

**STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DIGITAL
DALAM MENGEMBANGKAN MINAT DAN KREATIVITAS SISWA
PADA MATA PELAJARAN PAI DI SD ISLAM AL-AZHAR 59
WONOSARI**



Oleh: Amalia Afizah

NIM: 23204011031

TESIS

Diajukan kepada Program Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh

Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Program Studi Pendidikan Agama Islam

YOGYAKARTA

2025



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2333/Un.02/DT/PP.00.9/08/2025

Tugas Akhir dengan judul : STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DIGITAL DALAM MENGEMBANGKAN MINAT DAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI SD ISLAM AL-AZHAR 59 WONOSARI

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : AMALIA AFIZAH, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 23204011031
Telah diujikan pada : Rabu, 06 Agustus 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. H. Rofik, M.Ag
SIGNED

Valid ID: 60b711af4a0a



Penguji I

Prof. Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag.,
M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 609c71de24871



Penguji II

Dr. Sedyo Santosa, SS, M.Pd
SIGNED

Valid ID: 609d162146623a



Yogyakarta, 06 Agustus 2025
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 60a3c1e7d96b60

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amalia Afizah
NIM : 23204011031
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 1 Juli 2025

Saya yang menyatakan,



Amalia Afizah

NIM: 23204011031

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amalia Afizah
NIM : 23204011031
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 1 Juli 2025

Saya yang menyatakan,



Amalia Afizah

NIM: 23204011031

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan

Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL DALAM
MENGEMBANGKAN MINAT DAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA
PELAJARAN PAI DI SD ISLAM AL-AZHAR 59 WONOSARI**

Yang ditulis oleh:

Nama : Amalia Afizah

NIM : 23204011031

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 1 Juli 2025

Pembimbing,



Dr. H. Rofik, M. Ag.

NIP. 19650405 199303 1 002

ABSTRAK

Amalia Afizah, NIM 23204011031. “Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital dalam Mengembangkan Minat dan Kreativitas pada Mata Pelajaran PAI di SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari.” Tesis. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Magister Pendidikan Agama Islam, 2025. Dosen Pembimbing: Dr. H Rofik, M.Ag.

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa transformasi dalam dunia pendidikan, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Kemajuan digital juga menuntut para guru agar mampu memanfaatkan berbagai platform digital untuk meningkatkan efektivitas dan minat belajar siswa. Akan tetapi tidak semua sekolah memiliki kebijakan yang sama, dan tidak seluruh guru mampu mengimplementasikan pembelajaran berbasis digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi guru PAI dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis digital di SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (*Field Research*), dan pendekatan yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif, yaitu salah satu metode penelitian yang tujuannya untuk mendapat pemahaman tentang kenyataan dengan proses berfikir induktif. Informan dalam penelitian ini berjumlah 6 orang yaitu 1 kepala sekolah 2 guru PAI dan 3 orang siswa SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data berupa reduksi data, penyajian data kemudian penarikan kesimpulan. Dilanjutkan triangulasi data untuk mengecek keabsahan data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) guru PAI SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari memiliki strategi yang baik dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis digital. Ditunjukkan dengan persiapan mendalami materi, memilih tools yang sesuai kemudian mengoperasikan media digital saat pembelajaran. 2) pembelajaran berbasis digital berimplikasi positif dalam mengembangkan minat dan kreativitas siswa SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari. Tingginya antusiasisme siswa saat pembelajaran berbasis digital membantu mereka menyalurkan ide-ide kreatifnya dalam karya-karya digital. 3) faktor pendukung dalam pembelajaran berbasis digital; fasilitas laptop, pelatihan guru, infrastruktur perangkat digital di setiap ruang kelas, respon positif orang tua, kolaborasi. Faktor penghambat dalam pembelajaran berbasis digital; kurangnya stabilitas laptop, keterbatasan laptop dan kurangnya kompetensi siswa dalam mengoperasikan perangkat digital.

Kata Kunci: Strategi, Teknologi Digital, PAI

ABSTRACT

Amalia Afizah, NIM 23204011031. "Digital Technology Based Learning Strategies in Developing Interest and Creativity in Islamic Religious Education (PAI) at Al-Azhar 59 Islamic Elementary School Wonosari.." Thesis. Faculty of Islamic Education and Teacher Training, Master of Islamic Religious Education, 2025. Lecturer: Dr. H Rofik, M.Ag.

The rapid development of digital technology has brought about a transformation in the world of education, including in Islamic Religious Education subjects. Digital progress also requires teachers to be able to utilize various digital platforms to increase the effectiveness and interest of students in learning. However, not all schools have the same policies, and not all teachers are able to implement digital-based learning. This study aims to analyze the strategies of Islamic Religious Education teachers in implementing digital-based learning at SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari.

This study uses a type of field research (Field Research), and the approach used is qualitative descriptive analysis, which is one of the research methods that aims to gain an understanding of reality through an inductive thinking process. The informants in this study were 6 people, namely 1 principal, 2 Islamic Religious Education teachers and 3 students of SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari. Data collection techniques used observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques in the form of data reduction, data presentation and then drawing conclusions. Continued with data triangulation to check the validity of the data.

The results of the study showed that: 1) Islamic Religious Education teachers of SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari have a good strategy in implementing digital-based learning. This is indicated by the preparation to study the material in depth, choose the appropriate tools and then operate digital media during learning. 2) digital-based learning has positive implications in developing the interests and creativity of students of SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari. The high enthusiasm of students during digital-based learning helps them channel their creative ideas into digital works. 3) supporting factors in digital-based learning; laptop facilities, teacher training, digital device infrastructure in each classroom, positive parental response, collaboration. Inhibiting factors in digital-based learning; lack of laptop stability, limited laptops and lack of student competence in operating digital devices.

Keywords: *Strategy, Digital Technology, PAI*

MOTTO

مَنْ جَدَّ وَجَدَ

“Siapa Yang Bersungguh-Sungguh Maka Dapatlah Ia”



PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk:

Almamater Tercinta

Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
Y O G Y A K A R T A

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta inayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Dalam Mengembangkan Minat dan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari” dengan baik. Hanya dengan pertolongan dan karunia-Nya, segala proses penulisan, penelitian, hingga penyusunan tesis ini dapat diselesaikan sesuai rencana. Shalawat beserta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan alam, Nabi Muhammad SAW, suri teladan utama bagi umat manusia. Dalam penyusunan tesis ini, penulis menyadari bahwa penyelesaian tesis ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis secara khusus mengucapkan ribuan terimakasih kepada:

1. Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta segenap jajarannya.
3. Dr. Hj. Dwi Ratnasari, M.Ag. dan Dr. Adhi Setiawan, M.Pd. selaku Ketua dan Sekretaris Prodi Magister Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

4. Dr. Rofik M.Ag., selaku pembimbing tesis yang telah banyak memberi waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan dengan penuh kesabaran dan banyak memberikan motivasi selama penulisan tesis ini.
5. Dr. H. Muh. Wasith Achadi, S.Ag., M.Ag. selaku Penasehat Akademik, yang sudah membimbing penulis selama beberapa semester ini.
6. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Danar Kusuma M.Pd., selaku Kepala Sekolah dan yang telah mengarahkan penulis selama proses penelitian.
8. Yunus S.Pd., Naila Ifada S.Pd., selaku guru PAI yang sudah bersedia meluangkan waktu dan memberikan banyak informasi terkait penelitian yang penulis lakukan.
9. Ibu Khati dan Ayah Kusdiyanto tercinta yang sudah mendoakan, membimbing, memfasilitasi, dan memberikan dukungan penuh kepada penulis selama masa study.
10. Teman-teman dekat saya di Yogyakarta dan Malang, untuk bertukar cerita serta memberikan support dan semangat yang tiada henti.
11. Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan tesis ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

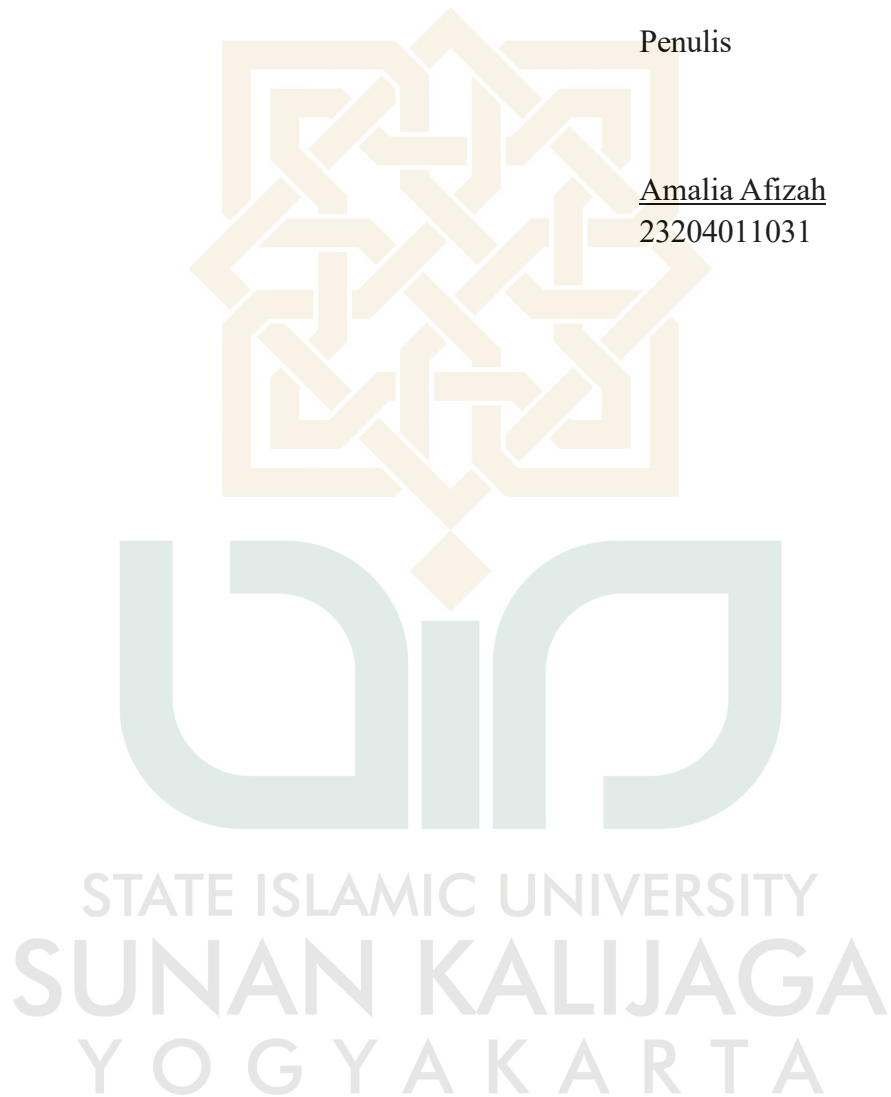
Dengan segenap doa yang terucap, semoga Allah membalas dengan sebaik-baik balasan dan menjadikannya sebagai amal jariyah. Selanjutnya, penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kata sempurna, karenanya penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dan peningkatan

kepenulisan berikutnya. Harapan penulis semoga karya ilmiah ini dapat memberikan informasi dan bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 1 Juli 2025

