

THORIQOTUNA

JURNAL PENDIDIKAN ISLAM



Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Panahan

Ula Nur Azizah, Saeful Anwar, Ase Kurniawan

Membangun Pembelajaran PAI Interaktif dan Menyenangkan Melalui Konten Berbasis IT dan Gamifikasi

M.Romadlon Habibullah, Dwi Nur Cahyani, Sofiatul Mukaromah, dan Joy Ardha Abdurroziqin

Mobile Learning: Pembelajaran Berbasis Aplikasi dan Gadget pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Sofiyatus Zahro, Ayna Ayu Farikha, Khaidar Muhammad Fu'ad. S, M. Romadlon Habibullah

Penggunaan AI (Artificial Intelligence) pada Pendidikan Agama Islam

Betty Uzlifatil Jannah, Khalimatul Fitriah, Ahmad Darusshofa

Pengaruh penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Belajar Peserta Didik

Dikna Sukriyati, Wawan Kusnawan, Agus Samsul Bassar

Analisis Penerapan Media Pembelajaran Game wordwall terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadis

Sri Ratnasari, Asep Saepudin, Moh Yusup Saepuloh Jamal

Pengaruh Pemahaman Nilai Al-Qur'an Surat Al-Isra Ayat 7 terhadap Kedisiplinan Belajar Peserta Didik

Achmad Faqih, Dindin Saefudin, Moch. Hilman Taabudilah

Peran Pengajian Online Dalam Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Remaja Muslimah

Salsabila Febrianti Nurfadhilah, Akhmad Robittul Hilmi, Syarifah Setiana Ardiati



Vol. 8 No. 2, Desember 2025

THORIQOTUNA

JURNAL PENDIDIKAN ISLAM

Diterbitkan dua kali dalam setahun setiap bulan Juni dan Desember oleh Program Studi PAI Fakultas Tarbiyah IAILM Suryalaya Tasikmalaya

EDITORIAL TEAM

Penanggung Jawab

Dekan Fakultas Tarbiyah: Nurhamzah

Editor In Chief

Moh Yusup Saepuloh Jamal

Editor

Wawan

Agus Samsul Bassar

Reviewers

Asep Salahudin

Ajid Thohir

Ahmad Tafsir

Khamami Zada

Try Riduwan Santoso

Layout & Desain

Asep Saeful Rijal

Agustian

Administrator

Ayi Rohim

Alamat Redaksi:

Gedung Rektorat, Kantor Fakultas Tarbiyah Lt. I

Kampus IAILM Suryalaya Telp. (0265) 455808 Fax. (0265) 455809

Kec. Pagerageung Kab. Tasikmalaya – Jawa Barat – Indonesia 46158

Email: prodipai.iailm@gmail.com

Website: pai.iailm.ac.id



Vol. 8 No. 2, Desember 2025

THORIQOTUNA

JURNAL PENDIDIKAN ISLAM

DAFTAR ISI

Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Panahan (Penelitian di SMKIT Abu Dzar Pagerageung Tasikmalaya)	1 - 18
Membangun Pembelajaran PAI Interaktif dan Menyenangkan Melalui Konten Berbasis IT dan Gamifikasi	19 – 28
Mobile Learning: Pembelajaran Berbasis Aplikasi dan Gadget pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)	29 – 37
Penggunaan Artificial Intelligence) pada Pendidikan Agama Islam	38 – 45
Pengaruh penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Belajar Peserta Didik .	46 – 62
Analisis Penerapan Media Pembelajaran Game wordwall terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadis	63 – 79
Pengaruh Pemahaman Nilai Al-Qur'an Surat Al-Isra Ayat 7 terhadap Kedisiplinan Belajar Peserta Didik	80 – 98
Peran Pengajian Online Dalam Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Remaja Muslimah	99 – 116



Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Panahan (Penelitian di SMKIT Abu Dzar Pagerageung Tasikmalaya)

Ula Nur Azizah¹, Saeful Anwar², Ase Kurniawan³

IAILM Suryalaya, Tasikmalaya, Indonesia

ABSTRAK

Penyimpangan nilai karakter yang sering terjadi di era digital seperti saat ini adalah menjadikan penggunaannya lebih bersifat apatis dan individualisme. Hal ini tidak terjadi pada orang dewasa saja, melainkan juga anak-anak. Mereka lebih memilih menyelami dunia digital tanpa peduli dengan lingkungan sekitar. Lebih banyak bersentuhan dengan gadget daripada harus bertemu dan berinteraksi dengan teman sebaya yang berada di lingkungannya. Hal tersebut menjadi tugas bersama keluarga atau orang tua, sekolah, dan masyarakat, agar anak tersebut tidak terkontaminasi dampak negatif dari era digitalisasi yang ada saat ini. Pendidikan karakter ialah pendidikan yang mengedepankan esensi dan makna terhadap moral dan akhlak, sehingga hal tersebut akan mampu membentuk pribadi peserta didik yang baik. Pelaksanaan program ekstrakurikuler panahan di sekolah SMKIT Abu Dzar merupakan salah satu kegiatan ekstrakurikuler bagi peserta didik yang bertujuan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui kegiatan yang terstruktur. Program ini dirancang sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai karakter dan mempersiapkan peserta didik di SMKIT Abu Dzar menjadi sumber daya manusia yang berkarakter. Implementasi pendidikan karakter melalui kegiatan panahan dilaksanakan berdasarkan fungsi-fungsi manajemen yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi. Perencanaan mencakup penentuan manfaat, tujuan, pembina, dan materi pelatihan. Pengorganisasian melibatkan pembagian tugas dan wewenang untuk mencapai tujuan program. Pelaksanaan dilakukan setiap hari Sabtu di lapangan sekolah, sementara evaluasi mencakup aspek kehadiran, ketangkasan, ketepatan, keberanian, dan keterampilan. Program panahan ini berhasil menanamkan nilai-nilai karakter seperti spiritualitas, disiplin, kerja keras, kemandirian, penghargaan terhadap prestasi, dan sikap bersahabat/komunikatif. Karakter ini tercermin dalam kebiasaan sehari-hari peserta didik di sekolah, yang berkembang melalui praktik berulang sehingga menjadi bagian dari kehidupan mereka serta nilai-nilai karakter yang ditanamkan berdampak positif baik bagi diri peserta didik.

Kata-kata Kunci: Implementasi; Pendidikan; Karakter; Ekstrakurikuler; Panahan

Implementation of Character Education through Archery Extracurricular Activities. (Research at SMKIT Abu Dzar Pagerageung Tasikmalaya)

ABSTRACT

The deviation in character values that often occurs in the digital era like today is making users more apathetic and individualistic. This doesn't just happen to adults, but also to children. They prefer to dive into the digital world without caring about the surrounding environment. More contact with gadgets than having to meet and interact with peers in their environment. This is a joint task of the family or parents, school and community, so that the child is not contaminated by the negative impacts of the current era of digitalization.

Character education is education that prioritizes the essence and meaning of morals and morality, so that this will be able to form good student personalities. Implementation of the archery extracurricular program at SMKIT Abu Dzar school is one of the extracurricular activities for students which aims to strengthen students' character through structured activities. This program is designed as a means to instill character values and prepare students at SMKIT Abu Dzar to become human resources with character. The implementation of character education through archery activities is carried out based on management functions which include planning, organizing, implementing and evaluating. Planning includes determining benefits, objectives, trainers and training materials. Organizing involves dividing tasks and authority to achieve program goals. The implementation is carried out every Saturday in the school field, while the evaluation includes aspects of attendance, agility, accuracy, courage and skills. This archery program has succeeded in instilling character values such as spirituality, discipline, hard work, independence, appreciation for achievement, and a friendly/communicative attitude. This character is reflected in the daily habits of students at school, which develop through repeated practice so that it becomes part of their lives without feeling burdened. The character values instilled have a positive impact on both students and others around them.

Keywords: Implementation; Education; Character; Extracurricular; Archery

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan usaha sadar dan terencana untuk membentuk watak atau kepribadian seseorang berdasarkan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat sesuai dengan PERPRES No 87 Tahun 2017 pasal 2 ayat 1. Ayat ini menjelaskan bahwa membangun dan membekali peserta didik sebagai generasi emas Indonesia Tahun 2045 dengan jiwa Pancasila dan pendidikan karakter yang baik guna menghadapi dinamika perubahan di masa depan. Pendidikan menjadi salah satu penyebab terbesar bagi gagalnya pembentukan insan yang cerdas dan berakhlak. Karakter memiliki kedudukan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. (Abidin, 2012)

Karakter anak bangsa merupakan penentu maju atau tidaknya suatu bangsa, semakin baik karakter anak bangsa maka akan semakin maju pula suatu bangsa (Hidaya & Aisna, 2020). Sehingga selanjutnya pendidikan sekarang ini lebih diarahkan untuk membentuk karakter bangsa. (Kuswanto, 2015) Keluarga, sekolah, masyarakat dan pemerintah, mempunyai tanggung jawab yang sama untuk memberikan pendidikan karakter. Sehingga peserta didik memiliki sikap dan perilaku sosial seperti simpati, empati, Toleransi, kejujuran, ketaatan, tanggung jawab dan disiplin (Anggraeni & Hartanto, 2022).

Peserta didik bagaimanapun bukan sebuah manusia mesin yang dapat diatur sekehendaknya, melainkan mereka adalah generasi yang perlu kita bantu dan memberi kepedulian dalam setiap reaksi perubahannya menuju pendewasaan supaya dapat membentuk insan yang swantara, berpikir kritis serta memiliki sikap akhlak yang baik. Untuk itu pendidikan tidak saja membentuk insan yang berbeda dengan sosok lainnya, yang dapat beraktifitas menyantap dan meneguk, berpakaian serta memiliki rumah untuk tinggal hidup, ihwal inilah disebut dengan istilah memanusiakan manusia (Ab Marisyah¹, Firman², 2019).

Tujuan pendidikan dalam pasal 3 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi siswa agar menjadi (1) beriman dan bertakwa, (2) berakhlak mulia, (3) sehat, (4) berilmu, (5) cakap, (6) kreatif, (7) mandiri, dan (8) menjadi warga negara yang demokratis, dan (9) bertanggung jawab. Dari sembilan aspek tersebut, ada salah satu aspek yang bersifat akademik yaitu “berilmu” sedangkan delapan aspek lainnya termasuk non akademik. Secara umum, pendidikan pada saat ini masih menekankan pada aspek akademik saja. Dapat dilihat dari evaluasi suatu lembaga pendidikan biasanya melalui ujian tertulis. Meskipun demikian ujian tertulis memiliki banyak kekurangan untuk mengukur hal tersebut, padahal kompetensi non akademik siswa yang sebenarnya jauh lebih penting dalam peran kehidupan sehari-hari. (Sugiyono et al., 2013)

Pendidikan karakter merupakan suatu usaha manusia secara sadar dan terencana untuk mendidik dan memberdayakan potensi peserta didik guna membangun karakter pribadinya, sehingga dapat menjadi individu yang bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungannya. Bisa dikatakan bahwa pendidikan karakter itu sangat erat hubungannya dengan pendidikan moral, dimana tujuannya untuk membentuk dan melatih kemampuan individu secara terus-menerus guna penyempurnaan diri kearah hidup yang lebih baik. (Kemendikbud, 2020).

