



PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL PADA MATA PELAJARAN ASWAJA DI MTS EL JASMEEN SINGOSARI MALANG

Dhania Ari Murti¹, Abdul Jalil², Mutiara Sari Dewi³

Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Malang

e-mail: 121901011260@unisma.ac.id, [2abdul.jalil@unisma.ac.id](mailto:abdul.jalil@unisma.ac.id),
[3mutiara.sari@unisma.ac.id](mailto:mutiara.sari@unisma.ac.id)

Abstract

This study investigates the use of digital-based learning media in the Aswaja subject at MTs El-Jasmeen Singosari Malang. Framed by the characteristics of Generation Z and their digital environment, this research addresses how digital media is implemented, the models used, and the results of its application in Islamic education. Employing a qualitative case study, data were collected through observation, interviews, and documentation. The findings reveal that digital media such as interactive PowerPoint, videos, and educational platforms are used effectively by teachers. The learning models applied are student-centered and adaptive to digital-native learning styles. The digital approach increased students' motivation, understanding, and participation, although challenges such as limited infrastructure and uneven digital literacy remain. This study suggests enhancing teacher training and digital infrastructure to ensure sustainable integration of digital learning in religious education.

Keywords: Digital learning media, Aswaja, Islamic education.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital mendorong lahirnya berbagai inovasi dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Generasi Z, yang dikenal sebagai *digital native*, memiliki karakteristik unik yang menuntut pendekatan pembelajaran yang selaras dengan gaya hidup serta cara belajar mereka. Sebagai generasi yang lahir dan tumbuh dalam ekosistem digital, mereka cenderung merespons lebih baik terhadap model pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan kontekstual (Susanti et al., 2024). Mata pelajaran Aswaja merupakan salah satu komponen penting dalam membentuk karakter keislaman yang moderat pada peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang selaras dengan karakteristik peserta didik masa kini yang merupakan bagian dari generasi *digital native*.

Dalam konteks tersebut, media pembelajaran berbasis digital menjadi alternatif strategis yang tidak hanya mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, tetapi juga memperkuat daya tarik siswa terhadap materi Aswaja yang kaya akan nilai-nilai keagamaan dan sejarah perjuangan ulama. Selama pandemi Covid-19, generasi Z semakin akrab dengan media sosial dan platform digital untuk belajar agama. Misalnya, TikTok digunakan secara kreatif untuk menyampaikan materi PAI, memanfaatkan fitur overlay teks dan role-play dalam proses belajar (Putri & Astutik, 2021)). Tren ini menunjukkan shift metode pembelajaran Islam ke arah yang lebih interaktif dan adaptif. Menurut (Fadhila et al., 2022) berdasarkan hasil temuan di lapangan, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran mata pelajaran Aswaja masih menghadapi beberapa kendala, seperti munculnya suasana belajar yang monoton dan cenderung membosankan.

Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu membangkitkan semangat belajar, misalnya melalui pemanfaatan video edukatif dan media visual lainnya. Media seperti PowerPoint interaktif, video edukatif, dan aplikasi pembelajaran daring saat ini menjadi komponen utama dalam mendukung inovasi pedagogis. Pemanfaatan media tersebut memungkinkan terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital. Dengan pendekatan yang lebih visual dan interaktif, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses konstruksi pengetahuan (Jaelani Nasution et al., 2024).

Meskipun media pembelajaran digital menawarkan berbagai keunggulan, banyak guru masih menghadapi tantangan dalam mengoptimalkan penggunaannya. Hambatan tersebut umumnya disebabkan oleh keterbatasan infrastruktur pendukung serta rendahnya literasi digital di kalangan pendidik. Oleh karena itu, penting untuk menelaah lebih lanjut bagaimana media digital dimanfaatkan dalam pembelajaran Aswaja, khususnya dalam konteks ketercapaian tujuan pembelajaran serta respon peserta didik terhadap metode yang digunakan. Selain penggunaan media digital interaktif, literasi media sosial juga menjadi penting agar siswa mampu memilah konten dakwah secara kritis dan etis (Hilal Fikri, 2023). Hal ini mendukung pembentukan generasi Z yang religius sekaligus cerdas digital. Penelitian ini dilaksanakan di MTs El-Jasmeen Singosari Malang, yang dalam praktik pembelajarannya masih menghadapi keterbatasan fasilitas buku ajar. Untuk mengatasi hal tersebut, guru memanfaatkan berbagai media digital seperti PowerPoint.