Penulis

Amalia Afizah
23204011031



DAFTAR ISI

PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Kajian Penelitian yang Relevan	7
F. Landasan Teori.....	12
G. Sistematika Pembahasan	41
BAB II METODE PENELITIAN	43
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	43
B. Latar Penelitian/Setting Penelitian.....	43
C. Subjek Penelitian.....	44
D. Pengumpulan Data	44
E. Uji Keabsahan Data.....	46
F. Analisis Data	47
BAB III PROFIL SD ISLAM AL-AZHAR 59 WONOSARI.....	50
A. Profil SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari	50
B. Visi Misi SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari	50
C. Program Unggulan SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari.....	51
D. Sarana dan Prasarana SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Deskripsi Hasil Penelitian	53
B. Pembahasan dan Temuan.....	86
C. Keterbatasan Penelitian	103
BAB IV PENUTUP.....	105
A. Simpulan	105
B. Implikasi.....	107
C. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN	114
CURRICULUM VITAE	139

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	115
Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	116
Lampiran 3 Instrumen Penelitian	117
Lampiran 4 Hasil Wawancara	121
Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian	133
Lampiran 6 Daftar Riwayat Hidup	140



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Memasuki era globalisasi ini telah membawa perkembangan pesat dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi yang semakin pesat ini merupakan bukti suatu kemajuan peradaban bangsa dan negara. Selama 20 tahun perkembangan teknologi ini sudah masuk ke dalam seluruh aspek kehidupan manusia yang juga turut dirasakan dalam dunia pendidikan. Adapun kemajuan teknologi ini ditandai dengan adanya televisi, komputer, laptop, internet, android dan lain sebagainya.¹

Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengemukakan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221.563.479 jiwa pada tahun 2024, dari jumlah penduduk Indonesia sebesar 278.696.200 jiwa pada tahun 2023.² Berdasarkan data tersebut menunjukkan hampir seluruh penduduk Indonesia memiliki akses internet. APJII juga menyatakan bahwa dari segi umur mayoritas yang mengakses internet adalah Gen Z (kelahiran 1997-2012) yakni sebanyak 34,40% yang artinya kebanyakan

¹ Mulyadi Mulyadi dkk., "PEMANFAATAN MEDIA YOUTUBE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS IX DI SMP MUHAMMADIYAH 11 JAKARTA," *Sindoro: Cendikia Pendidikan* 4, no. 1 (2024): hlm. 13, 1, <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i1.2850>.

² Sofyan Mufti Prasetyo dkk., "Analisis Pertumbuhan Pengguna Internet di Indonesia," *BIIKMA: Buletin Imiah Ilmu Komputer dan Multimedia* 2, no. 1 (2024): hlm. 66.

dari pengguna internet dan media digital adalah mahasiswa dan siswa sekolah menengah ke atas.³

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Berbagai inovasi pembelajaran berbasis digital semakin berkembang dan memberikan alternatif baru dalam proses belajar-mengajar.⁴ Di era digital ini, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga berperan dalam mengembangkan minat dan kreativitas siswa. Hal ini terutama menjadi relevan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yang selama ini cenderung dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah dan hafalan.⁵

Proses pembelajaran yang efektif dan dinamis akan sulit dicapai apabila pendidik hanya mengandalkan kemampuan berbicara tanpa memperhatikan aspek strategis lainnya. Materi pembelajaran akan sulit diterima apabila pendidik menyampaikan secara abstrak tanpa adanya pengalaman konkret. Dalam menghadapi tantangan proses belajar dan mengajar, penggunaan media pembelajaran dijadikan sebagai salah satu solusi efektif agar peserta didik dapat mencapai tujuan dalam pembelajaran.⁶

³ Sazkia Nazilla dkk., "Eksplorasi Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran PAI: Tantangan dan Peluang di Era Digital," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 1 (2025): hlm. 884, <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.2981>.

⁴ Ayu Rezky Sulfiana dkk., "Penggunaan Media Berbasis Digital Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)," *Prosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society (KIIIES)* 5.0 3, no. 1 (2024): hlm. 204, 1.

⁵ David Maulana Ghufon dkk., "TRANSFORMASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ERA DIGITAL: MODALITAS BELAJAR DAN TANTANGAN PENDIDIKAN," *Jurnal Al Burhan* 3, no. 2 (2023): hlm. 42.

⁶ Siti Zazak Soraya dan Yuyun Sukmawati, "Implementasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Di SMPN 1 Balong Ponorogo," *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2023): hlm. 35, 1, <https://doi.org/10.21154/maalim.v4i1.6920>.

Idealnya, pada masa kini guru pendidikan Agama Islam harus mampu menerapkan pembelajaran berbasis digital, hal tersebut merupakan sebuah perwujudan dalam pengembangan sarana pembelajaran pendidikan agama Islam, sehingga peserta didik mampu menyerap materi pendidikan agama Islam serta dapat mencapai tujuan pembelajaran semaksimal mungkin, agar peserta didik dapat mempelajari serta menghayati sikap dan keterampilan yang tercantum pada kompetensi dasar pembelajaran pendidikan Agama Islam. Dengan adanya ketercapaian tersebut, maka kualitas pendidikan pun akan meningkat.⁷

Penerapan pembelajaran digital dapat mencakup berbagai metode, seperti penggunaan multimedia interaktif, aplikasi pembelajaran berbasis game, serta pemanfaatan platform e-learning yang memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih fleksibel dan menarik.⁸ Dengan pendekatan ini, diharapkan pembelajaran PAI tidak hanya menjadi sekadar transfer ilmu, tetapi juga menjadi proses yang menyenangkan dan mampu membangun kreativitas siswa dalam memahami serta mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.⁹

Akan tetapi pada penerapan pembelajaran digital, dalam penelitian Mahda Haidar Rahman pada tahun 2020 menyatakan bahwa 60% guru masih

⁷ Iqbal Syahijar and Ildihra Az-Zahra, dkk, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital," *AL-HIKMAH: Jurnal Pendidikan dan Pendidikan Agama Islam* Vol. 5, no. No. 1 (2023): hlm. 15.

⁸ Jiwa Wahyu Perdana, Jihaddifa, and Gusmaneli, "Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Media Digital," *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling* Vol. 2, no. No. 3 (Desember 2024): hlm. 935, <https://doi.org/10.47233/jpdsk.v2i3>.

⁹ Syamsul Bahri, "KONSEP PEMBELAJARAN PAI DI ERA SOCIETY 5.0," *Edupeedia* Vol. 6, no. No. 2 (2022): hlm. 140.

gagap dengan kemajuan di era digital ini.¹⁰ Hal ini juga diperkuat dengan hasil penelitian disertasi yang dilakukan oleh Aah Ahmad Syahid pada tahun 2022 menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital menunjukkan pada angka 53% dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini belum sepenuhnya para pendidik mampu menggunakan media pembelajaran digital dalam proses pembelajarannya.¹¹

SD Islam Al Azhar 59 Wonosari merupakan salah satu lembaga pendidikan yang telah mengadopsi pembelajaran berbasis digital. Salah satunya dalam mata pembelajaran pendidikan Agama Islam. Dalam hal tersebut para pendidik sudah semestinya harus memiliki strategi yang mumpuni agar mampu mengembangkan pembelajaran berbasis digital yang menarik dan tidak monoton. Karena itu, diperlukan kajian lebih mendalam mengenai strategi pembelajaran berbasis teknologi digital yang efektif dalam meningkatkan minat dan kreativitas siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penulis tertarik untuk meneliti pelaksanaan pembelajaran yang sudah berbasis teknologi digital untuk mengidentifikasi dan menganalisis strategi pembelajaran berbasis teknologi digital yang dapat mengembangkan minat dan kreativitas siswa pada mata pelajaran PAI di SD Islam Al Azhar 59 Wonosari. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia

¹⁰ Mahda Haidar Rahman dkk., "Peningkatan Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Secara Daring," *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* 4, no. 1 (2021): hlm. 313, 1.

¹¹ Aah Ahmad Syahid dkk., "Analisis Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): hlm. 4600, 3, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2909>.

pendidikan, khususnya dalam merancang strategi pembelajaran berbasis digital yang lebih efektif dan menarik bagi siswa

B. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana strategi pembelajaran berbasis teknologi digital pada mata pelajaran PAI di SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari?
2. Bagaimana implikasi pembelajaran berbasis teknologi digital dalam mengembangkan minat dan kreativitas siswa pada mata pelajaran PAI di SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat pembelajaran berbasis teknologi digital di SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan tujuan dan kegunaan dari penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian
 - a. Mengidentifikasi strategi pembelajaran berbasis teknologi digital pada mata pelajaran PAI di SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari
 - b. Menganalisis implikasi penggunaan pembelajaran berbasis teknologi digital dalam mengembangkan minat dan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran PAI di SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari
 - c. Menganalisis faktor pendukung dan penghambat pembelajaran berbasis teknologi digital di SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Teoritik

Hasil penelitian diharapkan mampu menambah khazanah ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan pembelajaran yang mampu memanfaatkan teknologi informasi dalam meningkatkan minat dan kreativitas belajar peserta didik serta mampu dijadikan sebagai bahan rujukan bagi pelaksanaan penelitian yang relevan yang akan datang.

2. Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif dalam upaya meningkatkan minat dan kreativitas belajar peserta didik melalui pembelajaran berbasis digital

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan tambahan referensi dalam mengembangkan media pengajaran dalam memacu minat dan kreativitas belajar peserta didik

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan oleh peserta didik dalam memacu minat dan kreativitas belajar peserta didik

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya khususnya dalam bidang pendidikan

E. KAJIAN PENELITIAN YANG RELEVAN

Penelitian mengenai “Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital dalam Mengembangkan Minat dan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari” sejauh penelusuran penulis belum ditemukan. Akan tetapi ada beberapa penelitian terdahulu yang masih relevan dengan topik tersebut, yaitu:

1. Muammar, 2018. Judul tesis “Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Aqidah Akhlak Pada Siswa MTs DDI Pacongang Pinrang”. Tesis ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana minat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan dengan penggunaan media pembelajaran audio visual sangat menunjang minat dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Pada penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini yang bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran digital. Akan tetapi ada perbedaan dalam penelitian tersebut berfokus pada media audio visual saja dan dalam penelitian ini peneliti akan menganalisis terkait penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang digunakan dalam pelaksanaan belajar mengajar dalam

meningkatkan minat dan kreatifitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.¹²

2. Iskandar, 2019. Judul tesis “Pemanfaat Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas 8 di MTs Negeri Pinrang”. Tesis ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian adalah pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis teknologi informasi mampu memberikan dampak yang sangat baik terutama dalam minat belajar peserta didik. Persamaan penelitian adalah sama-sama membahas tentang penggunaan media pembelajaran, akan tetapi terdapat perbedaan yaitu penelitian Iskandar berfokus pada media pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Sedangkan dalam penelitian ini akan memfokuskan pada peran penggunaan media pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dalam meningkatkan minat dan kreativitas peserta didik.¹³
3. Hasnah, 2020. Judul tesis “Penggunaan Media Berbasis Website untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran

¹² Muammar, “Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Aqidah Akhlak Pada Siswa MTs Pacongang Pinrang” (Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri PAREPARE, 2018).

¹³ Iskandar, “Pemanfaat Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas 8 di MTs Negeri Pinrang” (Institut Agama Islam Negeri PAREPARE, 2019).

Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Pinrang”. Tesis ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam materi iman kepada hari kiamat di SMP Negeri 1 Pinrang melalui penggunaan media berbasis website. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan bentuk *quasi experimental design* menggunakan *nonequivalent control group design*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam materi iman kepada hari kiamat di SMP Negeri 1 Pinrang melalui penggunaan media berbasis website. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan nilai setelah pelaksanaan pembelajaran dengan media berbasis website peserta didik di SMP Negeri 1 Pinrang. Persamaan dalam penelitian ini ialah sama-sama membahas pelaksanaan pembelajaran dengan media digital dalam meningkatkan hasil belajar. Adapun perbedaan dalam penelitian tersebut media pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan website untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini berfokus pada keseluruhan media pembelajaran berbasis digital yang digunakan guna meningkatkan minat dan kreativitas belajar peserta didik.¹⁴

¹⁴ Hasnah, “Penggunaan Media Berbasis Website untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Pinrang” (Institut Agama Islam Negeri PAREPARE, 2020).

4. Luthfi Hibatullah, 2021. Judul tesis “Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendesain Model Pembelajaran Berbasis Digital Learning di SMP Negeri 4 Magetan”. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, penelitian ini berfokus pada kreativitas guru, pelaksanaan pembelajaran berbasis digital, faktor pendukung dan penghambat dan upaya dalam meningkatkan kreativitas guru. Penelitian tersebut memiliki persamaan yaitu membahas pelaksanaan pembelajaran digital. Akan tetapi memiliki perbedaan yakni dalam penelitian tersebut berfokus pada pengembangan kreativitas guru pendidikan agama Islam dalam mendesain pembelajaran digital sedangkan dalam penelitian ini berfokus pada strategi guru dalam mengembangkan minat dan kreativitas siswa melalui pembelajaran digital pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.¹⁵
5. Hesti Sulistiyowati, 2022. Judul tesis “Pengembangan Model *Digital Edutainment* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang”. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa setelah melakukan validasi tahap I dan II tentang pengembangan model *Digital Edutainment* (Tik Tok) menunjukkan bahwa media pembelajaran

¹⁵ Luthfi Hibatullah, “Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendesain Model Pembelajaran Berbasis Digital Learning di SMP Negeri 4 Magetan” (UIN Sunan Kalijaga, 2021).

dengan Tik Tok pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. persamaan penelitian ini adalah sama membahas pelaksanaan pembelajaran berbasis media pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam. Akan tetapi terdapat perbedaan yakni dalam penelitian tersebut menekankan pokok permasalahan pada pengembangan model video Tik Tok yang digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Pendidikan Agama Islam sedangkan fokus pada penelitian ini adalah untuk menganalisis apa saja penggunaan media pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dalam meningkatkan minat dan kreatifitas belajar peserta didik.¹⁶

6. Alviani Nur Baiti Rohmah, 2023. Judul Tesis “Strategi Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islma Di Era Digital (Studi di SMP Muhammadiyah Al Mujahidin Gunung Kidul)”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi guru dan hasil pembelajaran pendidikan agama Islam di rra digital, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan strategi pembelajaran pendidikan agama Islam di era digital. Metode penelitian menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Terdapat persamaan dalam penelitian tersebut terkait strategi guru dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di era digital akan tetapi

¹⁶ Hesti Sulistiyowati, “Pengembangan Model Digital Edutainment dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang” (Universitas Wahid Hasyim S, 2022).

ditemukan adanya perbedaan, pada penelitian tersebut berfokus pada strategi guru pendidikan agama Islam dalam pembelajaran di era digital sedangkan dalam penelitian ini berfokus pada strategi guru dalam mengembangkan minat dan kreativitas siswa melalui pembelajaran digitalisasi pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.¹⁷

Berdasarkan keseluruhan penelitian di atas yang dijadikan sebagai rujukan penelitian sebelumnya, terdapat perbedaan secara umum dengan penelitian yang akan penulis lakukan pada objek dan fokus penelitiannya. Setelah ditelaah dan dipahami dari beberapa penelitian sebelumnya, peneliti menemukan belum adanya penelitian tentang strategi pembelajaran berbasis teknologi digital dalam mengembangkan minat dan kreativitas siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam, penelitian ini akan difokuskan pada bagaimana guru tidak hanya menyajikan materi dengan perangkat digital saja, akan tetapi bagaimana strategi guru mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik, dan melibatkan secara aktif peserta didik dalam pembelajaran berbasis teknologi digital. Oleh karena itu peneliti mencoba melengkapi kekosongan penelitian sebelumnya dengan memfokuskan pada penelitiannya.

F. LANDASAN TEORI

1. Teori Konektivisme

¹⁷ Alviani Nur Baiti Rohmah, "Strategi Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islma Di Era Digital (Studi di SMP Muhammadiyah Al Mujahidin Gunung Kidul)" (Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga, 2023).

Teori konektivisme adalah teori pembelajaran yang dikembangkan oleh George Siemens dan Stephen Downes pada awal tahun 2000. Dalam teori tersebut menyatakan bahwa konektivisme adalah integrasi prinsip-prinsip yang dieksplorasi oleh kekacauan, jaringan, kompleksitas dan pengorganisasian mandiri. Pembelajaran merupakan proses yang terjadi dalam lingkungan yang samar-samar dengan elemen-elemen inti yang berubah-ubah atau tidak sepenuhnya berada di bawah kendali individu peserta didik. Pembelajaran juga didefinisikan sebagai pengetahuan yang tidak dapat ditindak lanjuti dapat berada dari luar diri kita sendiri (bisa dalam organisasi atau database) yang difokuskan pada menghubungkan informasi khusus dan koneksi yang memungkinkan kita untuk terus belajar lebih penting daripada keadaan pengetahuan kita saat ini.¹⁸

Konektivisme didorong oleh pemahaman bahwa keputusan didasarkan pada fondasi yang terus berubah dengan sangat cepat. Informasi baru terus menerus diperoleh. Kemampuan untuk membedakan antara informasi penting dan tidak penting adalah suatu hal yang sangat krusial. Kemampuan untuk mengenali suatu informasi yang baru mampu mengubah landasan keputusan yang dibuat sebelumnya yang sangat penting.¹⁹

¹⁸ George Siemens, *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*, t.t., hlm. 5.

¹⁹ Siemens, *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*, hlm. 5.

Siemens menyatakan bahwa prinsip-prinsip teori konektivisme adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran dan pengetahuan bertumpu pada keberagaman pendapat
- b. Pembelajaran merupakan proses yang menyatukan simpul-simpul kusus atau berbagai sumber informasi
- c. Pembelajaran dapat diperoleh dari perangkat non-manusia
- d. Kapasitas untuk mengetahui lebih kritis daripada apa yang diketahui saat ini
- e. Memelihara dan menjaga koneksi harus dilakukan guna memfasilitasi pembelajaran berkelanjutan
- f. Kemampuan dalam melihat hubungan antar ide, bidang dan konsep adalah keterampilan inti
- g. Pengetahuan yang akurat dan kekinian merupakan tujuan semua aktivitas pembelajaran konektivis
- h. Pengambilan keputusan merupakan suatu proses pembelajaran

Dalam konektivisme pengetahuan dan pembelajaran dipandang sebagai proses yang dinamis, tidak terletak di satu tempat tertentu, tetapi mengalir melalui jaringan manusia, saat mengalir dan menjadi bagian jaringan pengetahuan akan terbuka untuk berbagai interpretasi dan perubahan. Pengetahuan terdapat dalam jaringan, tanpa harus dimiliki oleh individu tertentu dan dapat disimpan dalam berbagai

format digital.²⁰ Teori ini menekankan bahwa di era digital proses pembelajaran dapat dibangun melalui jaringan bukan sekedar mengumpulkan fakta.