Karakter merupakan ciri khas yang dimiliki oleh suatu objek atau individu, karakter yang asli dan berakar pada kepribadian atau individu, benda, serta mesin yang mendorong bagaimana bertindak, berperilaku dan menanggapi sesuatu. (Bilda, 2016)

Dunia pendidikan di Indonesia seolah telah kehilangan karakternya. Menurut presiden pertama Republik Indonesia yaitu Soekarno mengatakan ‘Bangsa ini harus dibangun dengan mendahulukan pembangunan karakter (*character building*) karena *character building* inilah yang akan membuat Indonesia menjadi bangsa yang besar, maju dan jaya, serta bermartabat. Jika *character building* ini tidak dilakukan, maka bangsa Indonesia akan menjadi bangsa yang lemah’. (Endang Komara, 2018)

Dari pendidikan ini maka diharapkan manusia akan menjadi sosok yang baik dalam berperilaku, bersikap serta baik perkembangannya. Namun pada kenyataannya pendidikan terkikis oleh dampak negatif dari arus globalisasi, terlebih pengaruhnya terhadap kalangan generasi muda dimana ditandai dengan munculnya hal-hal buruk pada moral anak bangsa. Menurut Thomas Lickona ada sepuluh tanda-tanda zaman yang harus diwaspadai, karena jika tanda-tanda ini terdapat dalam suatu bangsa maka bangsa tersebut sedang di tebing kehancuran.

Tanda-tanda tersebut diantaranya yaitu; a) meningkatnya kekerasan dikalangan remaja. b) penggunaan bahasa dan kata-kata yang memburuk. c) pengaruh pergrup yang kuat dalam tindak kekerasan. d) meningkatnya perilaku yang merusak diri. e) semakin hilangnya pedoman moral baik dan buruk. f) menurunnya etos kerja. g) semakin rendahnya rasa tanggung jawab individu dan warga negara. i) membudayakan ketidak jujur dan adanya rasa saling curiga dan kebencian terhadap sesama. (Kurniawan, 2018).

Tantangan yang dihadapi oleh dunia pendidikan sekarang ini di antaranya, merosotnya nilai-nilai moral, budi pekerti luhur, karakter dan akhlak bagi peserta didik. Dampak lain dari merosotnya moral atau akhlak di Indonesia dapat kita saksikan berita-berita yang dimuat koran, seperti masalah pergaulan bebas, penyalahgunaan narkoba, tawuran, dan perkelaihan antar pelajar. (Hidayat, 2016)

Pendidikan karakter tidak hanya berkaitan dengan masalah benar-salah, tetapi menanamkan kebiasaan tentang hal-hal yang baik dalam kehidupan, sehingga peserta didik memiliki kesadaran, pemahaman yang tinggi, serta kepedulian dan komitmen untuk menerapkan kebajikan dalam kehidupan sehari-hari. Pentingnya pendidikan karakter untuk menjaga moral, karakter, dan kepribadian yang baik, agar pendidikan tidak kehilangan karakternya. Karena pendidikan karakter memberikan dampak positif terhadap perkembangan emosional, spiritualitas, dan kepribadian seseorang.

Pendidikan karakter merupakan upaya penanaman dalam bentuk kecerdasan berfikir, penghayatan dalam bentuk sikap, dan pengalaman dalam bentuk perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang menjadi jati dirinya, diwujudkan dalam bentuk hubungan dengan Tuhannya, diri sendiri, antar sesama, dan lingkungannya. Penanaman dan pelaksanaan pendidikan karakter dapat dilaksanakan melalui pembiasaan dan pembudayaan salah satunya dalam lingkungan sekolah. Dilingkungan sekolah untuk melaksanakan dan menanamkan suatu model pendidikan karakter salah satunya melalui kegiatan ekstrakurikuler.

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan program kegiatan yang di dalam pelaksanaannya dilakukan oleh peserta didik yang berada di luar kelas dan di luar jam pelajaran (kurikulum) dengan tujuan untuk membantu dalam hal mengembangkan potensi Sumber Daya Manusia

(SDM) yang dimiliki oleh peserta didik, baik itu yang berkaitan dengan pengaplikasian ilmu pengetahuan yang telah diperolehnya maupun dalam arti khusus untuk membantu peserta didik dalam hal mengembangkan apa yang menjadi potensi dan bakat dalam dirinya dengan melalui kegiatan-kegiatan wajib maupun pilihan.

Praktiknya, masing-masing dari pelaksanaan program kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah nantinya akan memberikan banyak manfaat, yang mana tidak hanya didapat oleh peserta didik tetapi juga terhadap efektivitas dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah. Pelaksanaan dari program kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu bagian dari pengembangan institusi sekolah secara keseluruhan. (Arifin, 2022)

Salah satu cara untuk membentuk karakter pada peserta didik yaitu melalui kegiatan ekstrakurikuler Panahan. Olahraga panahan menjadi salah satu kegiatan yang di anjurkan oleh agama islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadits memberikan manfaat secara langsung dan tidak langsung. Secara langsung panahan dapat meningkatkan kesehatan dan kebugaran tubuh, sedangkan secara tidak langsung dapat meningkatkan konsentrasi, kedisiplinan dan kesabaran jika dilakukan secara konsisten (Sepadya, 2019). Hal tersebut sesuai dengan yang di sampaikan yang mengatakan bahwa aktivitas memanah dapat melatih kekuatan, ketahanan, fokus, koordinasi antara tangan dan mata, keseimbangan, meningkatkan fleksibilitas tangan dan jari, meningkatkan kesabaran dan membangun kepercayaan diri. (Bahrudin, 2020)

Islam sebagai agama yang *syamil* (lengkap) dan *mutakamil* (sempurna) juga memperhatikan aspek jasmani umatnya. Allah SWT secara tersirat dalam Al-Qur'an memerintahkan hambanya untuk memperhatikan aspek jasmani. Difirmankan Allah Swt dalam Al-Qur'an surat Al-Anfal ayat 60:

وَأَعِدُّوا لَهُمْ مَا اسْتَطَعْتُمْ مِنْ قُوَّةٍ

Artinya: “Dan siapkanlah untuk menghadapi mereka kekuatan apa saja yang kamu miliki”. (Tim Penerjemah Kemenag, 2010).

Panahan adalah salah satu olahraga yang dianjurkan dalam agama islam, Rasul menganjurkan umatnya untuk memanah seperti dalam beberapa sabdanya yang berbunyi:

سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ ، وَهُوَ عَلَى الْمَنْبَرِ ، يَقُولُ وَأَعِدُّوا لَهُمْ مَا اسْتَطَعْتُمْ مِنْ قُوَّةٍ . أَلَا إِنَّ الْقُوَّةَ

الرَّمْيُ . أَلَا إِنَّ الْقُوَّةَ الرَّمْيُ . أَلَا إِنَّ الْقُوَّةَ الرَّمْيُ

Artinya: “Aku mendengar Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam berada di atas mimbar berkata: "Dan siapkanlah untuk menghadapi mereka kekuatan apa saja yang kamu sanggupi.

Ketahuiilah bahwa kekuatan itu adalah memanah, ketahuilah bahwa kekuatan adalah memanah, ketahuilah bahwa kekuatan itu adalah memanah” (HR Muslim/1917).

Ayat di atas memerintahkan kepada setiap manusia agar mempersiapkan diri dan melatih potensi yang telah Allah SWT bekali, baik berupa akal, jasad, dan ruh. Salah satu kekuatan yang dapat kita latih yaitu terdapat pada olah raga panahan. Memanah adalah sebaik-baik permainan dan olah raga sunnah yang sangat di anjurkan oleh Rasulullah Saw. Maka dari itu, hendaklah kita mempelajari dan mengenalkan olah raga panahan kepada setiap anak.

Terdapat tiga unsur yang di bangun dalam olahraga memanah diantaranya yaitu: Pertama, unsur fisik meliputi keterampilan, melatih keseimbangan, merelaksasikan tubuh dan olahraga ini dapat di mainkan oleh berbagai kalangan. Kedua, unsur mental meliputi percaya diri, focus, memiliki target dan disiplin. Ketiga, unsur spiritual meliputi kesabaran, dzikir dan nilai ibadah.

Dalam pengamatan peneliti terdapat sekolah yang telah melaksanakan model pendidikan karakter yang sesuai dengan ajaran islam yaitu SMKIT Abudzar Pagerageung, sekolah ini berbasis boarding school. Adanya program panahan ini dapat menjadikan wadah bagi peserta didik terkait dengan kegiatan ajaran islam atau Sunnah Rasulullah SAW, adapun program panahan ini di jadikan sebagai sarana membentuk peserta didik yang berkepribadian dan berkarakter.

Berdasarkan penelitian terdahulu Machsusoh 2016, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta ‘Pendidikan Nilai Kerakter Siswa Dalam Kegiatan Ekstakulikuler di MI Sunan Pandanaran (MISPA) Candi, Sadonoharjo, Nganglik, Sleman Yogyakarta’. Hasil dari Penelitian ini ialah nilai-nilai karakter yang terdapat dalam kegiatan karate ialah : religius, tanggung jawab, percaya diri, mandiri, dan sportifitas, dan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam kegiatan pramuka ialah taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, cinta alam dan kasih sayang sesama manusia, rela menolong dan tabah, rajin terampil dan gembira, disiplin berani dan setia, bertanggung jawab dan dapat dipercaya.

Secara umum Implementasi dalam kamus besar Indonesia berarti pelaksanaan atau penerapan. Istilah suatu implementasi biasanya dikaitkan dengan suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Implementasi merupakan sebuah penempatan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap.

Implementasi merupakan aspek penting dalam keseluruhan proses kebijakan dan merupakan suatu upaya untuk mencapai tujuan tertentu dengan sarana dan prasarana tertentu dan dalam urutan waktu tertentu. Pada dasarnya implementasi kebijakan adalah upaya untuk

mencapai tujuan yang sudah ditentukan melalui program-program agar dapat terpenuhi pelaksanaan kebijakan itu.

Agar kita memahami apa yang dimaksud dengan pendidikan karakter, sebaiknya kita mengetahui terlebih dahulu tentang arti dari pendidikan dan arti dari karakter, sehingga akan mengetahui makna keduanya dan bisa disimpulkan pengertian pendidikan karakter dengan baik. Istilah pendidikan berasal dari kata “didik” dengan memberinya awalan “pen” dan akhiran ‘an’ yang mengandung arti ‘perbuatan’. Istilah pendidikan ini semula berasal dari bahasa Yunani, yaitu ‘*paedagogie*’ yang berarti bimbingan, istilah ini kemudian diartikan ke bahasa Inggris dengan ‘*education*’ yang berarti pengembangan atau bimbingan. Dalam bahasa Arab sering diterjemahkan dengan ‘*tarbiyah*’ yang artinya pendidikan.

Pendidikan merupakan sebuah proses yang terarah, yaitu mengarahkan peserta didik kepada titik optimal dari kemampuan yang dimiliki. Sedangkan tujuan pendidikan yang ingin dicapai adalah membentuk kepribadian yang utuh sebagai manusia individu atau sosial. Henderson mengemukakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses perkembangan dan pertumbuhan, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial yang berlangsung sepanjang hidupnya.

Sedangkan pengertian karakter berasal dari bahasa latin *kharakter*, *kharassein*, *khara*, dalam bahasa Inggris *character* dan Indonesia karakter. Dalam kamus Poerwadarminta, karakter diartikan sebagai tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. (Agus, 2023) Hermawan Kertajaya mendeskripsikan karakter adalah ‘ciri khas’ yang dimiliki oleh suatu benda atau individu. Ciri khas tersebut adalah ‘asli’ dan mengakar pada kepribadian benda atau individu tersebut dan merupakan mesin pendorong bagaimana seseorang bertindak, bersikap, berujar, dan merespon sesuatu.

