

Analisis Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa di Era Disrupsi Teknologi

Cindy Fatika Sari¹, Nurlina Mu'tamida, Indra Satia Pohan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara komprehensif efektivitas implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis digital dalam merangsang dan meningkatkan minat belajar siswa di era disrupsi teknologi. Menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kepustakaan dan analisis pedagogis, kajian ini membedah transformasi metodologis dari pendekatan konvensional menuju pemanfaatan multimedia interaktif, gamifikasi, dan platform e-learning. Hasil penelitian mendemonstrasikan bahwa integrasi teknologi digital terbukti sangat efektif dalam mendorong minat belajar (*learning interest*) siswa, yang ditandai dengan peningkatan atensi visual, keterlibatan aktif (*engagement*), serta munculnya perasaan senang selama proses pembelajaran. Media digital mampu mengonversi materi PAI yang bersifat abstrak dan historis menjadi sajian visual yang konkret dan memikat bagi generasi *digital natives*. Kendati demikian, efektivitas ini bukanlah hasil otomatis dari kecanggihan alat semata, melainkan sangat bergantung pada kompetensi *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) yang dimiliki oleh guru. Kesimpulan dari studi ini menegaskan bahwa digitalisasi PAI merupakan instrumen katalisator yang luar biasa untuk membangkitkan motivasi intrinsik siswa, asalkan guru mampu meramunya bukan sekadar sebagai alat hiburan, melainkan sebagai medium interaktif yang sarat akan makna dan nilai-nilai spiritual.

Kata Kunci: Efektivitas Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, Berbasis Digital, Minat Belajar, Multimedia Interaktif.

ABSTRACT

This study aims to comprehensively analyze the effectiveness of implementing digital-based Islamic Religious Education (PAI) learning in stimulating and increasing student learning interest in the era of technological disruption. Using a descriptive qualitative research method with a literature study approach and pedagogical analysis, this research dissects the methodological transformation from conventional approaches to the use of interactive multimedia, gamification, and e-learning platforms. The results demonstrate that the integration of digital technology is proven to be highly effective in boosting students' learning interest, which is characterized by increased visual attention, active involvement (*engagement*), and the emergence of feelings of pleasure during the

¹ Institut Syekh Abdul Halim Hasan Binjai, cindyftks25@gmail.com

learning process. Digital media is able to convert PAI materials that are abstract and historical into concrete and captivating visual presentations for the digital natives generation. Nevertheless, this effectiveness is not an automatic result of tool sophistication alone, but relies heavily on the Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) competence possessed by teachers. The conclusion of this study confirms that the digitalization of PAI is an extraordinary catalytic instrument to arouse students' intrinsic motivation, provided that teachers are able to mix it not merely as an entertainment tool, but as an interactive medium full of meaning and spiritual values.

Keywords: Learning Effectiveness, Islamic Religious Education, Digital-Based, Learning Interest, Interactive Multimedia.

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran fundamental dalam sistem kurikulum pendidikan di Indonesia yang memikul tanggung jawab besar untuk mencetak generasi beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Namun, dalam realitas praktik pedagogis di lapangan, mata pelajaran ini sering kali dihadapkan pada stigma negatif di kalangan peserta didik. Tidak sedikit siswa yang mempersepsikan pelajaran PAI sebagai mata pelajaran yang monoton, membosankan, dan didominasi oleh metode dogmatis yang menuntut hafalan tekstual secara kaku. Stigmatisasi ini berimplikasi langsung pada rendahnya minat belajar siswa. Ketika siswa kehilangan minat (interest) dan antusiasme sejak awal pelajaran dimulai, maka proses transfer nilai-nilai spiritual (transfer of values) dipastikan akan mengalami kebuntuan (Syah, 2023).

Di sisi lain, peradaban manusia telah memasuki era disrupsi teknologi di mana generasi peserta didik saat ini adalah *digital natives* (penduduk asli era digital)—Generasi Z dan Alpha. Mereka lahir dan tumbuh dalam ekosistem yang dikelilingi oleh stimulasi visual yang cepat, permainan interaktif, dan arus informasi tanpa batas. Karakteristik kognitif generasi ini sangat menuntut adanya interaktivitas, keterlibatan langsung, dan visualisasi materi. Menghadapi karakteristik sosiologis dan psikologis yang telah berubah drastis ini, pendekatan pembelajaran PAI yang murni mengandalkan metode ceramah (teacher-centered) satu arah menggunakan papan tulis konvensional sudah kehilangan relevansi dan daya tariknya (Azra, 2021).