Selain itu video pembelajaran, serta platform daring sebagai alternatif pendukung proses belajar mengajar. Penelitian ini menjadi penting karena menyajikan gambaran konkret mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran mata pelajaran Aswaja. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media digital tersebut berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Pendidikan karakter dalam mata pelajaran Aswaja memiliki peran yang sangat krusial di era digital saat ini. Digitalisasi memberikan peluang besar untuk menyampaikan nilai-nilai Islam yang moderat secara kontekstual dan menarik, selama proses tersebut dipadukan dengan pendekatan pedagogis yang tepat.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Lokasi penelitian adalah MTs El-Jasmeen Singosari Malang. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua tahap, yaitu pada bulan Juli 2023 dan bulan Februari 2025. Subjek dalam penelitian ini terdiri atas guru mata pelajaran Aswaja serta peserta didik yang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan model analisis Miles dan Huberman, yang mencakup tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menerapkan teknik triangulasi, baik triangulasi sumber maupun triangulasi teknik.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa pedoman observasi dan pedoman wawancara yang dikembangkan berdasarkan indikator ketercapaian kompetensi pada mata pelajaran Aswaja. Untuk menjamin validitas data, peneliti menerapkan teknik triangulasi, baik triangulasi sumber maupun triangulasi metode. Selain itu, peneliti juga menggunakan catatan lapangan sebagai instrumen tambahan guna merekam dinamika interaksi antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dilakukan untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam dan autentik terkait praktik pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Aswaja.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Aswaja

Guru memanfaatkan berbagai jenis media digital, seperti PowerPoint interaktif digunakan untuk menyampaikan materi secara visual dan terstruktur. Kemudian video pembelajaran memberikan ilustrasi konsep-konsep abstrak

dalam ajaran Aswaja, dan platform pembelajaran daring: digunakan untuk diskusi dan pengumpulan tugas. Guru memanfaatkan PowerPoint interaktif sebagai media utama dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media ini diperkaya dengan penggunaan video edukatif yang diambil dari *platform* seperti *YouTube* dan sumber daring lainnya guna memperkuat pemahaman peserta didik. Selain itu, komunikasi pembelajaran juga difasilitasi melalui berbagai *platform* digital seperti *WhatsApp Group*, *Google Classroom*, dan aktivitas kolaboratif daring lainnya, sehingga interaksi antara guru dan peserta didik tetap terjaga secara efektif meskipun berada dalam lingkungan pembelajaran digital (Anwari et al., 2025).

Penelitian oleh (Sri Rahayu & Tatat Luswati, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Media interaktif ini mampu menyesuaikan dengan gaya belajar siswa yang beragam, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian oleh (Ariandini & Ramly, 2023) menyatakan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif, seperti PowerPoint, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penyajian materi yang menarik dan interaktif membantu siswa dalam memahami konsep yang diajarkan.

Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik menyatakan bahwa penggunaan media visual seperti video sangat membantu mereka dalam memahami konsep sejarah serta mengenali tokoh-tokoh penting dalam Aswaja. Selain itu, kegiatan reflektif yang difasilitasi melalui *Google Form* memberikan ruang baru bagi peserta didik untuk mengekspresikan pemahaman dan pengalaman spiritual mereka secara lebih personal. Temuan ini mengindikasikan bahwa media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis dalam pembelajaran, tetapi juga dapat menjadi sarana efektif dalam membentuk pemahaman nilai dan memperkuat dimensi afektif dalam pendidikan Aswaja.

2. Model Pembelajaran yang Diterapkan

Model pembelajaran yang diterapkan bersifat *student-centered*, di mana peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mendukung proses belajar secara optimal. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Aswaja terbukti mampu mengakomodasi gaya belajar peserta didik yang beragam, khususnya gaya belajar visual dan auditori. Selain itu, media digital juga memungkinkan terciptanya suasana pembelajaran yang bersifat kolaboratif, sehingga mendorong interaksi yang lebih dinamis antara siswa maupun antara siswa dan guru. Pembelajaran yang diterapkan berorientasi pada pendekatan *student-centered learning*, yang mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Keterlibatan ini diwujudkan melalui berbagai aktivitas seperti diskusi kelompok, tugas berbasis proyek, serta pemanfaatan game edukatif digital seperti Quizizz dan Kahoot, yang tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep secara menyenangkan dan interaktif (Albab et al., 2025). Tingkat interaktivitas yang tinggi dalam pembelajaran berbasis digital turut memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi, sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Hal ini secara khusus berdampak pada pemahaman nilai-nilai Aswaja secara lebih kontekstual, relevan, dan bermakna dalam kehidupan sehari-hari (Susanti et al., 2024).