Karakter dimaknai sebagai cara berpikir dan berperilaku yang khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan Negara. Karakter dapat dianggap sebagai nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata karma, budaya, adat istiadat, dan estetika. Karakter adalah perilaku yang tampak dalam kehidupan sehari-hari baik dalam bersikap maupun bertindak. (Endang Komara, 2018)

Menurut Thomas Lickona, karakter meliputi pengetahuan tentang kebaikan (*moral knowing*), lalu menimbulkan komitmen (niat) terhadap kebaikan (*moral feeling*), dan akhirnya benar-benar melakukan kebaikan (*moral behavior*). Dengan kata lain, karakter mengacu kepada serangkaian pengetahuan, sikap, dan motivasi, serta perilaku dan keterampilan. (Sugiyono et al., 2013)

Karakter yaitu watak, sifat, atau hal-hal yang memang sangat mendasar yang ada pada diri seseorang. Hal-hal yang sangat abstrak yang ada pada diri seseorang. Sering orang menyebutnya dengan tabiat atau perangai. Karakter pada hakikatnya merupakan nilai-nilai perilaku manusia dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa (Allah SWT), diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kehidupan berbangsa dan bernegara yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata karma, budaya, adat dan istiadat. Karakter sangat penting bagi kehidupan manusia sebagai pegangan dalam bersosialisasi di masyarakat. (Ningsih, 2018)

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan sifat, sikap, dan tindakan yang tampak pada diri seseorang yang menjadi ciri khas meliputi pengetahuan, niat, dan tindakan yang ada pada diri seseorang dalam bersikap maupun bertindak dalam kehidupan sehari-hari. Sederhananya, karakter yang baik akan membawa pada tumbuhnya tatanan social yang baik, dan karakter yang buruk akan membawa tatanan social yang buruk. Karakter tidak terbentuk secara tiba-tiba, namun dibutuhkan proses yang panjang dan berkelanjutan.

Sementara pendidikan karakter menurut kemendiknas adalah pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai karakter bangsa pada diri peserta didik, sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai dirinya, sebagai anggota masyarakat, dan warga Negara yang religius, nasionalis, produktif dan kreatif. (Sugiyono et al., 2013)

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah bukan sebagai mata pelajaran seperti pendidikan Agama, pendidikan moral pancasila atau lainnya. Tapi pendidikan karakter merupakan proses penanaman nilai-nilai positif kepada peserta didik yang mengandung komponen pengetahuan, kesadaran, tekad, kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik kepada Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, maupun lingkungan, serta mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga mempunyai karakter dan akan terwujud insan kamil.

Pendidikan karakter tidak hanya dilakukan di sekolah dan oleh pihak sekolah saja. Pendidikan karakter juga harus diterapkan oleh orang tua di dalam keluarga. Keluarga adalah pihak pertama dan yang paling penting dalam mempengaruhi karakter anak, sedangkan tugas sekolah adalah memperkuat nilai karakter positif (etos kerja, rasa hormat, tanggung jawab, jujur,) yang diajarkan di rumah. Oleh karena itu, kolaborasi antara orang tua dan pihak sekolah kegiatan ekstrakurikuler menjadi wadah dan waktu yang baik dalam program pendidikan karakter. Selain di luar jam pelajaran juga tidak seperti mata pelajaran inti di sekolah, sehingga menjadi santai namun tetap diberi tanggung jawab.

Panah adalah semacam senjata yang berupa barang panjang, tajam pada ujungnya dan diberi bulu pada pangkalnya yang dilepaskan dengan busur, sedangkan memanah adalah melepaskan anak panah terhadap target atau sasaran. (Karomatul Istikhomah, 2021) Panahan adalah salah satu cabang olahraga yang menggunakan busur dan anak panah. Dalam permainan ini setiap pemain harus mampu menembakkan anak panahnya mengenai sasaran yang telah ditentukan.

Panahan menjadi salah satu imbauan yang disunnahkan oleh Rasulullah. Banyak muslim yang telah melupakan panahan, padahal panahan adalah salah satu olahraga yang cukup penting. Dengan memanah, emosi individu dapat terlatih untuk menargetkan tujuan pada satu titik. Jika emosi individu terganggu maka sudah dapat dipastikan target akan melenceng, secara tidak langsung, panahan melatih individu untuk tetap bersikap tenang dan mengatur emosinya. Sehingga hanya individu yang tenang dan sabarlah yang dapat menjadi seorang pemanah yang baik. (Husna, 2020)

Memanah seperti sebuah seni yang bisa dilihat dari karakteristiknya, olahraga panahan artinya melepaskan anak panah melewati lintasan tertentu menuju target pada jarak tertentu pula. Jika dilihat dari biomekanik, yaitu melontarkan objek untuk mencapai ketepatan maksimal. Dan ditinjau dari segi belajar motorik panahan artinya bagian dari keterampilan tertutup yang stimulusnya tidak mampu untuk berubah. (Palana & Oktafiranda, 2017)

Olahraga panahan sudah lama dikenal di Indonesia, dengan melakukan aktivitas memanah tiap individu mampu melatih kekuatan, ketahanan, fokus, koordinasi mata dan tangan, keseimbangan, meningkatkan fleksibilitas tangan dan jari-jari, kemudian meningkatkan kesabaran dan membangun kepercayaan diri. Olahraga ini juga memerlukan sentuhan jiwa yang halus, kesabaran, keuletan, konsentrasi tinggi dan ketahanan mental yang kuat. Olahraga panahan juga merupakan olahraga sosial yang mampu merelaksasi tubuh serta dapat dijadikan sebagai olah raga untuk meraih sebuah prestasi, sehingga teknik dasar, mekanisme gerak, kondisi fisik dan mentalitas yang harus menjadi kesatuan dalam diri pemanah. (Rohmah & Suhardini, 2018)

Dalam peradaban Islam, memanah merupakan bagian terpenting dari seni *furusiyah*. *Furusiyah* adalah seni kesatria muslim yaitu yang terdiri dari seni menunggang kuda, seni memanah, seni bermain tombak, seni bermain pedang, serta adab dan akhlak islami sebagai pedoman perilaku kestaria.

Panahan memiliki kedudukan yang tinggi dan terhormat sepanjang sejarah karena berperan penting baik dari aspek kebudayaan maupun aspek keagamaan. Sebagai suatu produk budaya, kegiatan panahan memiliki peran sebagai keahlian keprajuritan, keahlian berburu untuk pencaharian, olahraga dan hiburan dalam keseharian masyarakat dari zaman ke zaman berbagai bangsa di dunia, masing-masing memiliki tradisi memanah tersendiri yang bersifat unik yaitu

tergantung faktor-faktor tertentu, seperti kesempatan yang tersedia untuk menyelenggarakan kegiatan panahan, dukungan positif dari penguasa setempat, akses terhadap pengetahuan seni memanah, ketersediaan bahan baku untuk membuat alat-alat memanah yang berkualitas tinggi, ajang pembuktian keahlian memanah, ketersediaan kawasan berburu dan hewan buruannya, ketersediaan lahan yang luas untuk berlatih, dan tradisi pertandingan yang terpelihara di masyarakat. Seiring waktu semakin tingginya peradaban, kegiatan panahan juga mengalami peningkatan kualitas, baik dari segi keilmuan maupun segi peralatan, menuju yang paling mutakhir, efisien, efektif, serta optimal sesuai kebutuhan dan tujuan penggunaannya. (Mappaseng, 2018).

Dapat disimpulkan bahwa ekstrakurikuler panahan merupakan salah satu oleh olahraga yang digunakan untuk mengembangkan bakat minat, potensi dan sikap peserta didik. Pelaksanyanya di luar jam pelajaran, menggunakan anak panah dan busur untuk menembakan panah pada papan sasaran. Panahan ini ialah salah satu olahraga yang di dianjurkan oleh Rasul. Panahan menjadi salah satu olahraga yang di anjurkan oleh Rosululloh saw, dengan olahraga berenang dan berkuda. Dengan melakukan salah satu olahraga ini maka seorang muslim dianggap telah mengamalkan salah satu sunah Rosululloh.

Berdasarkan fokus penelitian yang di tetapkan di atas, selanjutnya perumusan masalah dalam penelitian ini di ajukan dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut: 1) Bagaimanakah Implementasi Pendidikan Karakter melalui kegiatan ekstrakurikuler panahan di SMKIT Abu Dzar Pagerageung? 2) Apa saja nilai-nilai pendidikan karakter yang di terapkan melalui kegiatan ekstrakurikuler panahan di SMKIT Abu Dzar Pagerageung? 3) Dampak dari pelaksanaan pendidikan karakter yang di implementasikan melalui kegiatan ekstrakurikuler panahan di SMKIT Abu Dzar Pagerageung?.

Tujuan penulisan ini diantaranya yaitu : 1) Untuk mengetahui Implementasi pendidikan karakter melalui kegiatan ekstrakurikuler panahan di SMKIT Abu Dzar Pagerageung. 2) Untuk mengetahui Nilai-nilai pendidikan karakter apa saja yang di implementasikan melalui kegiatan ekstrakurikuler panahan di SMKIT Abu Dzar Pagerageung. 3) Untuk mengetahui Dampak pelaksanaan pendidikan karakter melalui kegiatan ekstrakurikuler panahan di SMKIT Abu Dzar Pagerageung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, karena penelitian kualitatif adalah suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif, berupa data tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati sebagai objek penelitian. Alasan digunakannya pendekatan

kualitatif sebagai pendekatan penelitian adalah karena peneliti melihat sifat dari masalah yang diteliti dapat berkembang secara alamiah sesuai dengan kondisi dan situasi di lapangan. Peneliti berkeyakinan juga bahwa dengan menggunakan pendekatan alamiah, penelitiannya akan menghasilkan informasi yang lebih luas. (Moleong, 2021)

Penelitian ini dilakukan di SMKIT Abu Dzar di Desa Pagersari Kecamatan Pagerageung, dengan kurun waktu tertentu. Dengan melakukan observasi, wawancara, dokumentasi kepada pelatih panahan dan peserta didik. Teknik dan instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Penelitian ini menggunakan teknik observasi yang bertujuan untuk melihat dan mengamati secara langsung bagaimana pengimplementasian pendidikan karakter melalui program ekstrakurikuler panahan di SMKIT Abu Dzar. Penggunaan teknik wawancara dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi lebih lanjut mengenai proses mengenai proses pengimplementasian pendidikan karakter melalui program ekstrakurikuler panahan di SMKIT Abu Dzar.