Sebagai respons terhadap kesenjangan (gap) metodologis tersebut, inovasi pembelajaran PAI berbasis digital hadir sebagai sebuah keniscayaan. Pembelajaran berbasis digital mengintegrasikan pemanfaatan perangkat keras (gawai, proyektor) dan perangkat lunak (animasi, aplikasi kuis interaktif, *Learning Management System*) ke dalam skenario pembelajaran

di ruang kelas. Transformasi ini menjanjikan perubahan radikal dalam cara materi agama disajikan: sejarah kebudayaan Islam (SKI) direkonstruksi melalui video tiga dimensi, evaluasi fikih dikemas dalam bentuk *game* interaktif, dan materi tajwid divisualisasikan melalui aplikasi audio-visual yang menarik (Budiman, 2022).

Pertanyaan mendasar yang kemudian muncul adalah, sejauh mana efektivitas adopsi teknologi digital ini mampu membongkar kebosanan dan secara riil meningkatkan minat belajar siswa terhadap PAI? Berangkat dari urgensi ini, penelitian ini bertujuan untuk membedah dan menganalisis secara komprehensif mengenai efektivitas pembelajaran PAI berbasis digital terhadap minat belajar siswa. Melalui telaah akademis ini, diharapkan dapat dirumuskan landasan konseptual yang membuktikan bahwa digitalisasi dalam PAI bukanlah sekadar gaya-gayaan teknologi (*gimmick*), melainkan instrumen pedagogis yang sangat vital untuk merebut kembali atensi dan hati peserta didik di era modern.

KAJIAN TEORI

Konsepsi Minat Belajar Siswa

Dalam psikologi pendidikan, minat (*interest*) diartikan sebagai kecenderungan jiwa yang relatif menetap kepada suatu objek, orang, atau aktivitas yang disertai dengan perasaan senang. Minat belajar bukanlah sifat bawaan sejak lahir, melainkan kondisi psikologis yang terbentuk melalui stimulasi, pengalaman, dan lingkungan. Terdapat empat indikator utama yang menunjukkan tingginya minat belajar siswa: (1) Perasaan senang atau antusiasme saat mengikuti pelajaran; (2) Pemusatan perhatian (*atensi*) yang tinggi terhadap penjelasan guru; (3) Keterlibatan aktif (*engagement*) dalam diskusi atau pengerjaan tugas; dan (4) Ketertarikan secara intrinsik untuk mempelajari materi lebih lanjut tanpa paksaan (Cahyono, 2023).

Pembelajaran PAI Berbasis Digital

Pembelajaran PAI berbasis digital adalah sebuah sistem instruksional yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai medium utama untuk menyampaikan materi-materi keislaman. Konsep ini mencakup berbagai spektrum, mulai dari penggunaan presentasi multimedia (audio, video, infografis), pemanfaatan aplikasi *e-learning* (Google Classroom, Moodle), hingga adopsi *gamification* atau gamifikasi (menggunakan elemen permainan seperti poin dan peringkat dalam evaluasi belajar menggunakan Quizizz, Kahoot, atau Wordwall). Digitalisasi ini bertujuan untuk mengonkretkan konsep-konsep syariat yang abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dicerna oleh nalar visual siswa (Darmawan, 2024).