Model pembelajaran aktif berbasis proyek terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh (Undari & Pascasarjana Pendidikan Dasar, 2023) menunjukkan bahwa penerapan model Project-Based Learning (PjBL) secara signifikan meningkatkan keterampilan abad ke-21, yang mencakup Critical Thinking, Communication, Creative Thinking, dan Collaboration (4C). Model discovery learning merupakan pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keaktifan peserta didik melalui proses mental dalam menemukan konsep atau prinsip secara mandiri. Dalam penerapannya, model ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan eksploratif, sehingga proses pembelajaran bergeser dari yang semula berpusat pada guru (teacher-dominated learning) menjadi berpusat pada siswa (student-dominated learning) (Salamy et al., 2021).

Model blended learning mulai diterapkan secara informal melalui integrasi antara pemberian tugas daring dan aktivitas pembelajaran tatap muka di kelas. Guru memanfaatkan WhatsApp sebagai media komunikasi yang cepat dan responsif, sementara Google Classroom digunakan sebagai wadah penyimpanan materi pembelajaran serta pelaksanaan asesmen. Kondisi ini mencerminkan adanya adaptasi yang progresif terhadap pemanfaatan teknologi pembelajaran di lingkungan madrasah berbasis pesantren, yang umumnya dikenal dengan pendekatan konvensional dan berorientasi pada tradisi lisan.

3. Hasil Pemanfaatan Media Digital

Penggunaan media digital meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi Aswaja, pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Ahlussunnah wal Jamaah, dan keterlibatan siswa secara aktif dalam diskusi dan tugas, namun demikian, terdapat tantangan seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet di beberapa siswa, dan tingkat literasi digital guru yang belum merata. Berdasarkan hasil pengamatan, terjadi peningkatan pada aspek motivasi belajar, pemahaman konsep, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik

menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap materi Aswaja ketika disampaikan melalui media digital yang variatif dan interaktif. Meskipun demikian, implementasi pembelajaran berbasis digital masih menghadapi sejumlah hambatan, khususnya terkait kesenjangan dalam kepemilikan perangkat serta keterbatasan akses terhadap jaringan internet yang stabil.

Tantangan ini menjadi perhatian penting dalam upaya optimalisasi pemanfaatan media digital secara menyeluruh di lingkungan madrasah (Idris et al., 2023). Selain itu, ditemukan adanya pergeseran dalam cara peserta didik merespons nilai-nilai ajaran Aswaja. Nilai-nilai seperti *tawassuth* (moderat) dan *tasamuh* (toleran) menjadi lebih mudah dipahami melalui tayangan video yang bersifat kontekstual dan dekat dengan realitas keseharian. Temuan ini menunjukkan bahwa media digital memiliki potensi besar sebagai jembatan internalisasi nilai-nilai keagamaan yang sebelumnya disampaikan secara verbal dan tekstual, menjadi lebih hidup, aplikatif, dan mudah dicerna oleh generasi digital-native. Pembelajaran Aswaja juga harus memperluas literasi media sosial agar siswa tidak hanya tahu nilai agama, tetapi mampu mengkritisi dakwah online secara bijak (Hilal Fikri, 2023) Ini penting untuk melawan hoaks agama dan moderasi Islam di dunia digital.

Hasil ini konsisten dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media digital mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, terutama ketika digunakan secara tepat dan kreatif oleh guru. Namun, kesuksesan ini tetap memerlukan dukungan sarana dan pelatihan yang memadai, serta pengawasan dalam penggunaannya. Penelitian oleh (Alrasydin, 2023) menekankan pentingnya kesiapan infrastruktur dan kompetensi guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran digital secara efektif.

D. Simpulan

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam mata pelajaran Aswaja di MTs El-Jasmeen Singosari Malang terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar, pemahaman materi, serta partisipasi aktif peserta didik. Model pembelajaran yang diterapkan bersifat partisipatif dan adaptif terhadap karakteristik Generasi Z, yang cenderung responsif terhadap pendekatan visual, interaktif, dan berbasis teknologi. Pemanfaatan ini telah menunjukkan dampak yang signifikan dalam meningkatkan daya tarik serta fokus siswa terhadap materi Aswaja, yang umumnya bersifat konseptual dan abstrak. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Safitri E.D, 2022), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital secara signifikan meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian serupa oleh

(Damaraharjo et al., 2024) juga menunjukkan bahwa media digital membantu siswa lebih fokus dan memahami materi yang sulit.

Kendati demikian, keberhasilan implementasi media digital masih dihadapkan pada sejumlah kendala, antara lain keterbatasan sarana prasarana serta rendahnya literasi digital di kalangan guru dan peserta didik. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi tenaga pendidik dalam pengelolaan media digital, serta penyediaan infrastruktur pendukung yang memadai, menjadi kebutuhan mendesak guna menjamin keberlanjutan dan efektivitas pembelajaran digital di lingkungan madrasah. Berdasarkan temuan penelitian ini, terdapat sejumlah implikasi penting yang dapat dijadikan pertimbangan dalam pengembangan pembelajaran di madrasah. Pertama, perlunya pelatihan guru secara berkelanjutan yang berfokus pada pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Kedua, pengembangan kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) yang lebih adaptif terhadap penggunaan media digital agar sesuai dengan karakteristik generasi *digital-native*.