Informasi dalam penelitian ini diperoleh dari pelatih panahan dengan cara wawancara mengenai hal-hal yang berkaitan dengan proses pengimplementasian pendidikan karakter melalui kegiatan ekstrakurikuler panahan untuk mengetahui pengembangan pendidikan karakter melalui kegiatan ekstrakurikuler panahan. Sedangkan pada dokumentasi berisi bukti-bukti hasil penelitian yang telah dilakukan baik berupa tulisan, gambar, video dan data-data yang didapatkan pada saat melakukan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi pendidikan karakter melalui kegiatan ekstrakurikuler panahan di SMKIT Abu Dzar Pagerageung menjadi tempat penelitian penulis tentang pembentukan karakter melalui program panahan, didapatkan informasi atau data terkait dengan manajemen yang dilaksanakan dalam program ekstrakurikuler panahan di SMKIT Abu Dzar Pagerageung. Implementasi atau Pelaksanaan program panahan dilakukan berdasarkan fungsi-fungsi manajemen terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Upaya pengimplementasi pendidikan karakter di SMKIT Abu Dzar Pagerageung, menjadikan ekstrakurikuler memanah sebagai salah satu sarana untuk mewujudkan upaya tersebut, yang ternyata upaya tersebut memiliki beberapa alasan dibalik pengadaan ekstrakurikuler memanah di sekolah. Yaitu panahan pada saat ini adalah olahraga yang cukup populer di tengah masyarakat, bahkan didalam sekolah-sekolah menjadi kegiatan intra atau ekstrakurikuler. Sekolah SMKIT Abu Dzar ini ingin menjadi salah satu sekolah yang

mempelopori pengadaan ekstrakurikuler panahan pada tingkat sekolah menengah keatas pertama yang memang belum cukup familiar dengan Ekstrakurikuler tersebut.

Kegiatan ekstrakurikuler di SMKIT Abu Dzar, yaitu berupaya memberikan fasilitas yang memiliki manfaat didalamnya, dengan harapan peserta didik mampu menjadi pribadi yang sudah terlatih dari dini dalam segi kedewasaan emosional, kedisiplinan, kebijaksanaan dalam bersosial seperti mampu bersikap tenang, kuat dan optimis pada setiap perjalanan hidupnya, fokus pada tujuan yang dicapai. Harapanya dengan diadakannya kegiatan ekstrakurikuler ini, peserta didik kami dapat melatih dirinya agar dapat bersikap tenang dalam menghadapi permasalahan yang datang dalam kehidupannya, dapat fokus apa yang mereka hadapi dan mental juga kuat dengan kebiasaan menghadapi kegagalan dengan melalui pelatihan panahan, mereka juga dapat kuat dalam kegagalan dalam hidupnya.

Selain itu dapat menjadikan Ekstrakurikuler ini kegiatan disekolah, karena tidak hanya dalam pelatihan teknik memanah saja yang dapat menjadi tempat penanaman nilai-nilai pendidikan karakter, tetapi yang pertama sesuai jalur agama, kita menghidupkan kembali olahraga yang di anjurkan oleh Rosululloh. Yang kedua kegiatan panahan ini masuk ke jalur prestasi. Panahan pada saat ini menjadi ajang perlombaan yang sering diadakan pada tingkat Kota ataupun Daerah, dengan maksud untuk memberikan pengalaman kepada para peserta didik dan juga melatih kepribadianya agar terlatih mentalnya”. (Malik, 2024)

Sekolah di sini memiliki tujuan utama yaitu untuk memberikan pengajaran, pengelolaan serta juga mendidik para peserta didik dengan melalui bimbingan yang di berikan oleh pendidik atau guru bukan hanya itu melalui sekolah di harapkan anak dapat memiliki karakter dan akhlak/pribadi yang baik. Setiap lembaga sekolah baik pendidikan formal maupun non formal di haruskan adanya program untuk membentuk karakter sesuai dengan cara masing-masing sekolah.

Mempertimbangkan tujuan untuk peserta didik secara khusus tujuan adanya program ekstrakurikuler panahan di SMKIT Abu Dzar diantara lain : Untuk menjalankan sunnah Nabi Muhammad SAW, Untuk melatih keseimbangan tubuh, Untuk melatih kesabaran dan konsentrasi, Untuk menguatkan otot bagian atas, Untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkarakter disiplin, kerja keras, mandiri, menghargai prestasi dan bersahabat/komunikatif.

Dilihat dari uraian diatas, terdapat kejelasan bahwa sangat perlu adanya program panahan, selain sebagai sunnah Nabi Muhammad SAW, untuk kesehatan tubuh, tujuan yang paling utama yaitu dapat menjadi wadah siswa untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat diambil dari program panahan. Peran kepala sekolah yang dibutuhkan sebagai motivator serta

personil penyelenggara kegiatan sebuah program ekstrakurikuler panahan untuk menentukan perkembangan kegiatan panahan itu sendiri.

Mempersiapkan pengadaan sarana dan prasarana, pembina dan materi. Perencanaan yang kedua yaitu harus mempersiapkan untuk pengadaan sarana dan prasarana, Pembina/pelatih dan materi. Sarana dan prasarana merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Hal yang paling utama harus ada yaitu sarana dan prasarana yang sangat mendukung berjalannya kegiatan panahan ini. Pengertian sarana merupakan segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai suatu maksud atau tujuan tertentu. Sarana ini mengarah pada benda-benda atau alat yang dapat bergerak.

Di SMKIT Abu Dzar ini menyediakan sarana untuk membantu berjalannya program panahan, yaitu alat untuk memanah seperti; tali busur, busur panah, anak panah, sling/papan target, dan yang lainnya. Sarana yang ada cukup maksimal, walaupun medianya belum memakai yang standar, sarana sudah cukup banyak yang tersedia berdasarkan sumber daya yang ada. (Malik, 2024).

Sedangkan prasarana merupakan segala sesuatu yang menjadi penunjang utama terselenggaranya suatu proses kegiatan. Prasarana ini mengarah atau tertuju pada benda-benda yang tidak bisa bergerak. Dalam hal ini prasarana untuk menunjang berjalannya kegiatan panahan yaitu lapangan atau halaman pondok pesantren Abu Dzar untuk kegiatan panahan.

Selanjutnya mempersiapkan Pembina/guru pelatih panahan, adanya Pembina panahan sebagai petunjuk arah yang mengajarkan bagaimana teknik cara memanah yang baik. Pihak sekolah harus menyediakan seorang Pembina/pelatih panahan yang memang benar-benar memiliki keahlian dalam memanah.

Terakhir harus mempersiapkan materi yang akan diajarkan kepada anggota panahan mengenai pengertian panahan, manfaat panahan, bagaimana caranya memanah, hal-hal yang harus diperhatikan dalam memanah dan sebagainya. Jadi tidak hanya mengetahui praktiknya saja tetapi mengetahui teori memanah. SMKIT Abu Dzar sudah menyediakan beberapa referensi buku panahan yang nantinya menjadi sebuah acuan pembelajaran program ekstrakurikuler panahan.

Kegiatan pelaksanaan program ekstrakurikuler panahan di SMKIT Abu Dzar merupakan rencana yang telah di buat oleh pihak sekolah yang ikut bertanggung jawab atas kegiatan panahan. Adapun pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler panahan antara lain: Ekstrakurikuler panahan di SMKIT Abu Dzar di laksanakan sekali dalam satu minggu tepatnya pada hari sabtu , tetapi dalam pelaksanaannya di bagi menjadi dua kelompok. Pelaksanaan di mulai pada pukul 15.30-17.00 setelah santri melakukan sholat ashar berjamaah. Pada saat kegiatan panahan

seluruh anggota panahan wajib mengikuti, kecuali halangan tertentu yang menyebabkan tidak bisa mengikuti. Jika tidak alasan maka anggota yang tidak hadir akan mendapatkan punishment.

Pelatih panahan menyampaikan bahwa: Proses kegiatan ini sesuai prosedur pelaksanaan yang telah disusun, dan dalam proses ini kami menjadikan 2 kelompok yaitu kelompok pertama dengan materi yang diberikan untuk pemula, seperti pengenalan peralatan dan pelindung panahan, terdapat pembelajaran etika, teknik dan aturanaturan panahan. Dikelompok pemula ini sebelum peserta didik menguasai dan memahami pembelajaran tersebut, kami tidak memperbolehkan untuk menembakkan anak panah terlebih dahulu, dikelompok pemula inilah dari segi kedisiplinan kami tekankan dan biasakan agar menjadi suatu kebiasaan yang terarah dengan tepat serta bisa diterapkan dikegiatan yang lain seperti ketika pembelajaran, sholat lima waktu dan ibadah yang lainnya. Karena dengan kesabaran dan kedisiplinan akan menjadikan suatu kebiasaan yang baik untuk mereka.

Selanjutnya pada kelompok kedua atau yang senior, peserta didik yang dianggap sudah menguasai teknik dasar panahan pada kelas pertama, pada kelompok kedua inilah peserta didik diperbolehkan untuk menembakkan anak panah pada target dengan menggunakan teknik-teknik yang sudah diajarkan dan pada kelompok kedua ini kami memberikan beberapa teknik-teknik yang baru. Jika peserta didik memiliki keahlian dan minat dalam ekstrakurikuler panahan ini dari kelompok kedua inilah peserta didik akan diperkenankan mengikuti perlombaan-perlombaan yang ada agar peserta didik mendapatkan pengalaman dan pengetahuan yang lebih luas.

Ekstrakurikuler memanah, adalah termasuk salah satu olahraga yang berbahaya. Sehingga didalam ekstrakurikuler ini membutuhkan pembelajaran atau aturan yang harus dikuasai oleh peserta didik didalam medan pelatihan. Melihat hal tersebut, strategi penanaman nilai-nilai pendidikan karakter dengan melalui ekstrakurikuler memanah ini, akan menjadi solusi yang efektif karena tanpa adanya nilai-nilai karakter yang digunakan atau direalisasikan akan berdampak bahaya untuk diri peserta didik dan orang lain.

Tempat pelaksanaan kegiatan panahan yaitu di lapangan, Pada pertemuan awal biasanya belum langsung praktik bagi pemula, tetapi pemberian materi/teori terlebih dahulu. Dan bagi kelompok yang sudah mahir maka lebih banyak praktik.

Materi yang di sampaikan pada kegiatan ini adalah mengenai beberapa gerakan-gerakan teknik dasar dalam olahraga panahan. Meliputi: cara berdiri (stance), memasang ekor panah (nocking), posisi setengah tarikan (setup), menarik tali (drawing), penjangkaran (anchoring), menahan sikap memanah (holding), membidik (aiming), melepaskan anak panah (release), gerak lanjut (follow through).

Selain pemberian materi anggota panahan juga diberi waktu “tanya jawab”, bagi anggota yang belum paham mengenai materi yang telah diberikan. Dengan tujuan supaya pada saat nanti ketika akan melakukan memanah sudah paham terkait dasar-dasar cara memanah. (Malik, 2024) Sebelum anggota panahan melakukan olahraga panahan diharuskan untuk seluruh anggota panahan menghafalkan terlebih dahulu gerakan urutan memanah yang diajarkan oleh pelatih serta materi yang diberikan mengenai teknik cara dalam memanah. Sehingga pada saat akan melakukan memanah sudah mengetahui apa saja yang harus diperhatikan.

Evaluasi kegiatan panahan merupakan penilaian pengukuran terhadap ekstrakurikuler panahan dengan tujuan sejauh mana yang telah dilakukan dan mana yang harus diperbaiki. Evaluasi yang dilakukan SMKIT Abu Dzar meliputi: kehadiran, ketangkasan, ketepatan, keberanian dan test skill.

Program panahan di SMKIT Abu Dzar memiliki tujuan untuk pembangunan atau penguatan karakter siswa karena didalam kegiatan panahan terdapat nilai-nilai karakter yang dapat dikembangkan untuk mewujudkan pendidikan yang berkarakter. Bentuk Pengertian pendidikan karakter menurut Ustadz Rulan selaku pelatih panahan yaitu sebagai berikut: Upaya mendidik peserta didik atau santri dengan pendekatan sifat dan watak secara continue melalui pendampingan dan melatih kemampuan santri agar terbentuk kepribadian mulia sebagai bekal kehidupan di masyarakat.