2. Teori Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)

Teori TPACK merupakan teori yang dikembangkan oleh Mishra dan Koehler dalam teori tersebut menyatakan bahwa pengetahuan konten pedagogi teknologi merupakan bentuk pengetahuan baru yang memadukan tiga komponen (konten, pedagogi dan teknologi).²¹ Mishra dan Koehler memaparkan kerangka kerja tersebut dengan menguraikan tujuh aspek pengetahuan dalam mengintegrasikan teknologi yakni:

- a. Content Knowledge (CK) adalah pengetahuan mengenai materi pelajaran yang akan dipelajari atau disampaikan (guru harus paham konsep inti dan cara berpikir dalam materi yang akan disampaikan)
- b. Pedagogical Knowledge (PK) yang mengacu pada cara mengajar mencakup pada pengelolaan kelas dan pengembangan rencana pembelajaran. (guru mampu memilih metode, strategi dan manajemen kelas yang tepat)

²⁰ J Goldie, "Connectivisme: A Knowledge Learning Theory for the Digital Age," *University of Glasgow*, 19 April 2016, hlm. 5.

²¹ Mishra dan Matthew J. Koehler, "Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge," *Teachers College, Columbia University* 108, no. 6 (2006): hlm. 1028.

- c. Technology Knowledge (TK) ialah keterampilan menggunakan teknologi baik yang sederhana ataupun canggih seperti aplikasi digital. (guru mampu beradaptasi dengan teknologi baru)
- d. Pedagogical Content Knowledge (PCK) mengacu pada cara mengajarkan materi tertentu secara efektif. Seperti menggunakan analogi atau permainan dalam pembelajaran
- e. Technological Content Knowledge (TCK) adalah pengetahuan mengenai bagaimana teknologi tidak hanya sekedar memindahkan materi ke bentuk digital, akan tetapi mampu menciptakan cara baru dalam memahami konsep pembelajaran.
- f. Technological Pedagogical Knowledge (TPK) mengacu pada cara teknologi dapat memengaruhi metode mengajar. Seperti memilih antara zoom (diskusi langsung) atau google classroom (tugas mandiri)
- g. Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) mengacu pada gabungan atau inti dari seluruh komponen konten, pedagogi dan teknologi. Seperti mengajar sejarah Islam dengan konten sejarah.²²

Perkembangan teknologi semakin pesat, maka penggunaan TPACK dianggap sebagai salah satu bagian yang dapat diaplikasikan oleh guru

²² Koehler, "Technological Pedagogical Content Knowledge: A Farmework for Teacher Knowledge," hlm. 1026.

dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis digital.²³ Dengan penerapan TPACK guru dapat menyajikan pembelajaran yang lebih menarik, relevan dan efektif di era digital.

3. Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital

a. Pembelajaran berbasis Teknologi Digital

Dunia pendidikan terus berkembang seiring dengan kemajuan zaman, termasuk dalam hal strategi dan model pembelajaran. Guru sebagai pelaksana pembelajaran dituntut untuk mampu beradaptasi dengan berbagai pendekatan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi jauh lebih baik.²⁴ Salah satu model pembelajaran yang relevan dengan tuntutan pada era ini ialah pembelajaran berbasis digital.

Era digital adalah suatu masa dimana segala aspek kehidupan manusia telah mampu mengoperasikan teknologi informasi komputer, jaringan internet, serta teknologi digital lainnya agar manusia mampu berkomunikasi tanpa terhambat jarak dan waktu secara. Dalam hal ini manusia lebih merasakan efiseinsi waktu dan tempat.²⁵

²³ Irwan Hermansah dkk., “Model Tcehnological Pedagogical Content Knowledge Dalam Pembelajaran: Sebuah Kajian Literatur,” *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA* 4, no. 2 (2024): hlm. 107.

²⁴ Ellyzabeth Sukmawati dan Heri Fitriadi, dkk, *Digitalisasi Sebagai Pengembang Model Pembelajaran* (Cendikia Mulia Mandiri, 2024), hlm. 28.

²⁵ Giandari Maulani dan Sisca Septiani, dkk, *PENDIDIKAN di ERA DIGITAL* (PT SADA KURNIA PUSTAKA, 2024), hlm. 3, sadapenerbit.com & repository.sadapenerbit.com.

Keterikatan antara dunia digital dan dunia pendidikan semakin kuat, karena teknologi selalu memberikan peluang baru untuk belajar, para pendidik dituntut untuk mampu beradaptasi dengan dinamika kehidupan serta mampu memberikan pendekatan informasi yang sesuai. Dengan demikian, pembelajaran berbasis teknologi digital tidak hanya memberikan kemudahan dalam proses transfer ilmu, tetapi juga memastikan bahwa peserta didik mendapatkan manfaat maksimal dari perkembangan teknologi digital.²⁶

Pembelajaran berbasis teknologi digital adalah proses belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi informasi mutakhir baik secara tatap muka langsung atau dengan jarak jauh (online) agar tercipta pembelajaran yang efisien dan efektif.²⁷ Pembelajaran berbasis teknologi digital merupakan sistem yang memberikan fasilitas untuk peserta didik agar mampu belajar lebih banyak, lebih luas dan variatif. Materi pembelajaran yang disajikan variatif, tidak hanya dalam bentuk verbal saja, melainkan memiliki variasi dalam bentuk penyajian materi berupa teks, audio, visual dan gerak.²⁸

Pembelajaran berbasis teknologi digital merupakan suatu instruksi melalui perangkat digital seperti komputer desktop, laptop,

²⁶ Ellyzabeth Sukmawati dan Heri Fitriadi, dkk, *Digitalisasi Sebagai Pengembang Model Pembelajaran*, hlm. 96.

²⁷ Syamsuri dan Jefriyanto Wilson, *Media Pembelajaran Berbasis Digital* (MEDIA SAINS INDONESIA, 2023), hlm. 5.

²⁸ Uci Dwi Cahya dan Janner Simarmata, dkk, *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad 21*, 1 ed. (Yayasan Kita Menulis, 2023), hlm. 12.

tablet, smartphone guna mendukung pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis teknologi digital memiliki fitur-fitur untuk menyimpan atau mengirimkan pelajaran dalam bentuk elektronik pada drive eksternal atau server internet, mencakup konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran, menggunakan elemen media digital seperti kata-kata dan gambar untuk menyimpan, menggunakan metode instruksional seperti latihan atau umpan balik, dirancang untuk belajar secara mandiri, dapat menggabungkan kolaborasi pelajar dalam suatu forum diskusi dan membantu peserta didik dalam membangun pengetahuan serta keterampilan baru yang terkait dengan peserta didik atau organisasi.²⁹

Williams dalam buku aplikasi pembelajaran digital menyatakan bahwa sistem pembelajaran berbasis teknologi digital dapat dipandang sebagai kumpulan komputer dalam jaringan yang saling berhubungan sehingga banyak pengguna dapat berbagi sumber daya yang luas. Pengertian pembelajaran berbasis teknologi digital ini mencakup aspek perangkat keras, hal tersebut digambarkan sebagai serangkaian komputer yang saling berhubungan dengan kemampuan untuk mentransfer data dalam bentuk teks, pesan grafik, audio, dan video.³⁰

²⁹ Ruth Colvin Clark and Richard E. Mayer, *E-Learning and the Science of Instruction*, 4th ed. (Canada: Simultaneously, 2016), hlm. 8.

³⁰ Andri Kurniawan, *APLIKASI PEMBELAJARAN DIGITAL*, t.t., hlm. 5.

Menurut Warschauer dalam buku platform pembelajaran digital menyatakan bahwa keterbatasan tidak layak lagi dijadikan sebagai hambatan dalam mencapai pembelajaran yang bermutu dan merata. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi digital, mengingat masa depan pembelajaran digital. Pembelajaran melalui metode-metode yang memanfaatkan sumber media digital berpotensi dalam menjangkau seluruh siswa di Indonesia dengan beragam latar belakang dan kondisi.³¹

Kenji Kiato juga menambahkan dalam buku pembelajaran digital kemajuan pembelajaran digital adalah banyaknya terminal komputer di seluruh dunia yang terkoneksi dalam pembelajaran digital, sehingga banyak orang yang menggunakan pembelajaran berbasis digital dalam kehidupan sehari-hari. Mengingat pembelajaran berbasis teknologi digital sangat bermanfaat bagi kepentingan peneliti, guru dan peserta didik, maka para guru perlu mengenali dan memahami karakteristik pembelajaran berbasis teknologi digital agar mencapai pembelajaran yang optimal. Keuntungan dari pembelajaran berbasis teknologi digital adalah menyenangkan sehingga mampu menimbulkan keterarikan peserta didik pada program-program digital.³²

³¹ Irsyad Zamiani dan Diyan Nur Rakhmah, *Platform Pembelajaran Digital dan Strategi Inklusivitas Pendidikan di Indonesia*, 1 ed. (Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Peneleitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), hlm. 2.

³² Munir, *Pembelajaran Digital*, 1 ed. (Alfabeta, 2017), hlm. 6.