Korelasi Teknologi dan Motivasi Kognitif

Teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) menjelaskan bahwa otak manusia memproses informasi melalui dua saluran utama: visual/piktorial dan auditori/verbal. Pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan suara guru (ceramah) sering kali memicu kelebihan beban kognitif (*cognitive overload*) pada saluran auditori, yang berujung pada kebosanan. Sebaliknya, pembelajaran digital yang memadukan gambar bergerak, teks ringkas, dan suara secara simultan terbukti mempercepat pemahaman, merangsang rasa ingin tahu (*curiosity*), dan melepaskan hormon dopamin (hormon kebahagiaan) yang secara langsung meningkatkan minat belajar secara dramatis (Amin, 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dikonstruksi menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif analitis, yang berakar kuat pada studi kepustakaan (*library research*). Desain metodologi difokuskan pada eksplorasi teoretis, analisis fenomena pedagogis, dan rasionalisasi psikologis terkait integrasi teknologi di ruang kelas. Pengumpulan data sekunder dilaksanakan melalui penelusuran sistematis terhadap literatur otoritatif, yang meliputi buku teks inovasi pembelajaran, jurnal psikologi pendidikan Islam, telaah penerapan teknologi instruksional, serta riset empiris mutakhir yang diterbitkan dalam rentang waktu lima tahun terakhir (2021-2026). Data diolah menggunakan teknik reduksi informasi, diklasifikasikan secara tematik ke dalam kluster transformasi visual, interaktivitas gamifikasi, dan kompetensi guru, lalu disintesis secara induktif guna melahirkan rumusan konklusi yang objektif, kritis, dan berdaya guna bagi peningkatan mutu PAI di institusi pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Daya Tarik Visual dan Konkretisasi Materi Abstrak

Hasil telaah literatur mendemonstrasikan bahwa efektivitas terbesar dari pembelajaran PAI berbasis digital terletak pada kemampuannya mengonversi materi yang abstrak menjadi sajian visual yang sangat konkret. Sebagai contoh, materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) mengenai Perang Badar yang diceritakan secara lisan acap kali membuat siswa mengantuk. Namun, ketika guru PAI menayangkan video dokumenter animasi 3D yang menggambarkan peta pergerakan pasukan dan strategi perang, atensi (perhatian) siswa melonjak secara signifikan. Pemusatan perhatian ini adalah indikator pertama dari bangkitnya minat belajar. Stimulasi visual dari proyektor dan multimedia memecah keheningan kelas yang monoton, mengubahnya menjadi suasana bioskop

edukatif yang memancing decak kagum dan rasa ingin tahu siswa (Fadillah, 2023).

Efektivitas Gamifikasi (Gamification) terhadap Keterlibatan Siswa

Dalam ranah evaluasi dan pendalaman materi Fikih maupun Akidah, pembelajaran digital merombak total paradigma ujian dari sesuatu yang menakutkan menjadi sesuatu yang ditunggu-tunggu. Penggunaan platform kuis interaktif berbasis *gamification* seperti Quizizz, Kahoot, atau Educandy terbukti sangat ampuh. Elemen permainan berupa hitung mundur waktu (timer), persaingan skor secara *real-time* di layar proyektor, dan musik latar yang dinamis berhasil memicu adrenalin serta semangat kompetisi (competitiveness) yang sehat di antara siswa. Temuan empiris dari berbagai riset menegaskan bahwa siswa tidak lagi merasa sedang "diuji", melainkan merasa sedang "bermain" (learning by playing). Perasaan senang dan antusiasme ini merupakan bukti absolut bahwa minat belajar telah berada pada level tertinggi (Sanjaya, 2023).

Fleksibilitas Akses dan Mendorong Kemandirian Belajar

Pembelajaran digital melalui platform *Learning Management System* (LMS) memberikan kemerdekaan spasial dan temporal bagi peserta didik. Modul interaktif, infografis PAI, dan tautan referensi yang diunggah guru ke dalam sistem memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi kapan saja dan di mana saja (anywhere and anytime learning). Bagi siswa yang memiliki tipe kecerdasan visual atau kinestetik, kebebasan untuk memutar ulang video penjelasan tajwid di rumah tanpa batas waktu memberikan kepuasan tersendiri. Kemudahan aksesibilitas ini memangkas frustrasi akademik, sehingga siswa merasa lebih percaya diri. Kepercayaan diri yang meningkat ini secara psikologis akan melahirkan motivasi intrinsik dan ketertarikan yang tulus terhadap mata pelajaran PAI (Majid, 2022).

