



IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MATA PELAJARAN PAI DI SMP BAHRUL MAGHFIROH

Mico Faizal Azhari¹, Dian Mohammad Hakim², Moh. Eko Nasrulloh³

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam

Universitas Islam Malang

e-mail: 122101011048@unisma.ac.id, 2dian.mohammad@unisma.ac.id,
3eko.nasrullah@unisma.ac.id

Abstract

This study investigates the implementation of digital learning media in Islamic Education (PAI) classrooms at SMP Bahrul Maghfiroh, aiming to identify how digital media are planned, executed, and evaluated within the educational context. The research adopts a qualitative case study approach, involving direct observation, interviews, and documentation to gather comprehensive and contextual data. The findings reveal that although digital media use is in its developmental stage and faces resource limitations, teachers effectively incorporate digital tools such as PowerPoint, videos, and interactive quizzes to enhance student engagement and understanding. The evaluation process encompasses observation and student assessments, reflecting a holistic approach to learning that emphasizes not only cognitive gains but also character building. Challenges remain, including limited infrastructure and the need for integrated models tailored to local characteristics. Overall, the research highlights the positive impact of digital media on active learning and suggests strategic directions for improving digital integration in religious education in the digital era.

Key Words: *Digital Learning Media, Islamic Education, Implementation*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu (Sukmadinata, 2005). Pendidikan juga berperan sebagai proses untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia, melalui proses yang panjang dan berlangsung sepanjang hayat (Sudjana, 1996). Keberhasilan proses pendidikan secara langsung akan berdampak pada peningkatan kualitas sumber daya manusia. Salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah pendidikan.

Berdasarkan hasil pra-survey yang dilakukan di SMP Bahrul Maghfiroh saat ini, penerapan teknologi digital dalam proses pembelajaran semakin berkembang di berbagai jenjang pendidikan. Di SMP Bahrul Maghfiroh, penggunaan laboratorium

komputer telah dimanfaatkan secara optimal pada mata pelajaran seperti Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Kegiatan digital dalam pembelajaran PAI umumnya terbatas pada penggunaan media digital seperti PowerPoint sebelum pembelajaran dimulai, dan ada juga quiz-quiz serta pemanfaatan media sederhana seperti game digital bertema literasi keagamaan sebagai penunjang dalam pembelajaran PAI. Adapun penggunaan media kreatif digital seperti video dakwah dan poster keislaman masih bersifat sporadis dan belum terstruktur dalam kurikulum atau strategi pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan model implementasi media pembelajara digital yang lebih sistematis dan terpadu dalam pembelajaran PAI, guna meningkatkan efektivitas pembelajaran serta relevansinya dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik.

Komponen yang berpengaruh untuk mendukung keefektifan pembelajaran selanjutnya yaitu penggunaan media dalam pembelajaran. Hamalik dalam Arsyad mengemukakan bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi (Komalasari, 2011). Kaitannya dengan proses belajar mengajar, dimana di dalamnya terdapat proses komunikasi, maka media pembelajaran akan sangat membantu dalam pelaksanaannya. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran akan dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar mengajar dan bahkan membawa pengaruh yang signifikan terhadap psikologi siswa.

Sementara itu, Gagne dan Briggs dalam Arsyad secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang antara lain terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. National Education Association memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya, dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, dengar, atau dibaca (Arsyad, 2004).

Salah satu pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan adalah penggunaan media belajar, karena proses belajar mengajar akan lebih menyenangkan tidak membosankan (Hakim, 2025). Suatu kegiatan belajar mengajar, apabila ada seseorang siswa, misalnya tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dikerjakan, maka perlu diselidiki sebab-sebabnya. Hal ini berarti pada diri anak tidak terjadi perubahan energi, tidak terangsang afeksinya untuk melakukan sesuatu, karena

tidak memiliki tujuan atau kebutuhan belajar. Keadaan semacam ini perlu dilakukan upaya yang dapat menemukan sebab-musababnya dan kemudian mendorong seseorang siswa itu mau melakukan pekerjaan yang seharusnya dilakukan, yakni belajar. Dengan kata lain siswa perlu diberikan rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya (Sardiman, 1986).

