023). Belajar dan Pembelajaran. *Tahta Media Group*, 01, 1–23.
- Setiawan, A. M. (n.d.). *Belajar dan pembelajaran, Uwai Inspirasi Indonesia*.
- SF, S., & Yuslinar, Y. (2022). Manfaat Pembelajaran Tahfidz Al Qur'an Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Di Pasaman. *Mau'izhah*, 11(1), 1–32. <https://doi.org/10.55936/mauizhah.v11i1.62>