Teori konektivisme memiliki relevansi yang erat dengan pembelajaran berbasis teknologi digital karena keduanya sama-sama menekankan pentingnya jejaring dan koneksi dalam proses pembelajaran. Dalam pandangan konektivisme, pengetahuan tidak hanya tersimpan dalam diri individu, tetapi juga tersebar di berbagai sumber eksternal, termasuk media digital, platform pembelajaran digital dan komunitas online. Hal ini sejalan dengan pembelajaran berbasis teknologi digital yang memanfaatkan internet, aplikasi dan sumber daya daring untuk mengakses materi secara luas dan fleksibel.³³

Dengan demikian dapat disimpulkan, pembelajaran berbasis teknologi digital dapat menjadi penerapan nyata dari teori konektivisme, di mana peserta didik berperan aktif membangun koneksi dengan berbagai sumber pengetahuan, berinteraksi dengan orang lain dalam jaringan serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif sesuai minat dan kebutuhan belajar mereka.

b. Digitalisasi Dalam Mata Pelajaran PAI

Di era revolusi digital, Pendidikan Agama Islam tidak bisa terlepas dari transformasi teknologi yang semakin masif. Digitalisasi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam hadir sebagai jawaban atas tantangan kemajuan zaman, seluruh guru dan peserta

³³ Siemens, *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*, hlm. 3.

didik dituntut untuk beradaptasi dengan metode pembelajaran yang fleksibel dan interaktif. Melalui integrasi teknologi, pembelajaran PAI menjadi lebih menarik, dinamis dan sesuai dengan kebutuhan belajar generasi milenial serta Gen Z yang akrab dengan gawai penggunaan internet.³⁴

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), digitalisasi dapat diterapkan melalui berbagai strategi, seperti penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis Al-Qur'an, media interaktif untuk memahami konsep Islam, video pembelajaran interaktif, serta platform e-learning yang menyediakan materi ajar secara lebih menarik dan efisien.³⁵ Penggunaan teknologi dalam PAI bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

c. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital

Penerapan pembelajaran digital memiliki pedoman untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien, sebagai berikut:³⁶

- 1) Proses pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan memprioritaskan kebutuhan mereka, sehingga mampu

³⁴ Agus Gufron Tamami, Sri Murhayati, and Zaitun Zaitun, "Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi," *Indonesian Research Journal on Education* 4, no. 4 (October 31, 2024): hlm. 2412, <https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.1654>.

³⁵ Tamami, Murhayati, and Zaitun, hlm. 2412.

³⁶ Uci Dwi Cahya dan Janner Simarmata, dkk, *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad*

21, hlm. 77.



memberikan fasilitas pada peserta didik agar belajar mandiri dan kolaboratif.

- 2) Penggunaan teknologi digital yang tepat dan efektif, hal tersebut agar lebih relevan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, serta mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif.
- 3) Pemanfaatan sumber daya digital dengan kualitas yang bagus agar mampu memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif
- 4) Pengembangan ketrampilan digital, para pendidik dan peserta didik mampu mengakses, mengolah serta memanfaatkan sumber daya digital sebaik-baiknya.
- 5) Pembelajaran kolaboratif, peserta didik mampu bekerja sama dalam penyelesaian tugas atau proyek.
- 6) Pembelajaran adaptif, pembelajaran dapat diadaptasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang berkesan untuk setiap individu
- 7) Keamanan dan privasi data.

d. Model Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis teknologi digital dapat dikelompokkan sebagai berikut:³⁷

³⁷ Munir, *Pembelajaran Digital*, hlm. 69.

1) Mobile Learning atau M-Learning adalah pembelajaran yang didukung oleh teknologi *mobile*. *Mobile learning* dapat dilakukan kapan dan dimana saja selama peserta didik membawa perangkat *mobile* mereka.

2) Media Sosial, media sosial merupakan sesuatu yang lazim pada saat ini. Media sosial merupakan sebuah media online yang para penggunanya berpartisipasi dan bersosialisasi menggunakan internet. Penggunaan sosial media bisa mempermudah dalam hal berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi seperti blog, jejaring sosial, wikipedia, forum dan dunia virtual yang lainnya. Media sosial dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran berbasis digital. Dengan begitu, fungsi dari media sosial benar-benar teraplikasikan sebagai media untuk bersosialisasi dalam hal-hal yang positif.

3) *Game Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Permainan)

Pembelajaran berbasis permainan adalah permainan yang berfokus untuk permainan akan tetapi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui kemampuan pembelajaran lewat permainan, studi empiris menunjukkan adanya dampak positif dalam menumbuhkan pemahaman konseptual, penyelesaian masalah, kemampuan berfikir kritis, kemandirian dan kemampuan berpikir lainnya. Adapun beberapa contoh

pembelajaran berbasis permainan; *Are Interactive, are motivating, provide contex dan provide just in time learning.*

4) *Augmented Reality,*

Augmented Reality adalah teknologi yang dapat menyatukan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam dunia nyata kemudian menampilkan atau memproyeksikan secara nyata. AR juga berfungsi untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak guna mempermudah pemahaman dan memperjelas struktur suatu model objek. Selain itu, beberapa aplikasi AR dirancang untuk menyajikan informasi yang lebih rinci kepada pengguna dari objek-objek nyata.

5) *Virtual Learning*

Pembelajaran online merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk penyampaian materi. Dalam pembelajaran virtual, peserta didik tidak hanya sekedar memperoleh pengetahuan eksplisit, tetapi mereka juga belajar jauh lebih mendalam. Mereka akan memahami cara dalam mendapatkan pengetahuan implisit melalui keterlibatan mereka secara aktif dan pengalaman pribadi dalam menerapkan pengetahuan yang telah dimiliki melalui jejaring dengan penerima, praktisi maupun pihak lainnya. Lingkungan virtual memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas keterlibatan pembelajar, menciptakan kehadiran sosial serta

memberikan kesempatan belajar yang otentik bagi peserta didik di berbagai disiplin ilmu dan profesi.

e. Perencanaan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital

Pelaksanaan pembelajaran digital membutuhkan perancangam yang cermat, agar proses belajar mengajar dapat terlaksana secara efektif dan efisien, perencanaan tersebut meliputi:³⁸

- 1) Langkah pertama adalah merumuskan capaian pembelajaran yang terdefinisi dengan baik dan relevan, sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik
- 2) Mendesain dan mengembangkan materi pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik peserta didik dan menyesuaikan pendekatan pembelajaran yang relevan dan efektif
- 3) Menentukan teknologi yang relevan dengan tujuan dari pembelajaran dan karakteristik peserta didik
- 4) Mengkreasi kegiatan pembelajaran dan penugasan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran

³⁸ Uci Dwi Cahya dan Janner Simarmata, dkk, *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad 21*, hlm. 83.

Dengan proses perencanaan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan capaian pembelajaran, hal tersebut diharapkan agar proses belajar mengajar berbasis teknologi digital mampu berjalan secara efektif dan efisien sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif serta kolaboratif.

f. **Fungsi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital**

Implementasi pembelajaran berbasis teknologi digital pada dasarnya memanfaatkan media edukasi yang berfungsi sebagai sarana instruksional, dimana media tersebut harus mengandung konten yang secara aktif melibatkan peserta didik baik dalam bentuk kognitif maupun bentuk aktivitas yang nyata guna memfasilitasi proses belajar. Disamping untuk membangkitkan, menstimulasi motivasi, minat atau keterlibatan aktif dalam pembelajaran, juga berfungsi untuk menyajikan informasi dihadapan para peserta didik.³⁹

Pembelajaran berbasis teknologi digital memiliki tiga fungsi pada kegiatan pembelajaran:⁴⁰

1) **Fungsi Suplemen**

Fungsi Suplemen dalam pembelajaran berbasis media digital adalah para peserta didik memiliki kebebasan dalam menentukan akan menggunakan materi pembelajaran berbasis

³⁹ Septy Nurfadhillah dkk, *Media Pembelajaran*, 1 ed. (Jejak, 2021), hlm. 29.

⁴⁰ Kurniawan, *APLIKASI PEMBELAJARAN DIGITAL*, hlm. 8.

digital atau tidak. Peserta didik tidak memiliki kewajiban untuk mengakses materi pembelajaran digital. Materi pembelajaran digital hanya berfungsi sebagai tambahan atau suplemen, ketika peserta didik berhasil menguasainya maka mereka akan menambah wawasan pengetahuan yang mereka miliki. Pendidik bertugas untuk membimbing dan mendorong siswa untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang tersedia.

2) Fungsi Komplemen

Fungsi komplemen dalam pembelajaran berbasis digital adalah materi pembelajaran digital dapat melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik. pembelajaran digital dapat dijadikan sebagai materi penguatan atau pengulangan ketika pembelajaran masih menerapkan pembelajaran tradisional.

3) Fungsi substitusi dalam pembelajaran berbasis digital

menawarkan kepada peserta didik beberapa model kegiatan pembelajaran alternatif. Hal ini dilakukan agar memudahkan peserta didik dalam mengatur kegiatan belajarnya sehingga dapat menyelaraskan waktu dan kegiatan lainnya dengan kegiatan belajarnya.

g. Manfaat Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital

Secara fundamental, media pembelajar berfungsi sebagai fasilitator interaksi edukatif antara guru dan peserta didik sehingga

kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.⁴¹ Adapun manfaat media pembelajaran berbasis teknologi digital, yaitu sebagai berikut:⁴²

- 1) Kemudahan akses dan fleksibilitas: media pembelajaran berbasis teknologi digital dapat diakses secara mudah dari mana saja dan kapan saja, baik melalui komputer, tablet atau smartphone. Hal ini menunjukkan adanya fleksibilitas dalam waktu dan tempat, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan dapat memilih waktu yang tepat untuk mempelajari materi
- 2) Interaktif dan visual: pembelajaran berbasis teknologi digital memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan visual dengan menyajikan gambar, animasi, audio dan video. Hal ini dapat menjadikan pembelajaran cenderung lebih menarik dan akan sangat membantu siswa untuk memahami materi secara optimal
- 3) Personalisasi pembelajaran: pembelajaran berbasis teknologi digital dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu peserta didik. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan kemampuan peserta didik sehingga mampu meningkatkan efektivitas belajar.

⁴¹ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Bintang Surabaya, 2016), hlm. 12.

⁴² Hendra dan Hery Afriyadi dkk, *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA (TEORI & PRAKTEK)*, 1 ed. (Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hlm. 5.