Berdasarkan uraian konteks penelitian, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai implementasi media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Bahrul Maghfiroh. Penelitian ini difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu bagaimana perencanaan penggunaan media pembelajaran digital dalam mata pelajaran PAI di SMP Bahrul Maghfiroh, bagaimana pelaksanaan penggunaan media pembelajaran digital dalam mata pelajaran PAI di SMP Bahrul Maghfiroh, dan bagaimana evaluasi penggunaan media pembelajaran digital dalam mata pelajaran PAI di SMP Bahrul Maghfiroh.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus (*case study research*) yang bersifat deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk memahami fenomena implementasi media pembelajaran digital dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Bahrul Maghfiroh secara mendalam dan kontekstual. Penelitian dilakukan secara langsung di lapangan untuk memperoleh data alami, dengan tujuan menggambarkan secara utuh kondisi faktual yang terjadi. Sesuai dengan pandangan Denzin dan Lincoln dalam Satori dan Komariah (2011), pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti menafsirkan fenomena dengan melibatkan berbagai metode, sementara studi kasus memungkinkan eksplorasi intensif terhadap gejala tertentu.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung dengan teknik non-partisipan untuk mengamati proses pembelajaran PAI yang menggunakan media digital. Wawancara dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur kepada guru PAI guna menggali informasi terkait perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi media pembelajaran digital. Dokumentasi digunakan sebagai data pelengkap berupa catatan tertulis, foto, atau dokumen lain yang relevan dengan kegiatan pembelajaran di sekolah (Sugiyono, 2017). Ketiga teknik ini digunakan secara terpadu untuk memperoleh data yang valid dan mendalam sesuai dengan fokus penelitian.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Perencanaan Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mata Pelajaran PAI di SMP Bahrul Maghfiroh

Perencanaan merupakan tahap awal yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran, termasuk dalam penggunaan media digital. Berdasarkan hasil penelitian di SMP Bahrul Maghfiroh, perencanaan penggunaan media digital dilakukan secara mandiri oleh guru PAI dengan bimbingan dan koordinasi dari kepala sekolah. Perencanaan ini mencakup pemilihan jenis media digital yang sesuai dengan materi ajar dan karakteristik siswa, penyusunan perangkat ajar, serta penyesuaian dengan ketersediaan sarana prasarana di sekolah. Dalam konteks ini, perencanaan bersifat fleksibel, menyesuaikan dengan kemampuan guru dan kondisi kelas, yang mencerminkan pentingnya adaptabilitas dalam merancang pembelajaran berbasis digital.

a. Perencanaan Disusun Oleh Guru Dengan Arahan Kepala Sekolah

Perencanaan penggunaan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Bahrul Maghfiroh dilakukan secara kolaboratif antara guru dan kepala sekolah, menunjukkan adanya dukungan struktural dari manajemen sekolah dalam mendorong inovasi pembelajaran. Kepala sekolah berperan sebagai pemimpin pembelajaran (instructional leader) yang tidak hanya bertindak sebagai administrator, tetapi juga sebagai pengarah dan pembina akademik (Sagala, 2009). Dalam konteks ini, kepala sekolah memberikan arahan dan supervisi terhadap rencana yang disusun guru, termasuk dalam pemilihan dan penggunaan media digital. Peran ini menjadi krusial untuk memastikan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran bukan sekadar inisiatif individu guru, melainkan bagian dari strategi sekolah dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

b. Media Dipilih Sesuai Kebutuhan Siswa Dan Sarana Sekolah

Pemilihan media digital dalam pembelajaran PAI di SMP Bahrul Maghfiroh dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa serta ketersediaan sarana dan prasarana sekolah. Guru memperhatikan karakteristik, tingkat pemahaman, dan minat belajar siswa agar media yang digunakan dapat memfasilitasi proses pembelajaran secara optimal. Faktor teknis seperti ketersediaan proyektor, jaringan internet, dan perangkat TIK juga menjadi pertimbangan utama dalam menentukan jenis media digital yang digunakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Heinich, Molenda, dan Russell (2002) yang menekankan

bahwa pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan lima komponen, yaitu siswa, tujuan, isi pelajaran, metode, dan media itu sendiri. Dengan demikian, media digital berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan dan kesiapan peserta didik.