Adapun nilai-nilai pendidikan karakter yang didapatkan dalam program ekstrakurikuler panahan di SMKIT Abu Dzar antara lain Nilai Spiritual, disiplin, kerja keras, mandiri, menghargai prestasi dan bersahabat/komunikatif, berikut penjelasannya: Karakter Spiritual, panahan menjadi salah satu olahraga yang dianjurkan oleh Nabi Muhammad s.a.w. kepada umatnya untuk dipelajarinya, tercantum dalam hadist yang di dalamnya dituliskan tentang olahraga memanah. Seperti yang tertulis dalam salah satu hadist yang berbunyi seperti berikut: “Ajarilah anak-anak kalian berkuda, berenang, dan memanah” (HR. Bukhari Muslim). Memanah ini membuktikan bentuk dari berkeTuhanan yaitu belajar untuk konsentrasi salah satu titik saja ketika mengarahkan anak panah ke sebuah target. artinya bahwa hidup yang kita jalani tujuannya hanya satu yaitu mengharap ridho Allah Swt dan sangat berhubungan kepada konsentrasi saat bersembahyang. (Akbar, 2019)

Nilai Kedisiplinan panahan dapat melatih kedisiplinan, dapat dilihat dari seorang pemanah harus tepat waktu pada saat melepaskan anak panah pada papan target. Selain itu, dengan memanah seorang pemanah harus fokus menembakkan anak panah dan fokus melatih konsisten terhadap tujuan, dari fokuslah lahir kedisiplinan.

Adanya hubungan program panahan dengan nilai karakter kerja keras bisa dilihat dari seorang pemanah yang bersungguh-sungguh, rajin mengikuti ekstra panahan, giat dan selalu bersemangat itu menunjukkan perilaku kerja keras. Seorang pemanah yang memiliki karakter kerja keras apabila ia mengalami kegagalan berkali-kali dalam menembakkan anak panah tidak mudah putus asa, ia akan terus menerus mencobanya sampai bisa. Mandiri adanya panahan dapat mendorong seorang pemanah dapat membangun karakter mandiri. Perilaku mandiri dapat terlihat pada saat mengikuti program ekstrakurikuler panahan, anggota panahan mempersiapkan alat-alat panahan seperti busur panah, anak panah, papan target dan yang lainnya dengan inisiatif sendiri tanpa harus disuruh, dan juga menaruh alat-alat panahan pada tempatnya kembali pada saat sudah selesai pelaksanaan ekstrakurikuler panahan tanpa disuruh. Selain itu, menyiapkan segala apa yang dibutuhkan dan di pasang sebelum memulai kegiatan ekstrakurikuler panahan.

Menghargai prestasi menghargai prestasi yaitu sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna dan menghormati keberhasilan orang lain. Panahan dapat membangun karakter menghargai prestasi, dapat dilihat dari salah satu anggota ada yang mengikuti lomba event panahan, anggota yang lain mendukung dan memberi semangat terhadap rekannya yang mengikuti lomba panahan tersebut. Tidak iri terhadap orang yang mengikuti lomba, ini termasuk bentuk dari karakter menghargai prestasi.

Bersahabat atau Komunikatif bersahabat/komunikatif tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain. Dalam program panahan ini setiap anggota harus sudah saling kenal/bersahabat. Dari kegiatan panahan ini dapat menanamkan kebiasaan karakter bersahabat /komunikatif misalnya pada saat berdiskusi dalam program panahan yaitu menghargai pendapat teman pada saat berdiskusi atau bermusyawarah, tidak memilih teman berteman dengan siapapun, saling membantu satu sama lain, dan menghormati orang lain.

Dapat disimpulkan dari nilai-nilai pendidikan karakter yang ada diatas bahwa dari program panahan dapat membentuk berbagai karakter, dalam penelitian ini ada enam (6) karakter yang ditonjolkan diantaranya; Nilai Spiritual, disiplin, kerja keras, mandiri, menghargai prestasi dan bersahabat/komunikatif. Karena program panahan ini terdapat nilai-nilai karakter yang dapat dikembangkan agar memiliki pribadi yang mulia dan untuk mewujudkan lulusan peserta didik yang berkarakter. Seorang pemanah bisa melakukan panahan karena memiliki keinginan yang tinggi untuk bisa, serta giat dan sungguh-sungguh dalam belajar dan mengikuti program ekstrakurikuler panahan.

Berdasarkan pemaparan pembahasan pada tahapan, strategi, serta faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan pendidikan karakter mandiri dalam kegiatan ekstrakurikuler panahan,

maka dapat disimpulkan bahwa secara umum pelaksanaan pendidikan karakter mandiri pada kegiatan ekstrakurikuler panahan berlangsung baik.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan analisis hasil penelitian yang di lakukan, dapat di simpulkan, bahwa: implementasi program ekstrakurikuler panahan bertujuan untuk penguatan karakter pada peserta didik. Melalui kegiatan panahan ini menjadi salah satu cara sekolah sebagai wadah peserta didik untuk menanamkan nilai-nilai karakter dan untuk mempersiapkan lulusan atau sumber daya manusia yang berkarakter. Nilai-nilai karakter yang didapat melalui program panahan yaitu karakter spiritual, disiplin, kerja keras, mandiri, menghargai prestasi dan bersahabat/komunikatif. Karakter tersebut dapat dilihat dari keseharian pada saat disekolah melalui kebiasaan sehari-hari. Dan Dampak implementasi pendidikan karakter dari kegiatan ekstrakurikuler panahan dapat membentuk karakter mandiri bagi peserta didik.

Penulis menyampaikan beberapa saran untuk meningkatkan implementasi pendidikan karakter melalui kegiatan ekstrakurikuler panahan di SMKIT Abu Dzar. Bagi lembaga, sekolah diharapkan menjadi tempat yang komprehensif dalam menanamkan pendidikan karakter pada peserta didik. Bagi guru, disarankan untuk memberikan umpan balik dan motivasi yang membangun agar peserta didik terus berkembang dan berlatih. Bagi peserta didik, diharapkan untuk lebih aktif dalam mendukung kegiatan ekstrakurikuler panahan, sehingga kegiatan ini dapat terus berkembang dan meningkatkan pendidikan karakter. Terakhir, penulis merekomendasikan penelitian lanjutan dengan metode berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih variatif dan akurat mengenai implementasi pendidikan karakter melalui panahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2012). pembelajaran membaca berbasis pendidikan karakter. Bandung: Refika Aditama.
- Agus, Z. (2023). Pendidikan Karakter Menurut Abdul Majid Dan Dian Andayani Dalam Perspektif Islam. Jurnal Kajian Pendidikan Islam. <https://doi.org/10.58561/jkpi.v2i1.56>
- Akbar, A. (2019). Olahraga dalam Perspektif Hadis. In Skripsi.
- Arifin, Z. (2022). Manajemen Peserta Didik sebagai Upaya Pencapaian Tujuan Pendidikan. Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam. <https://doi.org/10.26594/dirasat.v8i1.3025>
- Bahrudin. (2020). PENGEMBANGAN BAKAT DAN MINAT MAHASISWA DALAM BIDANG OLAHRAGA MELALUI PENGENALAN DAN PENDAMPINGAN OLAHRAGA PANAHAH. De Banten-Bode: Jurnal Pengabdian Masyarakat Setiabudhi, 1(2), 72–83.
- Bilda, W. (2016). Pendidikan karakter terencana melalui pembelajaran matematika. AlphaMath: Journal of Mathematics Education.

- Endang Komara. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21. SIPATAHOENAN: South-East Asian Journal for Youth, Sports & Health Education.
- Hidaya, N., & Aisna, Y. (2020). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini sebagai Upaya Peningkatan Karakter Bangsa : Literature Review. Jurnal Hawa : Studi Pengarus Utamaan Gender Dan Anak. <https://doi.org/10.29300/hawapsga.v2i1.2793>
- Hidayat, N. (2016). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PEMBIASAAN DI PONDOK PESANTREN PABELAN. JURNAL JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar). <https://doi.org/10.26555/jpsd.v2i1.a4948>
- Husna, ulfa asmaul. (2020). Nilai nilai pendidikan karakter olahraga memanah dalam perspektif islam dan implementasinya di club arrahman archery center rempoa ciputat timur (Vol. 2507, Issue February).
- Karomatul Istikhomah, I. (2021). Pengembangan Karakter Melalui Ekstrakurikuler Panahan Di SMPIT Ihsanul Fikri Kota Magelang.
- Kemendikbud. (2020). Pendidikan Karakter Mewujudkan Pelajar Pancasila. <https://M.Antaraneews.Com/Berita/1824776/Mendikbud-Pendidikan-Karakter-Wujudkan-Pelajar-Pancasila.> Menteri.
- Kurniawan, S. (2018). PENDIDIKAN KARAKTER DALAM ISLAM Pemikiran Al-Ghazali tentang Pendidikan Karakter Anak Berbasis Akhlaq al-Karimah. Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam. <https://doi.org/10.19109/tadrib.v3i2.1792>
- Kuswanto, E. (2015). Peranan Guru PAI dalam Pendidikan Akhlak di Sekolah. MUDARRISA: Journal of Islamic Education. <https://doi.org/10.18326/mdr.v6i2.764>
- Malik, R. A. (2024). 3 Agustus. Wawancara.
- Mappaseng, irvan setiawan. (2018). seni memanah. republika.
- Moleong, P. D. L. J. (2021). metode penelitian kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ningsih, T. (2018). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Perspektif di Sekolah. INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan. <https://doi.org/10.24090/insania.v16i2.1590>
- Palana, R., & Oktafiranda, N. dwi. (2017). TEKNIK DASAR OLAHRAGA PANAHAHAN. rajawali pers/raja grafindo persada.
- Rohmah, A., & Suhardini, A. D. (2018). Pendidikan Nilai Karakter dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Memanah (Studi Kasus di SMA Daarut Tauhiid Boarding School). Prosiding Pendidikan Agama Islam, 4(2), 292–297.
- Sepadya, P. P. (2019). Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Olahraga Panahan.
- Sugiyono, Syafri, U. A., Visi, J., Pendidikan, I., Abd, P., Masaong, K., Pd, M., Yuliono, A., Fitriani, (Indonesia), P. K., Arikunto, S., Komariah, A., Triatna, C., Wibowo, A., Wardani, N. S., Masnur Muslich, Muhaimin, Sutiah, Prabowo, S. L., ... Huberman, A. M. (2013). Manajemen Pendidikan Karakter Di Sekolah. Pendidikan Ke-SD-An.
- Tim Penerjemah Kemenag. (2010). AlQuran Kemenag Edisi Penyempurnaan.