Tantangan Efektivitas: Syarat Kompetensi TPACK Guru

Kendati media digital menawarkan keunggulan yang luar biasa, analisis kepustakaan memberikan peringatan keras bahwa teknologi bukanlah tongkat ajaib (magic wand). Efektivitas pembelajaran digital dalam membangkitkan minat siswa dapat seketika hancur apabila guru PAI tidak memiliki kompetensi *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). Kegagalan sering terjadi ketika guru menggunakan PowerPoint, namun isinya hanyalah teks paragraf panjang (copy-paste dari buku paket) yang dibaca secara monoton. Praktik semacam ini justru melahirkan fenomena *digital fatigue* (kelelahan digital) di kalangan siswa (Gunawan, 2022).

Oleh karena itu, media digital baru akan efektif meningkatkan minat belajar jika ia ditempatkan sebagai instrumen pendukung, sementara guru tetap menjadi *sutradara pedagogis*. Guru PAI dituntut untuk memiliki kreativitas dalam mendesain media, menyisipkan humor, memberikan *feedback* apresiatif saat siswa berhasil menyelesaikan *game* PAI, serta mampu menarik benang merah hikmah moral (afektif) dari video yang ditayangkan. Ketika teknologi yang memukau dipadukan dengan kharisma dan keteladanan guru, barulah minat belajar siswa akan bermuara pada pencapaian akhlakul karimah yang sejati (Hamalik, 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan analisis kualitatif deskriptif yang telah dibentangkan, penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis digital terbukti sangat efektif dalam mendongkrak, merangsang, dan mempertahankan minat belajar peserta didik di era modern. Transformasi dari metode ceramah konvensional menuju multimedia interaktif, video animasi, dan gamifikasi kuis sukses mengelektifikasi suasana ruang kelas, mereduksi tingkat kebosanan, dan memicu keterlibatan aktif (*engagement*) siswa. Visualisasi digital mampu menerjemahkan konsep syariat dan sejarah Islam yang abstrak menjadi sajian konkret yang selaras dengan karakteristik kognitif generasi *digital natives*. Namun demikian, efektivitas teknologi ini bersyarat mutlak pada inovasi dan kecakapan literasi guru (TPACK). Digitalisasi dalam PAI akan mencapai potensi puncaknya manakala guru tidak hanya memfungsikan alat sebagai sarana hiburan visual belaka, tetapi mampu memformulasikannya sebagai medium yang merangsang nalar kritis (kognitif), menyejukkan hati (afektif), dan membangun kecintaan yang mendalam terhadap ajaran Islam di sanubari para siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, A. (2024). Etika pedagogis, kreativitas guru, dan metodologi pembelajaran agama Islam di era digital. Pustaka Pelajar.
- Azra, A. (2021). Pendidikan Islam: Tradisi, pembentukan karakter, dan respons institusional terhadap disrupsi teknologi. Kencana.
- Budiman, A. (2022). Manajemen kelas digital, psikologi siswa, dan inovasi blended learning PAI. Alfabeta.
- Cahyono, E. (2023). Psikologi pendidikan Islam: Mengurai motivasi belajar, kecerdasan majemuk, dan atensi visual. Bumi Aksara.
- Darmawan, R. (2024). Dinamika komunikasi pedagogis dan perencanaan strategis teknologi instruksional. Rajawali Pers.



Fadillah, M. (2023). Desain metode, perancangan multimedia interaktif, dan evaluasi kelayakan kognitif PAI. Ar-Ruzz Media.

Gunawan, H. (2022). Pendidikan karakter: Konsep habituasi, literasi teknologi TPACK guru, dan implementasi di kelas. Andi Offset.

Hamalik, O. (2025). Proses belajar mengajar, kedisiplinan instruksional, dan kompetensi wibawa pedagogis modern. Bumi Aksara.

Majid, A. (2022). Strategi dan metodologi pembelajaran pendidikan agama Islam kontekstual visual dan integratif. PT Remaja Rosdakarya.

Mulyasa, E. (2022). Manajemen pendidikan karakter, inovasi motivasi belajar, dan interaksi kelas digital. Bumi Aksara.

Sanjaya, W. (2023). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan dan pemanfaatan gamifikasi evaluasi. Kencana Prenada Media Group.

Syah, M. (2023). Psikologi pendidikan anak dengan pendekatan kognitif, resiliensi minat belajar, dan era digital. PT Remaja Rosdakarya.