c. Guru Menyiapkan Media Digital Seperti Video Dan Game Edukatif

Dalam merancang pembelajaran, guru di SMP Bahrul Maghfiroh memanfaatkan media digital berupa video pembelajaran dan game edukatif untuk mendukung penyampaian materi PAI. Video digunakan untuk menyampaikan konsep-konsep abstrak secara visual dan auditori, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Sementara itu, game edukatif dimanfaatkan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Sanjaya (2020), yang mengacu pada Rossi dan Breidle, bahwa media pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat atau bahan fisik, tetapi mencakup segala sesuatu yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar. Media interaktif seperti video dan game edukatif mampu merangsang lebih dari satu indera secara bersamaan, sehingga meningkatkan retensi dan keterlibatan belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan media digital ini memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, bermakna, dan kontekstual.

d. Perencanaan bersifat fleksibel sesuai kemampuan guru

Guru di SMP Bahrul Maghfiroh menyusun perencanaan penggunaan media digital secara fleksibel, menyesuaikan dengan tingkat penguasaan teknologi yang dimiliki masing-masing individu. Karena kompetensi digital guru tidak seragam, pendekatan adaptif ini memungkinkan mereka memilih dan menggunakan media sesuai dengan kenyamanan dan efektivitas yang dirasakan, tanpa tekanan mengikuti format baku tertentu. Pendekatan ini sejalan dengan teori Vygotsky (1978) tentang zona perkembangan proksimal (ZPD), yang menekankan pentingnya dukungan dalam membantu individu berkembang dari kemampuan yang telah dikuasai menuju kemampuan yang lebih kompleks. Dalam konteks ini, fleksibilitas perencanaan memberi ruang bagi guru untuk bereksperimen dan mengembangkan keterampilan teknologinya secara bertahap melalui pelatihan atau diskusi kolektif. Dengan demikian, media digital tidak hanya diperlakukan sebagai kewajiban administratif, tetapi benar-benar

menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang efektif dan berkelanjutan.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Rossi dan Breidle dalam Wina Sanjaya (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup seluruh alat dan bahan yang digunakan dalam proses pendidikan, baik berupa radio, televisi, buku, maupun perangkat digital lainnya. Namun lebih dari itu, media juga mencakup segala hal yang dapat memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar dan pengetahuan. Artinya, perencanaan penggunaan media digital tidak hanya sekadar memilih alat bantu visual atau teknologi, melainkan juga menyusun strategi pedagogis yang menyatu dengan penggunaan media tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Secara keseluruhan, perencanaan penggunaan media digital dalam pembelajaran PAI di SMP Bahrul Maghfiroh mencerminkan adanya integrasi antara tuntutan kurikulum, kondisi lingkungan sekolah, dan kebutuhan siswa. Meskipun dilakukan secara sederhana dan fleksibel, perencanaan ini telah menunjukkan kontribusi positif terhadap efektivitas pembelajaran, sekaligus menunjukkan pentingnya peran guru sebagai perancang pembelajaran digital yang adaptif dan inovatif.

2. Pelaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mata Pelajaran PAI di SMP Bahrul Maghfiroh

Pelaksanaan merupakan tahapan yang sangat krusial dalam proses pembelajaran karena menentukan sejauh mana rencana yang telah disusun dapat diaplikasikan secara efektif di kelas. Berdasarkan hasil penelitian di SMP Bahrul Maghfiroh, pelaksanaan penggunaan media digital dalam pembelajaran PAI dilakukan secara bertahap dan disesuaikan dengan kesiapan guru, ketersediaan sarana, serta situasi kelas. Guru PAI tidak hanya menggunakan media digital sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana interaktif yang memperkaya pengalaman belajar siswa, seperti melalui video, presentasi PowerPoint, aplikasi game edukatif berbasis keislaman, dan konten dari YouTube yang diseleksi secara ketat.