Membangun Pembelajaran PAI Interaktif dan Menyenangkan Melalui Konten Berbasis IT dan Gamifikasi

M.Romadlon Habibullah¹, Dwi Nur Cahyani², Sofiatul Mukaromah³, dan Joy Ardha Abdurroziqin⁴

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Bojonegoro, Indonesia

ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi telah mengubah pembelajaran tradisional menjadi pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini membahas pengembangan konten pembelajaran berbasis teknologi informasi yang dipadukan dengan unsur gamifikasi, seperti poin, lencana, level, tantangan, dan umpan balik secara langsung, untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka dengan menelaah jurnal dan artikel ilmiah yang berkaitan dengan pembelajaran digital berbasis gamifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi intrinsik, keterlibatan, serta prestasi akademik peserta didik karena proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan partisipatif. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), gamifikasi membantu mengurangi anggapan bahwa materi bersifat abstrak dan sulit dengan menyajikannya secara lebih interaktif. Proses pengembangan meliputi analisis kebutuhan, perancangan pembelajaran, pengembangan konten, uji coba, revisi, implementasi, dan evaluasi. Tahapan tersebut memastikan konten pembelajaran efektif, mudah digunakan, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan konten pembelajaran berbasis TI dengan gamifikasi merupakan strategi inovatif yang mendukung pembelajaran bermakna dan berkelanjutan di era digital.

Kata-kata Kunci: Pengembangan Konten Pembelajaran; Teknologi Informasi; Gamifikasi; Motivasi Belajar Siswa; Pembelajaran Interaktif

Building Interactive and Fun Islamic Education Learning Through IT-Based Content and Gamification

ABSTRACT

The advancement of information technology has changed traditional learning into more interactive and engaging experiences. This study discusses the development of IT-based learning content combined with gamification elements such as points, badges, levels, challenges, and real-time feedback to increase students' motivation and interest in learning. The research uses a library research method by reviewing journals and academic articles related

to gamified digital learning. The results show that gamification can improve students' intrinsic motivation, engagement, and academic achievement because learning becomes more enjoyable and participatory. In Islamic religious education (PAI), gamification helps reduce the perception that the subject is abstract and difficult by presenting material in a more interactive way. The development process includes needs analysis, instructional design, content development, testing, revision, implementation, and evaluation. These stages ensure that the learning content is effective, user-friendly, and adaptable to different learners. The study concludes that IT-based learning content with gamification is an innovative strategy that supports meaningful and sustainable learning in the digital era.

Keywords: *Learning Content Development; Information Technology; Gamification; Student Motivation; Interactive Learning*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi di era digital telah memberikan dampak signifikan pada dunia pendidikan, khususnya dalam metode guru menyampaikan pelajaran dan cara siswa memahami serta mengikuti proses belajar. Proses pembelajaran kini tidak lagi terbatas pada metode konvensional yang bersifat satu arah, melainkan menuntut penggunaan media yang interaktif, dinamis, dan mampu menarik perhatian siswa. Guru serta media pembelajaran memiliki peran penting dalam mencapai standar pendidikan yang ditetapkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Dalam kegiatan belajar mengajar, diperlukan penggunaan media yang menarik agar penyampaian materi dari guru kepada siswa berlangsung lebih efektif, sekaligus membantu memantau perkembangan belajar siswa secara optimal (Tegeh et al., 2024). Namun, kenyataannya, masih banyak proses pembelajaran yang menggunakan media kurang variatif sehingga siswa cepat bosan, sulit memahami materi, dan mengalami penurunan motivasi belajar. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran berbasis IT yang bukan hanya menyajikan materi secara digital, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta mendorong keterlibatan aktif siswa.

Berdasarkan kajian literatur terdahulu tersebut, bahwa hasil penelitian mengenai pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran menunjukkan perkembangan yang signifikan beberapa tahun terakhir. Artikel oleh Arrizqiyah (2024) menguji efektivitas metode pembelajaran gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di jenjang SMA. Penelitian tersebut menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol dan eksperimen, serta menunjukkan bahwa gamifikasi terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai N-gain mencapai kategori tinggi. Selain itu, prosentase terlaksana pembelajaran gamifikasi mencapai 90,90%, menegaskan bahwa metode ini tidak hanya efektif secara hasil belajar tetapi juga mudah diimplementasikan di kelas. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa gamifikasi memiliki pengaruh kuat terhadap peningkatan motivasi dan

hasil belajar, terutama pada materi PAI yang cenderung dianggap abstrak oleh siswa. Penelitian ini hanya mengukur efek penggunaan gamifikasi, bukan bagaimana konten pembelajaran digital berbasis gamifikasi dikembangkan, media pembelajaran yang digunakan tidak dijelaskan sebagai produk IT tertentu (misalnya aplikasi, modul digital, atau platform interaktif), serta tidak menyinggung bagaimana gamifikasi meningkatkan minat atau motivasi dalam konteks desain konten (Pengaruh Metode Pembelajaran Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian Pada Kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi), 2024).

Kebaruan ilmiah (novelty) dari artikel ini terletak pada upaya mengembangkan konten pembelajaran yang bukan hanya memanfaatkan teknologi digital, tetapi dirancang secara khusus dengan kerangka gamifikasi yang mencakup poin, level, tantangan, badge, dan umpan balik real-time sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa. Permasalahan penelitian yang muncul dari uraian tersebut adalah: Apa pengertian pengembangan konten pembelajaran berbasis IT dengan penerapan unsur gamifikasi? Apa manfaat penerapan gamifikasi pada pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa? Dan Bagaimana langkah-langkah pengembangan konten pembelajaran berbasis IT dengan penerapan unsur gamifikasi?. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis proses pengembangan konten pembelajaran berbasis IT dengan gamifikasi, mengkaji efektivitas fitur gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, serta memberikan rekomendasi model pengembangan media pembelajaran digital yang inovatif dan relevan pada era teknologi saat ini.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah Library Research, yaitu penelitian yang dilakukan melalui penelaahan berbagai sumber pustaka seperti jurnal ilmiah, buku, artikel akademik, dan dokumen relevan lainnya. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan analisis mendalam terhadap teori, temuan penelitian sebelumnya, serta konsep-konsep yang berkaitan dengan pengembangan konten pembelajaran berbasis IT dengan gamifikasi untuk memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai bagaimana teknologi dan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, metode Library Research ini memberikan landasan teoritis yang kuat dalam merumuskan solusi inovatif terkait pengembangan media pembelajaran digital yang lebih menarik dan efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan konten pembelajaran berbasis IT adalah proses perancangan, pembuatan, dan penyajian materi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi untuk mendukung aktivitas belajar mengajar secara efektif dan efisien. Penggunaan IT dalam pembelajaran memungkinkan penyampaian materi yang interaktif dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja, meningkatkan fleksibilitas dalam belajar. Konten tersebut bisa berupa modul digital, video interaktif, simulasi, hingga aplikasi pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai teknologi pendukung modern seperti augmented reality hingga gamifikasi (Hendrawati, 2025).

Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan di luar konteks permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik. Unsur-unsur gamifikasi meliputi mekanisme seperti pemberian poin, lencana, papan peringkat, tantangan, level, serta hadiah virtual. Dalam pembelajaran berbasis IT, gamifikasi diaplikasikan melalui fitur-fitur tersebut agar siswa terdorong untuk aktif, kompetitif secara sehat, dan termotivasi menyelesaikan tugas dengan cara yang menyenangkan. Elemen gamifikasi secara signifikan meningkatkan minat, motivasi intrinsik, dan hasil belajar siswa (Collins et al., 2021).

Pengembangan konten pembelajaran yang mengintegrasikan gamifikasi mengikuti tahap analisis kebutuhan, perancangan tujuan pembelajaran, pembuatan media interaktif yang mengandung elemen permainan, hingga evaluasi efektivitas penggunaan gamifikasi tersebut. Model pengembangan yang umum digunakan misalnya Rapid Prototyping yang sistematis di setiap tahapnya. Integrasi gamifikasi diupayakan tidak hanya meningkatkan kesenangan belajar, tapi juga keterlibatan yang berdampak pada prestasi akademik dan motivasi yang berkelanjutan (Jusuf Heni, 2016).

Pendekatan gamifikasi dalam konten pembelajaran berbasis IT terbukti mampu mengatasi kebosanan siswa dan memperbaiki suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menarik. Selain itu gamifikasi membantu memberi feedback instan dan tantangan yang meningkatkan kompetensi siswa secara bertahap. Penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta prestasi akademik secara signifikan (Collins et al., 2021).

Perihal ini juga saling berkaitan dengan ayat Al-Qur'an, yaitu QS. Yunus Ayat 101

قُلْ انظُرُوا مَاذَا فِي السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ وَمَا تُعْطٰى الْاٰيٰتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُوْنَ ﴿١٠١﴾

Artinya: “Katakanlah (Nabi Muhammad), “Perhatikanlah apa saja yang ada di langit dan di bumi!” Tidaklah berguna tanda-tanda (kebesaran Allah) dan peringatan-peringatan itu (untuk menghindarkan azab Allah) dari kaum yang tidak beriman”.

Ayat tersebut berisi perintah Allah kepada manusia untuk melihat, memperhatikan, dan mengamati segala yang ada di langit dan di bumi sebagai tandatanda kekuasaan-Nya. Ayat ini menekankan pentingnya proses pembelajaran yang didasarkan pada pengamatan, eksplorasi, dan pemanfaatan akal. Melalui perintah “perhatikanlah”, Allah mendorong manusia untuk tidak sekadar menerima informasi secara pasif, tetapi aktif melakukan observasi terhadap berbagai fenomena alam dan kehidupan. Dengan demikian, ayat ini menegaskan bahwa proses belajar yang ideal adalah proses yang melibatkan eksplorasi, analisis, dan rasa ingin tahu yang tinggi.

Dalam konteks pembelajaran modern, prinsip-prinsip yang terkandung dalam ayat ini memiliki relevansi yang sangat kuat, terutama pada pengembangan konten pembelajaran berbasis teknologi informasi (IT). Teknologi memungkinkan siswa mengamati fenomena yang sebelumnya sulit dijangkau, misalnya melalui animasi, simulasi, virtual reality, dan laboratorium digital. Dengan bantuan teknologi, siswa dapat menjelajahi alam semesta, memahami proses-proses sains, atau mengamati detail yang tidak dapat dilihat secara langsung. Hal ini sejalan dengan ajakan QS. Yunus ayat 101 agar manusia memperhatikan ciptaan-Nya secara lebih mendalam.

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran juga sangat berkaitan dengan pesan ayat ini. Gamifikasi menghadirkan pembelajaran yang berbasis tantangan, misi, eksplorasi, dan pengalaman interaktif. Melalui elemen-elemen seperti level, poin, badge, dan cerita (storyline), siswa terdorong untuk lebih aktif mengeksplorasi dan mencari jawaban. Pendekatan ini mencerminkan nilai-nilai dalam ayat tersebut, yaitu mendorong manusia untuk meneliti, menganalisis, dan menyelidiki fenomena secara langsung. Gamifikasi membuat siswa tidak hanya membaca atau mendengar materi, tetapi ikut serta mengamati dan mengalami proses belajar secara kreatif dan menyenangkan.

Dengan demikian, QS. Yunus ayat 101 dapat menjadi landasan filosofis dalam pengembangan konten pembelajaran berbasis IT dan gamifikasi. Ayat ini tidak hanya mengajarkan pentingnya pengamatan dan penggunaan akal, tetapi juga menginspirasi pendidik untuk merancang pembelajaran yang lebih aktif, eksploratif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Implementasi teknologi dan gamifikasi dalam pembelajaran merupakan salah satu bentuk aktualisasi dari perintah Allah agar manusia memperhatikan tanda-tanda kekuasaan-Nya dan memanfaatkannya sebagai sarana peningkatan ilmu pengetahuan. Melalui perpaduan nilai-nilai Al-Qur'an dan inovasi teknologi ini, proses belajar dapat menjadi lebih bermakna, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital (<https://Quran.Nu.or.Id/Yunus/101>, n.d.).

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki manfaat yang signifikan dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Gamifikasi ini menggunakan elemen-elemen permainan seperti poin, badge, papan peringkat, dan tantangan yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Penelitian menunjukkan bahwa setelah penerapan gamifikasi, motivasi belajar siswa dapat meningkat secara signifikan, bahkan hingga 90% pada siklus kedua pembelajaran, sehingga gamifikasi menjadi metode efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelas PAI (Nasri, 2023). Selain itu, gamifikasi mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran agama. Dengan adanya pemberian poin atau badge sebagai bentuk penghargaan atas pencapaian siswa, hal ini tidak hanya mendorong semangat belajar tapi juga membangun rasa percaya diri siswa. Proses pembelajaran menjadi lebih mandiri dan menyenangkan, yang berujung pada pemahaman konsep ajaran Islam yang lebih baik dan pengalaman yang lebih bermakna bagi siswa.

Gamifikasi juga berdampak positif terhadap aspek motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Dengan adanya elemen-elemen kompetisi sehat dan reward, siswa terdorong untuk terus berusaha mencapai tujuan pembelajaran. Temuan dari penelitian studi pustaka sebelumnya memperlihatkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi dibanding metode pembelajaran konvensional, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring (Anshora et al., 2025). Lebih jauh, gamifikasi juga membantu meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi PAI dengan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mengurangi rasa bosan selama proses pembelajaran. Hal ini sangat penting terutama bagi pendidikan agama Islam yang seringkali dianggap berat atau membosankan. Integrasi gamifikasi menjadi suatu inovasi pengajaran yang relevan untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI (Inovasi et al., 2024).

Penerapan gamifikasi pun memungkinkan personalisasi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Dengan tantangan yang bervariasi dan game edukasi yang menarik, siswa yang memiliki level kemampuan beragam tetap dapat merasakan pengalaman belajar yang sesuai dan menantang. Ini juga mendukung inklusivitas pembelajaran di kelas PAI sehingga semua siswa merasakan manfaat dari proses pembelajaran yang diterapkan secara gamifikasi (Rani et al., 2024). Dengan demikian, gamifikasi dalam pembelajaran PAI sangat bermanfaat untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui pendekatan yang interaktif, menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif. Gamifikasi tidak hanya membantu siswa memahami materi PAI lebih mendalam tetapi juga

membangun kebiasaan belajar yang positif dan berkelanjutan yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran modern (Narwanto Nurcahyo, 2025).

Langkah pertama dalam mengembangkan konten pembelajaran berbasis IT dengan unsur gamifikasi adalah melakukan analisis kebutuhan pembelajaran. Pada tahap ini, pengembang harus mengidentifikasi materi pembelajaran yang sesuai dan karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hal ini bertujuan agar konten yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara optimal melalui elemen gamifikasi seperti poin, tantangan, dan penghargaan yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka (Porwitasari et al., 2025). Setelah analisis kebutuhan, langkah kedua adalah merancang desain pembelajaran yang menggabungkan prinsip gamifikasi secara sistematis. Desain ini meliputi pembagian materi dalam level-level berjenjang, penentuan jenis interaksi, serta mekanisme reward dan feedback yang memacu semangat belajar siswa. Contohnya, memberikan lencana virtual saat siswa berhasil menyelesaikan kuis di akhir setiap bagian materi, sehingga pembelajaran menjadi menarik dan interaktif (Shaliha & Fakhzikril, 2022). Langkah ketiga adalah pengembangan konten pembelajaran menggunakan teknologi IT yang mendukung integrasi gamifikasi. Pengembang dapat memanfaatkan platform pembelajaran digital seperti e-learning, video interaktif, dan multimedia yang diintegrasikan dengan modul gamifikasi, contohnya modul FrogPlay yang meningkatkan motivasi dan kinerja akademik siswa. Konten interaktif ini harus dirancang dengan memperhatikan kemudahan akses dan kenyamanan penggunaan (Suparmini et al., 2024).

Selanjutnya, langkah keempat adalah melakukan uji coba atau pilot testing konten pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mendapatkan umpan balik dari peserta didik dan guru. Evaluasi ini penting untuk mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan konten sehingga dapat diperbaiki sebelum implementasi luas. Uji coba juga membantu memastikan bahwa mekanisme gamifikasi benar-benar efektif dalam meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa. Langkah kelima adalah revisi dan penyempurnaan konten berdasarkan hasil evaluasi dan umpan balik. Pada tahap ini, pengembang melakukan perbaikan teknis dan konten sehingga materi yang disajikan lebih relevan, menarik, dan sesuai dengan target pembelajaran. Revisi juga dapat meliputi pengembangan variasi tantangan dan hadiah dalam gamifikasi agar siswa tetap termotivasi selama proses pembelajaran (Porwitasari et al., 2025). Langkah keenam adalah implementasi konten pembelajaran berbasis IT dengan gamifikasi di lingkungan pembelajaran sesungguhnya.

Pada tahap ini, guru atau fasilitator perlu dilatih untuk mengoperasikan media pembelajaran digital dan penerapan unsur gamifikasi secara efektif agar proses belajar mengajar berjalan lancar

dan optimal dalam meningkatkan engagement siswa (Philosophy et al., 2024). Langkah ketujuh adalah monitoring dan evaluasi berkelanjutan selama penggunaan konten pembelajaran berbasis gamifikasi. Dengan memantau keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa secara rutin, pendidik dapat mengetahui dampak nyata penerapan gamifikasi serta melakukan penyesuaian strategi pembelajaran jika diperlukan agar hasil belajar semakin maksimal (Shaliha & Fakhzikril, 2022).

Langkah terakhir adalah dokumentasi dan pelaporan hasil pengembangan serta implementasi konten pembelajaran berbasis IT dengan gamifikasi. Dokumentasi bertujuan untuk mendukung pengembangan berkelanjutan, berbagi pengalaman dengan tenaga pendidikan lain, dan menjadi acuan penelitian atau pengembangan di masa mendatang. Dengan demikian, unsur gamifikasi dapat terus dioptimalkan sebagai metode inovatif dalam pembelajaran berbasis teknologi digital (Shaliha & Fakhzikril, 2022).

SIMPULAN

Kemajuan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional kini dituntut untuk lebih interaktif, inovatif, dan mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Pengembangan konten pembelajaran berbasis IT menjadi salah satu solusi strategis untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar sekaligus menjawab tantangan rendahnya motivasi dan minat belajar siswa. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan unsur gamifikasi dalam konten pembelajaran PAI mampu meningkatkan motivasi, minat, serta keterlibatan siswa secara signifikan. Elemen-elemen gamifikasi seperti poin, level, tantangan, badge, dan umpan balik real-time menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, partisipatif, dan tidak membosankan. Melalui pendekatan ini, materi PAI yang cenderung dianggap abstrak dapat disajikan secara lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa.

Pengembangan konten pembelajaran berbasis IT dengan gamifikasi perlu dilakukan secara sistematis dan terencana. Tahapan yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan pembelajaran, pengembangan media, uji coba, revisi, implementasi, serta evaluasi berkelanjutan menjadi kunci agar konten yang dihasilkan benar-benar efektif, user-friendly, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Integrasi nilai-nilai Al-Qur'an, khususnya QS. Yunus ayat 101, memberikan dasar filosofis yang kuat dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi dan gamifikasi. Ayat tersebut menegaskan pentingnya proses belajar yang mendorong pengamatan, eksplorasi, dan penggunaan akal secara aktif. Prinsip ini selaras dengan konsep gamifikasi yang menekankan pembelajaran berbasis tantangan, pengalaman, dan keterlibatan langsung siswa.

Dengan demikian, pengembangan konten pembelajaran PAI berbasis IT dengan penerapan gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan di era digital. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang bermakna, adaptif, dan berkelanjutan sesuai dengan kebutuhan pendidikan modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshora, N. A., Triwoelandari, R., Ibn, U., & Bogor, K. (2025). Pengaruh kuis berbasis gamifikasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak. 6(5), 503–510. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v6i5.20009>
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI: STRATEGI MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. 9(1), 167–186.
- Hendrawati, T. (2025). Pengembangan Konten Pembelajaran Digital Strategi Konten Pembelajaran Digital di Era Masyarakat 5.0. Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi, 5(1), 65–71. <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i1.1156>
- <https://quran.nu.or.id/yunus/101>. (n.d.).
- Inovasi, J., Pendidikan, P., & Vol, P. (2024). IMPLEMENTASI MODEL GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA PADA PELAJARAN PAI DI SMAN 13 BANDUNG. 4(4), 1221–1229.
- Jusuf Heni. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. Jurnal TICOM, 5(1), 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Narwanto Nurcahyo, dkk. (2025). PENGARUH GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. 6(3), 4334–4340.
- Nasri. (2023). Penerapan Metode Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Siswa di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu. EDUSAINS : Journal of Education and Science, 1(2), 55–61.
- Pengaruh Metode Pembelajaran Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian Pada Kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi). (2024). 2024.
- Philosophy, E., Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., Ramadhan, M. A., & Dahlan, U. A. (2024). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar. 4(3), 131–139.
- Porwitasari, D. A., Wardani, N. N. S., Putri, S. D. K., & Lukitoaji, B. D. (2025). Impelementasi Pembelajaran Gamifikasi di Era Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. EDUCREATIVA: Jurnal Seputar Isu Dan Inovasi Pendidikan, 1(1), 29–34.
- Rani, A., Hal, S. |, & Samosir, A. R. (2024). KHIDMAT: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial Model Pembelajaran PAI Berbasis Gamifikasi Meningkatkan Minat dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Keagamaan Di SDN 010033 Perk. Hessa. 2(2), 2024. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/>
- Shaliha, M. A., & Fakhzikril, M. R. (2022). Pengembangan Konsep Belajar dengan Gamifikasi. Inovasi Kurikulum, 19(1), 79–86. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.43608>
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Era Digital. 5(2), 145–148.

Tegeh, I. M., Studi, P., Pendidikan, T., & Ganesha, U. P. (2024). EFEKTIVITAS MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK I.G.Y. 14, 159–168.



Mobile Learning: Pembelajaran Berbasis Aplikasi dan Gadget pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Sofiyatus Zahro¹, Ayna Ayu Farikha², Khaidar Muhammad Fu'ad. S³, M. Romadlon Habibullah⁴

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, Tuban, Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini membahas pemanfaatan *mobile learning* sebagai sarana pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan menggunakan perangkat berbasis Android. Pembelajaran melalui perangkat mobile memiliki keunggulan dari segi fleksibilitas dan kemudahan akses, sehingga memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Penggunaan aplikasi seperti Google Classroom, Quizizz, WhatsApp Messenger, YouTube, serta aplikasi Al-Qur'an digital dan materi hadis, tafsir, serta doa memiliki potensi besar dalam memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *mobile learning* dapat mendukung pembelajaran mandiri, meningkatkan antusiasme belajar siswa, serta membantu meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PAI. Dengan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi ini, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan fleksibel, sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Kata-kata Kunci: *Mobile Learning*, Pendidikan Agama Islam, Aplikasi Mobile, *Android*

Mobile Learning: Application and Gadget-Based Learning in Islamic Education

ABSTRACT

This study discusses the use of mobile learning as a learning tool in Islamic Religious Education (PAI) using Android-based devices. Learning through mobile devices offers advantages in terms of flexibility and ease of access, allowing students to access learning materials anytime and anywhere. The use of applications such as Google Classroom, Quizizz, WhatsApp Messenger, YouTube, as well as digital Quran applications and materials on hadith, interpretation, and prayers, has great potential to enrich students' learning experiences. This study shows that mobile learning can support independent learning, increase student enthusiasm for learning, and help improve learning outcomes in PAI lessons. With this technology-based approach, the teaching and learning process becomes more interesting, enjoyable, and flexible, in line with increasingly rapid technological developments.