- 4) Umpan balik instan: pembelajaran berbasis teknologi digital mampu memberikan umpan balik secara instan kepada peserta didik. Baik melalui sistem penilaian otomatis atau melalui perangkat lunak yang mampu memberikan saran dan masukan yang bermanfaat. Hal ini membantu peserta didik untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan pemahaman mereka
- 5) Keterlibatan siswa yang lebih tinggi: pembelajaran berbasis teknologi digital mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik pada proses pembelajaran, dengan adanya forum diskusi online, kuis interaktif dan berbagai aktivitas lain yang dapat membangkitkan ketertarikan peserta didik dalam proses belajar
- 6) Optimalisasi anggaran: penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi dan menghemat biaya pada proses pembelajaran, hal tersebut ditunjukkan dengan mengurangi penggunaan buku, teks dan memungkinkan pendidik untuk menciptakan materi pembelajaran yang dapat diakses secara berulang kali.

Menurut Hamalik pada buku media pembelajaran membagi manfaat media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam proses belajar sebagai berikut:⁴³

- 1) Memperjelas penyampaian materi agar tidak bersifat verbalitas maupun tekstual semata atau lisan belaka

⁴³ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, hlm. 13.

- 2) Meningkatkan fokus belajar peserta didik, menstimulasi gairah belajar, meningkatkan interaksi edukatif yang lebih intens antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
- 3) Memberikan landasan konseptual yang esensial untuk proses belajar sehingga mampu menciptakan pelajaran lebih berbobot
- 4) Memberikan pengalaman belajar yang nyata sehingga dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri atau kemandirian peserta didik sesuai kompetensi dan minat peserta didik
- 5) Mengembangkan pola pikir yang sistematis dan berkelanjutan dari berbagai fenomena kehidupan
- 6) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indrasi dalam proses pembelajaran.

4. MINAT

a. Minat Belajar

Menurut Syah dalam buku variabel belajar menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan tinggi atau keinginan yang tinggi terhadap suatu hal sebagai bentuk dari ketertarikan atau terlibat secara utuh dengan suatu kegiatan karena menyadari sepenuhnya akan pentingnya suatu kegiatan.⁴⁴

Menurut Slameto minat adalah rasa suka dan keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa paksaan. Minat juga berkaitan dengan penerimaan suatu hubungan antara individu dengan objek

⁴⁴ Muhammad Fadhli, *Variabel Belajar*, 1 ed. (PUSDIKRA MJ, 2020), hlm. 140.

eksternal. Tingginya intensitas hubungan tersebut berbanding lurus dengan tingkat ketertarikan yang dimunculkan. Slameto menyatakan bahwa ekspresi minat dapat dilihat dari pernyataan seseorang yang menunjukkan preferensi terhadap sesuatu atau dari partisipasinya dalam suatu aktivitas. Siswa menunjukkan minat mereka dengan berpartisipasi dalam kegiatan yang diadakan, sebagai bentuk aktualisasi rasa senang dan suka terhadap hal yang diminati.⁴⁵

Menurut Santrock dalam artikel yang ditulis Andi Achru mengemukakan minat merupakan suatu proses memberikan arah, semangat, dan ketekunan dalam berperilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang terarah, penuh energi dan berkelanjutan. Dalam konteks belajar, motivasi diartikan sebagai seluruh kekuatan pendorong dalam diri peserta didik yang menyebabkan mereka melakukan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan tersebut, dan memberikan arahan, sehingga tujuan belajar dapat tercapai.⁴⁶

Dari beberapa penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa minat belajar adalah rasa ketertarikan dan keinginan yang kuat dari seorang individu untuk memahami, mempelajari, dan menguasai pengetahuan atau keterampilan tertentu. Minat ini

⁴⁵ Muhammad Fadhli, *Variabel Belajar*, hlm. 140.

⁴⁶ Andi Achru P, "Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran," *Jurnal Idaarah* 3, no. 2 (2019): hlm. 207.

mendorong seseorang untuk aktif terlibat dalam proses belajar, menunjukkan rasa antusiasme, keterlibatan, dan komitmen yang tinggi terhadap aktivitas belajar. Minat belajar juga mempengaruhi seberapa giat seseorang mencari informasi dan seberapa lama mereka dapat mempertahankan fokus serta upaya dalam kegiatan belajar.

b. Aspek-Aspek Minat Belajar

Dalam minat belajar terdapat empat aspek, sebagai berikut:⁴⁷

- 1) Kesadaran, seseorang dapat dikatakan memiliki minat terhadap suatu objek apabila ia menyadari keberadaan objek tersebut. Kesadaran ini penting karena dengan menyadari objek tersebut, seseorang akan merasa senang, kemudian timbul rasa ingin tahu dan keinginan untuk memiliki objek itu.
- 2) Perhatian, perhatian merupakan sentralisasi energi atau kekuatan mental pada suatu objek atau penggunaan kesadaran untuk terlibat dalam suatu aktivitas. Perhatian merupakan aktivitas mental yang ditingkatkan, artinya usaha mental lebih kuat dari biasanya dan sepenuhnya berkonsentrasi pada satu objek tertentu atau sekumpulan objek. Seseorang dikatakan memiliki minat terhadap suatu objek apabila ada objek tersebut yang menarik perhatiannya.

⁴⁷ Muhammad Fadhli, *Variabel Belajar*, hlm. 143.

3) Kemauan, kemauan adalah dorongan keinginan yang terfokus pada cita-cita hidup dan dapat diatur oleh pertimbangan akal budi. Kemauan ini merupakan dorongan dalam diri setiap individu dalam membentuk dan mewujudkan dirinya.

4) Perasaan senang, minat dan perasaan senang saling mempengaruhi, sehingga tidak mengherankan jika siswa yang tidak merasa senang juga akan kurang berminat, dan sebaliknya.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar menurut Syah dalam buku belajar dan pembelajaran menjelaskan faktor-faktor yang dapat berpengaruh pada minat belajar, sebagai berikut:⁴⁸

1) Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dalam diri peserta didik, yakni:

a)Aspek fisiologis merupakan kondisi fisik dan ketegangan

otot yang mencerminkan tingkat kebugaran tubuh siswa dapat memengaruhi intensitas dan semangat mereka dalam proses pembelajaran.

b) Aspek psikologis, merupakan aspek yang berasal dalam diri peserta didik yang mencakup intelegensi, bakat, sikap, minat dan motivasi peserta didik.

⁴⁸ Nurlina Ariani Hrp dan Zulaini Masruro, *Belajar dan Pembelajaran*, 1 ed. (Widina Bhakti Persada, 2022), hlm. 30.

2) Faktor eksternal siswa

Pada faktor ini dibagi menjadi dua, yaitu:

- a) Lingkungan sosial, dalam lingkungan ini mencakup lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas
- b) Lingkungan nonsosial, terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan tempat tinggal dan alat-alat belajar

3) Faktor pendekatan belajar

Merupakan serangkaian metode atau pendekatan sistematis yang diterapkan pendidik dalam mengoptimalkan efektivitas dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.

Berdasarkan tiga faktor yang disebutkan oleh Syah, terdapat dua faktor yang dapat ditingkatkan oleh pihak pendidik, yaitu faktor eksternal dan pendekatan belajar. Faktor internal, seperti minat belajar, sepenuhnya tergantung pada siswa itu sendiri untuk mengubahnya. Meskipun begitu, peran pendidik juga penting dalam membantu meningkatkan minat belajar siswa dalam faktor internal tersebut.

5. KREATIVITAS

a. Kreativitas

Kreativitas menurut Santrock (2002) adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak

biasa serta menghasilkan solusi yang unik terhadap masalah yang dihadapi. Sementara itu, Mayesty (1990) menyatakan bahwa kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang orisinal dan bernilai/berguna bagi diri sendiri maupun orang lain. Selaras dengan pandangan tersebut, Gallagher (dalam Munandar, 1999) mengungkapkan bahwa kreativitas berkaitan dengan kemampuan untuk menciptakan, menemukan, atau menghasilkan bentuk baru melalui keterampilan imajinatif. Kreativitas juga melibatkan pengalaman mengekspresikan dan mewujudkan identitas individu dalam hubungan dengan diri sendiri, alam, dan orang lain.⁴⁹

Dalam menghadapi tantangan kehidupan modern saat ini, kreativitas sangat dibutuhkan dalam menyesuaikan berbagai tuntutan. Ada beberapa alasan mengapa kreativitas sangat penting dalam kehidupan, di antaranya: pertama, kreativitas memberikan kesempatan bagi individu untuk mengaktualisasikan diri; kedua, kreativitas juga memungkinkan seseorang menemukan berbagai alternatif solusi dalam memecahkan masalah; ketiga, kreativitas dapat memberikan kepuasan hidup; dan keempat, kreativitas memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya.⁵⁰

b. Manfaat Kreativitas

⁴⁹ Masganti dan Khadijah, dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, 1 ed. (PERDANA PUBLISHING, 2016), hlm. 1.

⁵⁰ Ika Lestari dan Linda Zakiah, *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran* (2019), hlm. 1.

- 1) Kreativitas memberikan anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang besar, serta penghargaan yang berdampak nyata pada perkembangan kepribadian mereka.
- 2) Menjadi kreatif penting bagi anak-anak untuk menambah variasi dalam permainan mereka, yang merupakan pusat kegiatan hidup mereka. Jika kreativitas dapat membuat permainan menjadi menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas. Hal ini, pada gilirannya, akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik.
- 3) Prestasi adalah kepentingan utama dalam penyesuaian hidup mereka. Kreativitas membantu mereka mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka serta memberikan nilai positif untuk individu bagi orang terdekat, sehingga menjadi sumber kepuasan ego yang besar.
- 4) Nilai kreativitas yang penting dan sering terlupakan adalah kepemimpinan. Pada setiap tingkatan usia, seorang pemimpin harus memberikan kontribusi yang berarti bagi anggota kelompok. Kontribusi tersebut bisa berupa ide untuk kegiatan bermain yang baru dan berbeda atau usulan tentang cara menangani tanggung jawab khusus dalam kelompok.⁵¹

c. Faktor-Faktor Pendukung Kreativitas

⁵¹ Masganti dan Khadijah, dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, hlm. 27.