a. Guru menggabungkan ceramah, diskusi, dan media interaktif

Pelaksanaan pembelajaran PAI di SMP Bahrul Maghfiroh menerapkan pendekatan campuran (*blended learning*) dengan mengombinasikan metode ceramah, diskusi, dan pemanfaatan media digital interaktif. Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan materi dasar, sementara diskusi mendorong partisipasi aktif siswa

dalam memahami dan mengkritisi materi. Penggunaan media digital seperti video pembelajaran, kuis interaktif, dan permainan edukatif turut memperkaya variasi kegiatan belajar dan menjaga motivasi siswa. Pendekatan ini sejalan dengan teori Gagne (1985) tentang urutan peristiwa belajar (events of instruction), yang menekankan pentingnya pemberian informasi, bimbingan, dan penguatan melalui aktivitas interaktif. Dengan menggabungkan metode konvensional dan teknologi, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga memprosesnya secara kritis dan menyenangkan.

b. Penggunaan Proyektor Dan Powerpoint Dilakukan Secara Bergantian

Dalam pelaksanaan pembelajaran digital di SMP Bahrul Maghfiroh, guru memanfaatkan perangkat seperti proyektor dan PowerPoint secara bergantian akibat keterbatasan fasilitas. Meskipun tidak semua ruang kelas dilengkapi LCD proyektor secara permanen, guru tetap mengoptimalkan penggunaannya dengan berpindah ruang atau berbagi alat. PowerPoint digunakan untuk menyajikan materi secara terstruktur dan menarik, sementara proyektor membantu menampilkan materi kepada seluruh kelas. Situasi ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2011) yang menyatakan bahwa media pembelajaran, meskipun sederhana, seperti PowerPoint dan proyektor, mampu meningkatkan visualisasi konsep dan memperjelas informasi. Namun, efektivitas media digital tidak hanya bergantung pada ketersediaan alat, melainkan juga pada kesiapan dan kreativitas guru dalam menggunakannya. Dalam konteks ini, keterbatasan sarana tidak menjadi hambatan utama karena inisiatif dan kemauan guru menjadi faktor penentu keberhasilan implementasi pembelajaran digital.

c. Keterlibatan Siswa Meningkat Saat Media Digital Digunakan

Penggunaan media digital dalam pembelajaran PAI di SMP Bahrul Maghfiroh terbukti meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Melalui pemanfaatan kuis digital, roulette nama, dan game pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, tidak mudah merasa jenuh, serta lebih aktif dalam merespons materi yang disampaikan. Media digital berperan sebagai pemicu motivasi belajar yang efektif, membantu meningkatkan konsentrasi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Fenomena ini sejalan dengan teori ARCS yang dikembangkan oleh Keller (1983), yang

menekankan empat elemen motivasi belajar: attention, relevance, confidence, dan satisfaction. Media digital mampu menarik perhatian siswa, menunjukkan relevansi materi dengan kehidupan mereka, membangun rasa percaya diri melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, dan menciptakan kepuasan karena keterlibatan langsung dalam pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan keterlibatan siswa dapat dilihat sebagai indikator keberhasilan penerapan media digital di dalam kelas.

Temuan ini sejalan dengan teori Dale dalam “Cone of Experience”, yang menekankan bahwa semakin konkret pengalaman belajar siswa, semakin besar kemungkinan siswa memahami dan mengingat pembelajaran. Penggunaan media digital seperti video praktik ibadah, simulasi shalat, atau permainan interaktif bertema akhlak dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna dibandingkan sekadar ceramah atau penjelasan lisan. Oleh karena itu, guru yang memanfaatkan media digital secara aktif berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan dan retensi belajar siswa.

Secara keseluruhan, pelaksanaan penggunaan media digital dalam pembelajaran PAI di SMP Bahrul Maghfiroh menunjukkan adanya integrasi yang baik antara teknologi, nilai-nilai agama, dan kebutuhan kontekstual siswa. Guru berperan aktif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, bermakna, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Meskipun masih menghadapi berbagai kendala, pelaksanaan ini membuktikan bahwa pemanfaatan media digital dapat mendorong terciptanya pembelajaran yang aktif, reflektif, dan transformatif, sesuai dengan tujuan pendidikan Islam yang holistik.

3. Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mata Pelajaran PAI di SMP Bahrul Maghfiroh

Evaluasi merupakan tahap penting dalam siklus pembelajaran untuk menilai efektivitas proses yang telah dilakukan sekaligus menjadi dasar bagi pengambilan keputusan dalam perbaikan dan pengembangan pembelajaran ke depan. Dalam konteks penggunaan media digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Bahrul Maghfiroh, evaluasi tidak hanya difokuskan pada pencapaian akademik, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik yang sangat lekat dengan karakteristik pendidikan agama.

a. Evaluasi Dilakukan Melalui Observasi Dan Refleksi Guru

Evaluasi penggunaan media digital dalam pembelajaran PAI di SMP Bahrul Maghfiroh dilakukan secara sederhana namun bermakna melalui observasi langsung dan refleksi guru. Guru mengamati respons dan keterlibatan siswa selama proses belajar, serta melakukan refleksi mandiri maupun diskusi dengan rekan sejawat untuk menilai efektivitas media yang digunakan. Pendekatan ini mencerminkan bentuk evaluasi formatif yang bersifat kualitatif dan kontekstual, menyesuaikan dengan dinamika kelas dan kebutuhan siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Arikunto (2009) yang menyatakan bahwa evaluasi pendidikan tidak harus berbasis kuantitatif atau tes, melainkan dapat dilakukan melalui pengamatan terhadap proses dan perilaku siswa. Evaluasi berbasis observasi dan refleksi memungkinkan guru menyesuaikan strategi pembelajaran secara fleksibel, terutama dalam konteks sekolah berbasis pesantren yang menekankan pendekatan holistik dalam pendidikan agama.

b. Indikator Meliputi Pengetahuan, Sikap, Dan Keterampilan Ibadah

Evaluasi keberhasilan pembelajaran PAI berbasis media digital di SMP Bahrul Maghfiroh dilakukan secara komprehensif, tidak hanya menilai aspek kognitif atau pengetahuan siswa, tetapi juga mencakup sikap keagamaan dan keterampilan ibadah. Indikator penilaian meliputi pemahaman terhadap materi ajar, perilaku religius yang tercermin dalam sikap sehari-hari, serta kemampuan mempraktikkan ibadah seperti salat, wudu, dan membaca doa dengan benar. Pendekatan evaluasi ini sejalan dengan teori Bloom (1956) yang membagi domain pembelajaran ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam konteks pendidikan agama, keberhasilan pembelajaran tidak cukup hanya dilihat dari penguasaan materi secara teoritis, tetapi juga dari implementasi nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, penerapan indikator evaluasi yang holistik ini memastikan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran PAI tidak hanya bersifat informatif dan menyenangkan, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan karakter dan kebiasaan ibadah siswa.

c. Tindak Lanjut Berupa Pelatihan Dan Peningkatan Sarana

Sebagai tindak lanjut dari hasil evaluasi, SMP Bahrul Maghfiroh melaksanakan pelatihan guru dan peningkatan sarana prasarana pendukung media digital guna mengoptimalkan proses pembelajaran PAI. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru

dalam merancang serta mengelola media digital secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Di sisi lain, pengadaan fasilitas seperti proyektor, koneksi internet, dan perangkat multimedia terus diupayakan agar pelaksanaan pembelajaran digital lebih maksimal. Langkah ini sejalan dengan pandangan Uno dan Mohamad (2012) yang menyatakan bahwa tindak lanjut evaluasi yang konkret dapat meningkatkan mutu pembelajaran jika didukung oleh profesionalisme guru dan penyediaan sarana yang memadai. Pelatihan yang berkesinambungan akan memperkuat kemampuan pedagogis dan teknologis guru, sementara penguatan infrastruktur membantu mengatasi hambatan teknis dalam integrasi media digital. Sinergi antara pengembangan kompetensi dan penyediaan fasilitas menjadi fondasi penting untuk menjamin keberlanjutan serta efektivitas pembelajaran berbasis digital.