Ketiga, penguatan kolaborasi antara sekolah dan orang tua dalam mendukung pembelajaran daring, khususnya dalam penyediaan sarana belajar di rumah. Digitalisasi pembelajaran tidak lagi sekadar menjadi tren, melainkan telah menjadi kebutuhan strategis dalam merespons tantangan pendidikan abad ke-21 yang menuntut fleksibilitas, inovasi, dan relevansi dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini membuka peluang bagi kajian lebih lanjut mengenai dampak jangka panjang dari penggunaan media digital terhadap pembentukan karakter keagamaan peserta didik. Aspek internalisasi nilai dalam pembelajaran Aswaja melalui pendekatan digital masih menyisakan ruang untuk dieksplorasi secara lebih mendalam, khususnya dalam konteks pendidikan karakter yang berkelanjutan. Selain itu, diperlukan riset lanjutan mengenai efektivitas media digital berbasis kearifan lokal seperti animasi yang merepresentasikan budaya pesantren agar nilai-nilai Aswaja dapat disampaikan secara lebih kontekstual, membumi, dan relevan dengan realitas kehidupan peserta didik.

Daftar Rujukan

- Albab, U., Ta'rifin, A., Novianti, D., & Safitri, H. H. (2025). Exploring the Impact of Augmented Reality on Meaningful Learning in Islamic Religious Education: A Quantitative Analysis. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 23(1), 1–25. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v23i1.1944>
- Alrasydin, A. (2023). Penggunaan Media Digital Dalam Meningkatkan.
- Anwari, F., Sahlan, M., Wahyuni, I., Haji Achmad Shiddiq Jember, K., Mataram No, J.,

- & Java, E. (2025). Students' digital media literacy abilities in Islamic religious education lessons reviewed from learning style. <https://doi.org/10.22219/raden.v5i1.3>
- Ariandini, N., & Ramly, R. A. (2023). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan Media*, 12, 2023.
- Damaraharjo, H., Hasan, I., Komalasari, N., Baiturrahman, S., Islam Al Azhar Sentra Primer, S., & Negeri, Mt. (2024). Nomer.2 Mei 2024 Hal. 1, 289–286.
- Fadhila, N., Sari Dewi, M., Muslim, M., Agama Islam, P., & Agama Islam, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Animasi Powtoon Materi Dakwah Rasulullah Di Makkah. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
- Hilal Fikri, L. (2023). Pendidikan Agama Islam dan literasi Media Sosial dalam Menghadapi Era Informasi Bagi Generasi Muda Indonesia. *Journal of Education and Religious Studies*, 3(03), 103–111. <https://doi.org/10.57060/jers.v3i03.123>
- Idris, H., Adawiyah, R., & Afandi, N. K. (2023). Online Learning Model Implemented in Islamic Education in Post Covid-19 Pandemic: Case of Multicultural Students in Indonesia. *Dinamika Ilmu*, 23(2), 217–229. <https://doi.org/10.21093/di.v23i2.6376>
- Jaelani Nasution, A., Nur Saputri, S., Polem, M., Ruswandi, U., & Sunan Gunung Djati, N. (2024). A Meta Analysis Study: Digital Applications As Learning Media In Islamic Religious Education. *Jurnal Pendidikan*, 22, 147–161. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v21i1.6973>
- Putri, A. M., & Astutik, A. P. (2021). Tiktok as a Generation-Z Islamic Religious Learning Media During the Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 18(2), 273–294. <https://doi.org/10.14421/jpai.2021.182-04>
- Safitri E.D. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Minat Belajar.
- Salamy, J. R., Jalil2, A., & Setiawan3, E. (2021). Implementasi-Discovery Learning Dalam Pembelajaran Daring PAI di Smp Wahid Hasyim Kota Malang. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
- Sri Rahayu, H., & Tatat Luswati, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Buletin Ilmiah Pendidikan ISSN 2964-5506* (Vol. 1, Issue 2).
- Susanti, S. S., Nursafitri, L., Hamzah, I., Zunarti, R., Darmanto, Fitriyah, Asy'arie, B. F., & Sa'ad, M. S. (2024). Innovative Digital Media in Islamic Religious Education Learning. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 21(1), 40–59.

<https://doi.org/10.14421/jpai.v21i1.7553>

Undari, M., & Pascasarjana Pendidikan Dasar, P. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pjbl (Project-Based Learning) Terhadap Keterampilan Abad 21. *Journal Tunas Bangsa*, 10(1), 25–33. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa>