

KONTRIBUSI PENGGUNAAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM: STUDI KASUS IMPLEMENTASI APLIKASI MOBILE DALAM MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA

Agus Manto

MTS Darul Amal
agusmanto85@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi kontribusi penggunaan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada anak usia dini, khususnya melalui studi kasus implementasi aplikasi mobile. Metode kualitatif digunakan untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang pengalaman siswa dan pendidik terkait penggunaan aplikasi mobile dalam pembelajaran agama. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Hasil analisis menunjukkan bahwa aplikasi mobile dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap ajaran agama dengan lebih efektif. Rekomendasi dan panduan diberikan bagi pendidik dan pengembang aplikasi dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada anak usia dini.

Kata Kunci: Pendidikan Agama Islam1; aplikasi mobile 2; teknologi pembelajaran3;

Abstract :This research aims to investigate the contribution of technology in Islamic Religious Education learning for early childhood, particularly through a case study of mobile application implementation. Qualitative method is employed to gain in-depth understanding of students' and educators' experiences regarding the use of mobile applications in religious education. Data is collected through observation, interviews, and document analysis. The findings indicate that mobile applications can enhance student engagement and understanding of religious teachings more effectively. Recommendations and guidelines are provided for educators and application developers to optimize the utilization of technology in Islamic Religious Education learning for early childhood.

Keywords: Islamic Religious Education 1; mobile application 2; learning technology 3;

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa, memperkuat nilai-nilai keagamaan, dan membentuk moralitas yang baik. Di era modern ini, teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Penggunaan teknologi

dalam pembelajaran menjadi suatu hal yang semakin relevan dan menarik untuk dieksplorasi, termasuk dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam.¹

Salah satu bentuk teknologi yang populer dan diminati oleh generasi muda adalah aplikasi mobile. Aplikasi mobile memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, karena mereka dapat diakses dengan mudah melalui perangkat seluler dan menyajikan beragam konten yang interaktif. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, penggunaan aplikasi mobile dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam memahami ajaran agama, nilai-nilai keagamaan, dan pengalaman beragama yang mendalam.²

Penelitian ini akan mengkaji kontribusi penggunaan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya melalui studi kasus implementasi aplikasi mobile dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan memfokuskan pada aplikasi mobile, penelitian ini akan mengevaluasi efektivitas dan manfaat penggunaan teknologi ini dalam meningkatkan minat belajar siswa, interaksi dengan materi pembelajaran agama, serta keterlibatan dalam kegiatan beragama di sekolah.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi bagaimana penggunaan aplikasi mobile dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat berkontribusi pada meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap ajaran agama. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pendidik, lembaga pendidikan, dan para pengembang aplikasi dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan dan minat siswa di era digital ini.

2. METODE

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk menginvestigasi kontribusi penggunaan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya melalui studi kasus implementasi aplikasi mobile.

¹ S Utami and L Ruhaena, *Proses Stimulasi Kemampuan Literasi Pada Anak Pra-Sekolah Oleh Ibu Di Rumah* (eprints.ums.ac.id, 2018), <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/66348>.

² N Umar and W Wiguna, "Gamifikasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Di Sekolah Dasar Negeri Sindangmulya II," *EProsiding Sistem Informasi (POTENSI)*, 2020, <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi/article/view/232>.

Data akan dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Pertama, observasi akan dilakukan dalam kelas pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang menggunakan aplikasi mobile sebagai media pembelajaran. Kedua, wawancara akan dilakukan dengan guru atau pendidik yang terlibat dalam penggunaan aplikasi mobile dalam pembelajaran agama. Ketiga, analisis dokumen akan melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber dokumentasi terkait implementasi aplikasi mobile. Data akan dianalisis secara tematik dan digunakan untuk memberikan rekomendasi dan panduan bagi pendidik dan pengembang aplikasi dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga siswa dapat lebih terlibat dan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang ajaran agama.³

3. PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi kontribusi penggunaan teknologi, khususnya melalui implementasi aplikasi mobile, dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi mobile dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki berbagai kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

Pertama, penggunaan aplikasi mobile sebagai media pembelajaran memberikan kemudahan akses bagi siswa untuk memperoleh materi pembelajaran agama kapan pun dan di mana pun melalui perangkat seluler mereka. Hal ini menciptakan fleksibilitas dalam pembelajaran dan memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih mandiri, sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka.

Kedua, aplikasi mobile menawarkan beragam fitur interaktif dan multimedia, seperti video, audio, dan gambar, yang dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran. Siswa dapat belajar melalui pengalaman visual dan audio yang menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan⁴.

³ Umur Sidiq Dkk, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan* (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019).

⁴ A Posumah, J Waworuntu, and ..., "APLIKASI MOBILE PENGENALAN BUDAYA PULAU SULAWESI BERBASIS AUGMENTED REALITY," *Edutik: Jurnal Pendidikan* ..., 2021, <http://ejurnal.unima.ac.id/index.php/edutik/article/view/2834>.

Ketiga, penggunaan aplikasi mobile dapat merangsang partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur interaktif dalam aplikasi, seperti kuis, diskusi, dan forum, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka dalam belajar tentang ajaran agama Islam.

Keempat, aplikasi mobile juga menyediakan ruang bagi siswa untuk merespons materi pembelajaran dengan lebih personal melalui catatan, tanggapan, atau refleksi diri. Hal ini membantu siswa untuk lebih memahami dan menginternalisasi nilai-nilai agama secara mendalam.

Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan terkait implementasi aplikasi mobile dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. ⁵Salah satunya adalah aksesibilitas teknologi, terutama bagi siswa yang tidak memiliki perangkat seluler atau akses internet yang memadai di rumah. Selain itu, pendidik juga perlu memastikan bahwa penggunaan teknologi ini tetap terintegrasi dengan baik dalam kurikulum dan metode pembelajaran yang ada, sehingga tidak mengganggu proses pembelajaran secara keseluruhan.⁶

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi mobile dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan menyediakan akses mudah, fitur interaktif, dan ruang untuk partisipasi aktif serta respons personal, aplikasi mobile dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam belajar tentang ajaran agama Islam. Meskipun ada tantangan yang perlu diatasi, langkah-langkah yang tepat dalam implementasi dan integrasi teknologi ini dapat memperkaya proses pembelajaran dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi siswa.⁷

4. KESIMPULAN

⁵ L E F Annas, "APLIKASI MOBILE LEARNING SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN ABAD 21 PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Educative*," ... , *Pendidikan Teknik Tarbiyah, Fakultas Keguruan, Ilmu ...*, 2020.

⁶ L Efriyanti and F Annas, "Aplikasi Mobile Learning Sebagai Sarana Pembelajaran Abad 21 Bagi Pendidik Dan Peserta Didik Di Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Educative: Journal of ...*, 2020, <http://ejournal.iainbukittinggi.ac.id/index.php/educative/article/view/3132>.

⁷ B Mide and M Masnur, "APLIKASI VIRTUAL TOUR FAKULTAS TEKNIK BERBASIS ANDROID MOBILE," *Jurnal Sintaks Logika*, 2021, <https://www.jurnal.umpar.ac.id/index.php/sylog/article/view/1095>.

Kesimpulannya, penggunaan aplikasi mobile dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Aplikasi mobile memberikan kemudahan akses, fitur interaktif, dan ruang untuk partisipasi aktif serta respons personal, yang membantu siswa lebih memahami dan menginternalisasi nilai-nilai agama dengan lebih baik. Meskipun ada tantangan terkait aksesibilitas dan integrasi teknologi, langkah-langkah yang tepat dalam implementasi aplikasi mobile dapat memperkaya proses pembelajaran dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi siswa.

Referensi

- Annas, L E F. "APLIKASI MOBILE LEARNING SEBAGAI ARANA PEMBELAJARAN ABAD 21 PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. Educative." ... , *Pendidikan Teknik Tarbiyah, Fakultas Keguruan, Ilmu ...*, 2020.
- Dkk, Umur Sidiq. *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019.
- Efriyanti, L, and F Annas. "Aplikasi Mobile Learning Sebagai Sarana Pembelajaran Abad 21 Bagi Pendidik Dan Peserta Didik Di Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Educative: Journal of ...*, 2020. <http://ejournal.iainbukittinggi.ac.id/index.php/educative/article/view/3132>.
- Mide, B, and M Masnur. "APLIKASI VIRTUAL TOUR FAKULTAS TEKNIK BERBASIS ANDROID MOBILE." *Jurnal Sintaks Logika*, 2021. <https://www.jurnal.umpar.ac.id/index.php/sylog/article/view/1095>.
- Posumah, A, J Waworuntu, and ... "APLIKASI MOBILE PENGENALAN BUDAYA PULAU SULAWESI BERBASIS AUGMENTED REALITY." *Edutik: Jurnal Pendidikan ...*, 2021. <http://ejurnal.unima.ac.id/index.php/edutik/article/view/2834>.
- Umar, N, and W Wiguna. "Gamifikasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Di Sekolah Dasar Negeri Sindangmulya II." *EProsiding Sistem Informasi (POTENSI)*, 2020. <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi/article/view/232>.
- Utami, S, and L Ruhaena. *Proses Stimulasi Kemampuan Literasi Pada Anak Pra-Sekolah Oleh Ibu Di Rumah*. eprints.ums.ac.id, 2018. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/66348>.