Berdasarkan hasil penelitian, evaluasi terhadap penggunaan media digital dilakukan dengan pendekatan yang beragam dan bersifat adaptif. Sebagaimana dijelaskan oleh Pak Apud, salah satu indikator keberhasilan pembelajaran dilihat dari suasana kelas selama pembelajaran berlangsung. Media digital dianggap berhasil jika mampu menciptakan suasana yang aktif dan atraktif, bukan malah menimbulkan kejenuhan atau gangguan. Ini menunjukkan bahwa evaluasi dilakukan melalui observasi langsung terhadap dinamika kelas, sebuah pendekatan yang sejalan dengan teori evaluasi formatif sebagaimana dikemukakan oleh Scriven (1967), yang menekankan bahwa evaluasi perlu dilakukan selama proses berlangsung untuk mendapatkan umpan balik yang cepat.

Dari temuan ini dapat disimpulkan bahwa meskipun evaluasi penggunaan media digital di SMP Bahrul Maghfiroh belum sepenuhnya terstruktur secara formal, proses evaluatif telah berjalan dalam berbagai bentuk baik melalui observasi, refleksi, nilai akademik, maupun supervisi. Evaluasi yang dilakukan telah mencerminkan semangat pembelajaran holistik dalam pendidikan agama yang tidak hanya menekankan pada aspek kognitif tetapi juga pada penguatan karakter dan praktik ibadah. Namun demikian, perlunya pengembangan model evaluasi terpadu berbasis teknologi dan kebutuhan karakteristik lokal masih menjadi tantangan tersendiri yang perlu dijawab dalam peningkatan mutu pembelajaran PAI di era digital.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi media pembelajaran digital dalam mata pelajaran PAI di SMP Bahrul Maghfiroh, dapat disimpulkan bahwa proses perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, dan kepala sekolah, dengan mengintegrasikan media digital seperti PowerPoint, video, dan kuis interaktif ke dalam RPP sesuai dengan karakteristik siswa dan ketersediaan sarana. Pelaksanaan media digital dalam pembelajaran berlangsung cukup efektif dan kreatif, ditunjukkan melalui pemanfaatan berbagai perangkat dan aplikasi yang membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, meskipun masih menghadapi kendala keterbatasan fasilitas. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh melalui observasi, refleksi, dan penilaian hasil belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta menunjukkan bahwa penggunaan media digital berdampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Tindak lanjut dari evaluasi meliputi peningkatan sarana prasarana, pelatihan guru, serta penguatan komunitas belajar untuk mendukung keberlanjutan pembelajaran digital yang lebih optimal.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2009). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2004). *Media Pembelajaran* (hlm. 4). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. Longmans, Green.
- Gagné, R. M. (1985). *The conditions of learning and theory of instruction* (4th ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Hakim, D. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Pada Mata Pelajaran PAI Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 21 Malang. In *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. D. (2002). *Instructional media and technologies for learning* (7th ed.). Merrill Prentice Hall.
- Keller, J. M. (1983). Motivational design of instruction. *Instructional Design Theories and Models: An Overview of Their Current Status*, 1, 383–434.
- Komalasari, K. (2011). *Pembelajaran kontekstual* (hlm. 4). Bandung: PT Rafika Aditama.
- Sagala, S. (2009). *Konsep dan makna pembelajaran: Untuk membantu memecahkan*

problematika belajar dan mengajar. Alfabeta.

Sanjaya, W. (2020). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana.

Sardiman, A. M. (1986). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV Rajawali.

Satori, D., & Komariah, A. (2011). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Scriven, M. (1967). The methodology of evaluation. In R. W. Tyler, R. M. Gagné, & M. Scriven (Eds.), *Perspectives of curriculum evaluation* (pp. 39–83). Rand McNally.

Sudjana, N. (1996). *Pembinaan dan pengembangan kurikulum di sekolah* (hlm. 2). Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, N. S. (2005). *Landasan psikologi proses pendidikan* (hlm. 3). Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Uno, H. B., & Mohamad, A. (2012). *Belajar dengan pendekatan PAILKEM*. Bumi Aksara.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.