Setiap individu memiliki kreativitas yang beragam dan dapat dikembangkan sesuai dengan kompetensinya. Dalam mengembangkan kreativitas terdapat factor-faktor pendukung, sebagai berikut:

1) Faktor internal

Faktor internal berasal dari dalam diri individu yang dapat mempengaruhi tingkat kreativitasnya, meliputi:

a) Keterbukaan individu untuk menerima dan merespon secara positif terhadap stimulus eksternal serta berbagai pengalaman.

b) Keterbukaan terhadap pengalaman merupakan kemampuan menerima segala informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima secara fleksibel, tanpa kekakuan, tanpa ada usaha pertahanan, terhadap seluruh pengalamannya.

Dalam konteks ini individu yang kreatif merupakan individu yang mampu menerima perbedaan.

c) Evaluasi internal, merupakan kemampuan setiap individu dalam menilai suatu produk seseorang yang ditentukan oleh dirinya sendiri, bukan karena pengaruh kritik dan pujian orang lain. Dengan demikian individu tidak tertutup dari

kemungkinan untuk menerima masukan dan kritikan orang lain

- d) Kemampuan untuk bermain dan mengeksplorasi terhadap segala unsur, bentuk konsep atau merumuskan kombinasi baru dari hal-hal yang telah hadir sebelumnya.⁵²

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal dapat mempengaruhi kreativitas individu melalui lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis. Salah satunya adalah lingkungan pendidikan yang memiliki pengaruh cukup besar terhadap kemampuan berpikir individu atau anak didik untuk menghasilkan produk kreativitas, yaitu berasal dari pendidik. Adapun falsafah mengajar yang mendorong kreativitas anak secara keseluruhan yaitu mereka perlu didorong untuk membawa gagasan, minat, pengalaman dan bahan mereka ke dalam kelas, mereka akan saling berkontribusi membicarakan.⁵³

- a) Belajar merupakan hal yang sangat penting dan sangat menyenangkan

⁵² Masganti dan Khadijah, dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, hlm. 12.

⁵³ Masganti dan Khadijah, dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, hlm. 13.

- b) Anak patut dihargai dan disayangi sebagai pribadi yang memiliki keunikan masing-masing
- c) Anak mampu menjadi pelajar yang aktif. Mereka memerlukan dorongan agar mampu membawa pengalaman, minat, gagasan dan bahan mereka dalam pembelajaran. Guru dan peserta didik mampu mengkomunikasikan dengan baik mengenai tujuan belajar setiap hari. Dan perlu diberi otonomi dalam menentukan bagaimana cara mencapainya.
- d) Anak perlu merasa nyaman dan tidak ada tekanan dan ketegangan
- e) Anak memiliki rasa bangga di dalam kelas. Mereka harus dilibatkan dalam merancang kegiatan belajar dan diperbolehkan membawa bahan-bahan dari rumah.
- f) Guru merupakan narasumber, anak harus memiliki rasa hormat terhadap guru, merasa nyaman dan aman bersama guru
- g) Guru harus kompeten akan tetapi tidak selalu sempurna
- h) Anak diberikan kebebasan dalam mendiskusikan masalah secara terbuka baik dengan guru atau

teman sebaya. Ruang kelas adalah milik mereka dan mereka bertanggung jawab dalam segala peraturannya

- i) Kerjasama lebih utama daripada kompetisi
- j) Pengalaman belajar hendaknya lebih dekat dengan pengalaman dari dunia nyata

Kemudian bagi seluruh orang tua dan pendidik terdapat satu hal penting yang dapat dijadikan sebagai tambahan yang harus diaktualisasikan dalam proses mendidik anak untuk mengembangkan kreativitasnya melalui komunikasi yang efektif, karena dengan komunikasi yang baik mampu memberikan stimulasi terhadap tindakan kreatif mereka.⁵⁴

G. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Penyusunan penelitian ini secara garis besar dibagi menjadi empat bab, sebagai berikut:

Bab pertama membahas pendahuluan menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian literatur, landasan teori penelitian dan sistematika pembahasan

Bab kedua yang membahas mengenai metode penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, latar penelitian atau setting

⁵⁴ Masganti dan Khadijah, dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, hlm. 15.

penelitian, data dan sumber data penelitian, pengumpulan data, uji keabsahan data dan analisis data

Bab ketiga membahas mengenai Sejarah SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari, Visi Misi SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari, Program Unggulan SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari, Sarana dan Prasarana SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari

Bab keempat membahas tentang hasil dan pembahasan penelitian terkait strategi pembelajaran digitalisasi dalam mengembangkan minat dan kreativitas siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari, strategi guru pendidikan agama Islam dalam mengembangkan minat dan kreativitas melalui pembelajaran digital, implikasi pembelajaran berbasis digital dalam mengembangkan minat dan kreativitas siswa pada mata pelajaran PAI melalui pembelajaran digital, faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran digital pada mata pelajaran PAI.

Bab kelima penutup dari penelitian yang terdapat tiga bagian kesimpulan, implikasi serta saran yang berguna untuk memperbaiki hasil dari penelitian ini.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran PAI telah membawa dampak positif dengan adanya perpaduan antara nilai-nilai keislaman dan kemajuan teknologi yang membuat proses belajar lebih fleksibel, menarik dan interaktif bagi peserta didik. Pemanfaatan platform digital memudahkan siswa untuk mengakses ilmu agama secara mudah dan kreatif, sementara guru memiliki banyak ruang untuk berinovasi dalam pengajaran. Jadi kemajuan teknologi yang semakin pesat bukan untuk dihindari melainkan harus diikuti oleh seluruh kalangan tanpa melupakan nilai-nilai Islam. Berdasarkan hasil temuan di lapangan yang diperoleh dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Guru PAI sudah memiliki strategi yang peneliti menemukan bahwa guru PAI di SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari memiliki strategi yang baik dan tersusun rapi dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi digital hal tersebut berdasarkan atas pernyataan dari guru PAI di SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi digital guru tidak hanya sekedar menyajikan materi dengan perangkat digital, akan tetapi guru melibatkan secara aktif seluruh peserta didik pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek digital yang mana peserta didik dituntut agar mampu menuangkan ide-ide kreatifnya dalam bentuk karya digital.. Pihak sekolah serta guru memandang bahwa digitalisasi dalam

pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, mempermudah dalam menyiapkan materi serta membantu mempermudah penyampaian materi. Digitalisasi pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai sarana dalam mengajarkan adab berinternet sesuai dengan nilai-nilai Islam. Hal tersebut juga diperkuat dengan respons dari siswa yang menunjukkan rasa antusias yang tinggi terhadap pembelajaran berbasis digital. Kemudian strategi guru PAI sudah tergolong mampu mewujudkan pembelajaran berbasis digital jika ditinjau dengan teori TPACK, karena selain dari memahami materi yang akan disampaikan, guru PAI juga sudah mampu memadukan konten atau materi yang akan disampaikan, kemudian metode yang sesuai dengan materi serta mampu mengoperasikan teknologi digital yang akan digunakan selama pembelajaran. Meskipun pembelajaran PAI menggunakan media digital, guru PAI tetap memberikan kedisiplinan serta memastikan bahwa nilai-nilai Islam tetap mereka praktikan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Berdasarkan pembahasan diatas dapat ditarik kesimpulan terdapat beberapa indikator yang menunjukkan adanya implikasi pembelajaran berbasis teknologi digital dalam mengembangkan minat dan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran PAI berdasarkan hasil wawancara di SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari sebagai berikut:

- a. Indikator Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik pada mata pelajaran PAI di SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari

- 1) Antusiasme peserta didik terhadap konten digital,
- 2) Ketertarikan pada media visual,
- 3) Semangat dalam pembelajaran dan ibadah.

b. Indikator Peningkatan Kreativitas Peserta Didik pada mata pelajaran PAI di SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari

- 1) Eksplorasi karya Digital.
- 2) Pemahaman materi melalui visualisasi.
- 3) Kemampuan teknologi dan proyek kolaboratif.

3. Peningkatan wawasan dan inovasi. Terdapat 5 faktor pendukung dalam pembelajaran berbasis teknologi digital di SD Islam Al-Azhar 59 Wonosari. *Pertama* pengadaan fasilitas laptop, *kedua* pelatihan guru, *ketiga* adanya infrastruktur perangkat digital di setiap ruang kelas, *keempat* adanya respon positif dari orang tua, *kelima* adanya kolaborasi. Sedangkan untuk faktor penghambat terdapat 3 faktor yakni, *pertama* kurangnya stabilitas internet, *kedua* keterbatasan laptop, *ketiga* kurangnya kompetensi siswa dalam mengoperasikan perangkat digital.

B. Implikasi

Berdasarkan temuan penelitian ini, terdapat implikasi teoritis dan praktis yang dapat menjadi bahan evaluasi bagi pihak terkait:

1. Implikasi Teoritis

Penelitian ini turut menyumbang dalam perkembangan ilmu pendidikan agama Islam, khususnya dalam analisis strategi guru PAI dalam mengembangkan minat dan kreativitas siswa melalui pembelajaran

berbasis teknologi digital. Temuan ini tidak hanya mengukuhkan teori tentang pembelajaran berbasis digital, akan tetapi juga mengungkap segala aspek dalam menerapkan pembelajaran berbasis digital untuk mengembangkan minat dan kreativitas siswa.

2. Implikasi Praktis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dan pertimbangan bagi pihak terkait pada penelitian berikutnya. Bagi pihak sekolah penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam memutuskan kebijakan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis digital. Bagi guru PAI penelitian ini dapat dijadikan tambahan referensi untuk mengembangkan inovasi dalam pengajaran agar pembelajaran lebih interaktif, menarik dan relevan dengan nilai-nilai Islam.

C. Saran

1. Bagi sekolah, agar dapat memberikan fasilitas digital secara optimal, agar pembelajaran digitalisasi mampu mencapai tujuan-tujuan pembelajaran
2. Bagi guru, supaya kedepannya senantiasa dapat mengoptimalkan pembelajaran berbasis digital sehingga tercipta lingkungan pembelajaran yang menarik, interaktif dan bermakna bagi siswa
3. Bagi peneliti selanjutnya, yang tertarik dengan penelitian ini yang mana memiliki karakteristik yang sama bisa dijadikan sebagai bahan kajian dan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya

DAFTAR PUSTAKA

- Alviani Nur Baiti Rohmah. "Strategi Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islma Di Era Digital (Studi di SMP Muhammadiyah Al Mujahidin Gunung Kidul)." UIN Sunan Kalijaga, 2023.
- Andi Achru P. "Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran." *Jurnal Idaarah* 3, no. 2 (2019): 205–15.
- Andi Kristanto. *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya, 2016.
- Caswita, dan Selvi Noviyani. "Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan Media Digital Berbasis Canva melalui In-house Training di Sekolah Dasar." *Jurnal TEKNODIK* 27, no. 2 (2023): 75–87.
- David Maulana Ghufro, Mahreshaibati Bilqis Ikramina, dan Bakti Fatwa Anbiya. "TRANSFORMASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ERA DIGITAL: MODALITAS BELAJAR DAN TANTANGAN PENDIDIKAN." *Jurnal Al Burhan* 3, no. 2 (2023): 50.
- Ellyzabeth Sukmawati dan Heri Fitriadi, dkk. *Digitalisasi Sebagai Pengembang Model Pembelajaran*. Cendikia Mulia Mandiri, 2024.
- Eri Barlian. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. 1 ed. Sukabina Press, 2016.
- Fifin, Dayanti, dan Abdulloh Hamid. "Integrasi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dengan Information Communion and Technology (ICT) Pada Masa Pandemi Covid 19 di SMA Gema 45 Surabaya." *intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam* 13, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.30596/intiqad.v13i2.7481>.
- Giandari Maulani dan Sisca Septiani, dkk. *PENDIDIKAN di ERA DIGITAL*. PT SADA KURNIA PUSTAKA, 2024. sadapenerbit.com & repository.sadapenerbit.com.
- Gusti Ayu Putu Widiastari, Ni, dan Ryan Dwi Puspita. "Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Mengembangkan motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD INPRES 2 NAMBARU." *ELEMENTARY, Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 4, no. 4 (2024): 215–22.
- Hardiani dan Helmina Andriani Dkk. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. 1 ed. Pustaka Ilmu, 2020.
- Hasnah. "Penggunaan Media Berbasis Website untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Pinrang." Institut Agama Islam Negeri PAREPARE, 2020.

Hendra dan Hery Afriyadi dkk. *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA (TEORI & PRAKTEK)*. 1 ed. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.

Herlina, Herlina, Mardiah Astuti, Haza Triyunita, Tri Diah Rahmawati, dan Nuzul Yana. "Pemanfaatan Media Digital dalam Menarik Minat Siswa di SD/MI Terhadap Pembelajaran PAI." *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 5, no. 6 (2024): 8265–77. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2431>.

Hermansah, Irwan, Iman Nasrulloh, dan Ari Kartini. "Model Tcehnological Pedagogical Content Knowledge Dalam Pembelajaran: Sebuah Kajian Literatur." *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA* 4, no. 2 (2024): 105–16.

Hesti Sulistiyowati. "Pengembangan Model Digital Edutainment dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang." Universitas Wahid Hasyim S, 2022.

Iqbal Syahijar dan Ildihra Az-Zahra, dkk. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital." *AL-HIKMAH: Jurnal Pendidikan dan Pendidikan Agama Islam* Vol. 5, no. No. 1 (2023): 31.

Irsyad Zamiani dan Diyan Nur Rakhmah. *Platform Pembelajaran Digital dan Strategi Inklusivitas Pendidikan di Indonesia*. 1 ed. Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Peneleitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.

Iskandar. "Pemanfaat Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas 8 di MTs Negeri Pinrang." Institut Agama Islam Negeri PAREPARE, 2019.

J Goldie. "Connectivisme: A Knowlege Leaarning Theory for the Digital Age." *University of Glasgow*, 19 April 2016.

Jiwa Wahyu Perdana, Jihaddifa, dan Gusmaneli. "Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Media Digital." *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling* Vol. 2, no. No. 3 (2024): 934–42. <https://doi.org/10.47233/jpdsk.v2i3>.

Khasawneh, Yusra Jadallah Abed, dan Mohamad Ahmad Saleem Khasawneh. "Using Digital Story Strategy in Teaching Islamic Education and Its Impact on Achievement and Developing Moral Thinking." *Journal of Infrastructure, Policy and Development* 8, no. 12 (2024): 6803. <https://doi.org/10.24294/jipd.v8i12.6803>.

Kurniawan, Andri. *APLIKASI PEMBELAJARAN DIGITAL*. t.t.

Lestari, Ika, dan Linda Zakiah. *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran*. 2019.

- Luthfi Hibatullah. "Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendesain Model Pembelajaran Berbasis Digital Learning di SMP Negeri 4 Magetan." UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Masganti dan Khadijah, dkk. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. 1 ed. PERDANA PUBLISHING, 2016.
- Mishra, dan Matthew J. Koehler. "Technological Pedagogical Content Knowledge: A Farmework for Teacher Knowledge." *Teachers College, Columbia University* 108, no. 6 (2006): 1017–54.
- Muammar. "Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Aqidah Akhlak Pada Siswa MTs Pacongang Pinrang." Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri PAREPARE, 2018.
- Muhammad Fadhli. *Variabel Belajar*. 1 ed. PUSDIKRA MJ, 2020.
- Mulyadi, Mulyadi, Desy Safitri, dan Sujarwo Sujarwo. "PEMANFAATAN MEDIA YOUTUBE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS IX DI SMP MUHAMMADIYAH 11 JAKARTA." *Sindoro: Cendikia Pendidikan* 4, no. 1 (2024): 1. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i1.2850>.
- Munir. *Pembelajaran Digital*. 1 ed. Alfabeta, 2017.
- Muri Yusuf. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. 4 ed. KENCANA, 2017.
- Nazilla, Sazkia, Fitriani Fauziah, Atika Suryani, dan Supardi. "Eksplorasi Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran PAI: Tantangan dan Peluang di Era Digital." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 1 (2025): 884–88. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.2981>.
- Nurlina Ariani Hrp dan Zulaini Masruro. *Belajar dan Pembelajaran*. 1 ed. Widina Bhakti Persada, 2022.
- Prasetyo, Sofyan Mufti, Rehan Gustiawan, Farhat, dan Fabian Rizzel Albani. "Analisis Pertumbuhan Pengguna Internet di Indonesia." *BIIKMA: Buletin Imiah Ilmu Komputer dan Multimedia* 2, no. 1 (2024): 65–71.
- Rahman, Mahda Haidar, Subyantoro Subyantoro, Tommy Yuniawan, dan Rahayu Pristiwati. "Peningkatan Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Secara Daring." *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* 4, no. 1 (2021): 1.
- Rosidin dan Mochamad Fadlani Salam. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 1 ed. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2024.

- Ruth Colvin Clark dan Richard E. Mayer. *E-Learning and the Science of Instruction*. 4 ed. Simultaneously, 2016.
- Samsu. *METODE PENELITIAN (Teori dan Aplikasi Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. 2 ed. Pusaka Jambi, 2021.
- Saputra, Wendi, dan Muqowim. "Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran SKI: Studi Kasus pada Madrasah Aliyah di Kota Pekanbaru." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 4 (2024): 4048–56. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7143>.
- Septy Nurfadhillah dkk. *Media Pembelajaran*. 1 ed. Jejak, 2021.
- Setiawan, Hasrian Rudi, dan Rindi Irma Audia. *The Influence of Digital Learning Media on the Learning Motivation of Students at Bumrungruksa Islamic Boarding School, Thailand*. 4, no. 1 (2025).
- Siemens, George. *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. t.t.
- Soraya, Siti Zazak, dan Yuyun Sukmawati. "Implementasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Di SMPN 1 Balong Ponorogo." *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2023): 1. <https://doi.org/10.21154/maalim.v4i1.6920>.
- Studios, Pixel Co. "SD IA 59 Wonosari." AYWS - Al Azhar Yogyakarta World Schools, 11 Agustus 2025. <https://ayws.sch.id/sd-ia-59-wonosari/>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. 19 ed. ALFABETA, 2013.
- Suleman, Muh Asharif, dan Zulfi Idayanti. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilan Pembelajaran Berbasis Teknologi." *Jurnal Basicedu* 7, no. 6 (2023): 6. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6368>.
- Sulfiana, Ayu Rezky, Nurdin Nurdin, dan Andi Anirah. "Penggunaan Media Berbasis Digital Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)." *Prosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society (KIIIES) 5.0* 3, no. 1 (2024): 1.
- Suryana, Ermis, Marni Prasyur Aprina, dan Kasinyo Harto. "Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran." *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 7 (2022): 2070–80.
- Syahid, Aah Ahmad, Asep Herry Hernawan, dan Laksmi Dewi. "Analisis Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 3. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2909>.

Syamsul Bahri. "KONSEP PEMBELAJARAN PAI DI ERA SOCIETY 5.0." *edupedia* Vol. 6, no. No. 2 (2022): 145.

Syamsuri, dan Jefriyanto Wilson. *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. MEDIA SAINS INDONESIA, 2023.

Tamami, Agus Gufron, Sri Murhayati, dan Zaitun Zaitun. "Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi." *Indonesian Research Journal on Education* 4, no. 4 (2024): 4. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.1654>.

Uci Dwi Cahya dan Janner Simarmata, dkk. *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad 21*. 1 ed. Yayasan Kita Menulis, 2023.