Keywords: *Mobile Learning*, Islamic Religious Education, Mobile Applications, *Android*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Inovasi media pembelajaran saat ini menuntut untuk dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sedang berkembang. Perkembangan teknologi mobile device yang berkembang secara pesat mampu memberikan peluang dalam pengembangan media mobile learning. (Pangalo, 2020).

Penggunaan mobile learning sebagai media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi secara mudah. Pengembangan mobile learning ini ditunjukkan untuk dapat dioperasikan pada tablet, smartphone, atau android sebagai media pendukung utama dalam kegiatan belajar-mengajar. (Azimah & Hakim, 2020).

Konten dalam mobile learning di antaranya berisi teks dan gambar, namun pada saat yang sama perkembangan teknologi, kini muatan berupa rekaman video, grafis animasi, dan suara juga dapat diterapkan dalam proses kegiatan pembelajaran berbasis aplikasi mobile learning. Selain itu, perkembangan aplikasi edukasi seperti Google Classroom, Kahoot!, Quizizz dan sebagainya, menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas tradisional, melainkan dapat dilaksanakan secara digital melalui perangkat yang hampir semua siswa miliki. Mobile learning adalah bentuk proses pembelajaran yang tidak secara langsung terlihat, namun memiliki karakteristik fleksibilitas dan tingkat probabilitas yang tinggi. Media ini dirancang dengan desain dan tata letak yang lebih luas, sehingga mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih aktif dan inovatif. (Laili et al., 2025).

Penggunaan media mobile learning mampu meningkatkan kelancaran dan keberhasilan dalam proses pembelajaran, terutama pada pelajaran pendidikan Agama Islam. Pendidikan Agama Islam adalah mata pelajaran yang tergolong dalam muatan kurikulum wajib dalam sistem pendidikan nasional pada setiap jenjang pendidikan. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), mobile learning memberikan peluang besar untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Berbagai aplikasi Al-Qur'an digital, tafsir, hadis, dan ensiklopedia islami telah tersedia secara luas dan mudah digunakan, seperti Quran Kemenag, Ayat, Al-Quran Indonesia, serta Ensiklopedia Hadis. Aplikasi tersebut tidak hanya menyediakan teks Al-Qur'an, tetapi juga fitur audio murottal, tafsir dari berbagai ulama, serta pencarian ayat yang memudahkan siswa mendalami materi keislaman secara mandiri, sebagai upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa berakhlak mulia, mengemalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al-Qur'an dan al-Hadis,

melalui kegiatan bimbingan, pengajaran latihan, serta penggunaan pengalaman belajar.(Hamdani, 2021).

Pemanfaatan mobile learning berbasis Android ini merupakan sebuah terobosan baru dalam kegiatan pembelajaran PAI. Pendekatan ini tidak hanya merepresentasikan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, tetapi juga memanfaatkan kecanggihan perangkat smartphone. Android menawarkan berbagai platform terbuka yang dapat diterapkan sebagai media dalam proses belajar mengajar, dan bahkan memungkinkan pengembangan aplikasi pembelajaran khusus. Hal ini menjadikan platform ini sangat relevan dan mudah diakses untuk mendukung proses pembelajaran PAI secara efektif.(Purwanto, 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengkaji pemanfaatan *mobile learning* berbasis aplikasi dan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Data penelitian bersumber dari studi kepustakaan, yaitu berbagai buku, artikel ilmiah, jurnal nasional dan internasional, serta dokumen terkait yang membahas *mobile learning*, media pembelajaran digital, dan pembelajaran PAI.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran, pengumpulan, dan telaah literatur yang relevan dengan fokus penelitian. Selain itu, peneliti juga mengkaji berbagai aplikasi pembelajaran berbasis Android yang umum digunakan dalam pembelajaran PAI, seperti Google Classroom, Quizizz, Kahoot!, serta aplikasi Al-Qur'an digital, tafsir, dan hadis.

Analisis data dilakukan dengan teknik analisis isi (content analysis), yaitu menyeleksi, mengkategorikan, dan menafsirkan data untuk memperoleh gambaran mengenai peran, manfaat, serta efektivitas *mobile learning* dalam mendukung proses pembelajaran PAI. Hasil analisis disajikan secara deskriptif untuk memberikan pemahaman yang sistematis dan komprehensif mengenai implementasi *mobile learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Istilah mobile learning terdiri dari kata mobile dan learning. Kata mobile artinya ponsel atau handphone, learning memiliki arti pembelajaran, maka mobile learning adalah pembelajaran dengan memanfaatkan handphone cerdas sebagai bagian dari proses pembelajaran. Beragam inovasi dan fitur yang disediakan teknologi smartphone saat ini dapat menunjang keberhasilan pembelajaran menggunakan konsep mobile learning.(Fauzan, 2024).

Ariesto Hadi Sutopo, menyebutkan bahwa pembelajaran melalui handphone mengacu pada proses pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan perangkat mobile seperti ponsel, laptop, dan teknologi informasi lainnya. Keunggulan utama dari metode ini adalah kemampuannya untuk menyediakan akses materi dan panduan pembelajaran kapan saja dan di mana saja, sehingga sangat mendukung pembelajaran mandiri dan berbasis kebutuhan individu. Dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), penggunaan smartphone dapat dimanfaatkan untuk mengakses tafsir Al-Qur'an digital, hadis-hadis pilihan, video kajian keislaman, serta berbagai aplikasi islami yang mendukung pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keagamaan.(Nurjannah, 2025).

Kecanggihan dalam teknologi dimanfaatkan dengan sebaik mungkin dalam pendidikan. Selain itu teknologi dianggap sebuah inovasi dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran di zaman modern sekarang ini. Maka penggunaan mobile learning dirasa cocok untuk pembelajaran PAI. Penggunaan mobile learning berbasis android sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam difokuskan pada memberikan platform pada kelaskelas pembelajaran online. Kelas online memberikan fasilitas interaksi antara peserta didik dan pendidik. Mobile learning juga memberikan ruang untuk materi ajar berupa video, ambar teks, ruang diskusi dan pemberian tugas. Berikut ini ada beberapa aplikasi edukasi mobile learning berbasis android dalam pembelajaran PAI:

Google Classroom membantu guru mengelola kelas digital secara sistematis. Guru dapat membagikan materi, tugas, dan pengumuman langsung ke smartphone siswa, sedangkan siswa dapat mengumpulkan tugas dan berdiskusi tanpa membuka laptop.

Quizizz juga menjadi contoh mobile learning yang sangat populer karena menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Guru dapat membuat kuis tentang materi tertentu, lalu siswa menjawab melalui HP mereka secara real time. Quizizz juga menawarkan fitur kuis dengan tampilan menarik, tetapi bisa dikerjakan secara mandiri dari rumah, sehingga cocok untuk penilaian formatif. ini membuat proses belajar tidak lagi monoton, tetapi lebih interaktif dan kompetitif sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik.(Kulbi, 2019) Studi oleh Solikah (2020) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan hasil penilaian formatif(Bahasa et al., 2020)

WhatsApp Messenger atau yang biasa disebut dengan WA adalah teknologi yang berkembang saat ini. WA adalah aplikasi chat yang dapat menghubungkan antar satu dengan yang lainnya menggunakan jejaring internet dengan melalui perangkat android. WA adalah teknologi yang dinilai mampu untuk digunakan sebagai media pembelajaran yaitu dengan menggunakan whatsapp grup.(Nunzairina, 2022) WA grup dinilai memiliki potensi yang dapat digunakan

untuk berdiskusi terkait suatu pembelajaran. Dengan menggunakan grup wa para pengguna dapat menyampaikan pengumuman tertentu, berbagai ide, dan sumber belajar dan mendukung adanya diskusi secara online. Hal ini guna untuk menyampaikan informasi-informasi terkait pembelajaran PAI, peserta didik dapat berkolaborasi, dengan adanya informasi-informasi yang dishare oleh pendidik akan berguna dalam pembelajaran. Keaktifan peserta didik dalam WA juga menjadi nilai plus, artinya peserta didik cepat tanggap dan kritis dalam menghadapi sesuatu. (Jumiatmoko, 2016).

You tube juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran PAI. Setiap android pasti mempunyai aplikasi you tube, aplikasi you tube adalah platform yang menyediakan konten berupa video. Guru dapat mengambil materi berupa video dari orang lain atau membuat video di channel sendiri.

Power Point terkadang juga digunakan sebagai media pembelajaran PAI. Guru bisa membuat presentasi power point lewat smartphone android dengan cara mengunduh aplikasi power point terlebih dahulu di playstore. Setelah aplikasi terinstal, guru bisa merangkum materi dengan cara yang menarik dan menyenangkan di setiap slide yang tersedia di power point. Sebaiknya menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan sederhana agar siswa lebih mudah mengerti. Setelah materi selesai dibuat, guru dapat berbagi file power point tersebut melalui grup WA atau di platform classroom. Dengan menggunakan power point, siswa bisa memahami inti materi yang diberikan oleh guru. Siswa juga bisa belajar materi tersebut kapan saja dan di mana saja, baik secara online maupun offline. (Kulbi, 2019)

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, terdapat beberapa aplikasi mobile yang sering digunakan oleh siswa dan guru untuk mendukung pemahaman terhadap materi pelajaran. Aplikasi-aplikasi ini dikembangkan dengan berbagai fitur interaktif yang memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih mendalam dan menyenangkan, ada beberapa aplikasi yang umum digunakan antara lain:

Aplikasi Digital Al-Qur'an; Aplikasi ini memudahkan siswa untuk membaca dan mendengarkan ayat-ayat suci Al-Qur'an, lengkap dengan terjemahan dan penjelasannya. Beberapa aplikasi seperti Quran Indonesia, NU Online, dan Ayat memiliki fitur yang membantu siswa dalam memahami isi Al-Qur'an, termasuk cara pengucapan ayat (tajwid) dan makna dari setiap bagian.

Aplikasi seperti Hadith Collection dan Tafsir Ibnu Katsir membantu siswa memahami hadis-hadis Rasulullah SAW serta penjelasan yang detail tentang ayat-ayat Al-Qur'an. Aplikasi ini sangat membantu dalam belajar PAI karena memberikan pengetahuan yang lebih luas tentang ajaran Islam.

Aplikasi Doa dan Dzikir seperti Hisnul Muslim dan Doa & Dzikir Harian membantu siswa dalam menghafal dan memahami berbagai doa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Kehadiran aplikasi ini memperkuat aspek praktik ibadah dalam pembelajaran PAI. (Reni Susilawati, Zjulpi Andriansah, Shalicha Nafilata Erhassa & Mustofa, 2025)

Penggunaan aplikasi memiliki pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran siswa. Dengan memanfaatkan teknologi digital, siswa lebih mudah dalam memahami dan meningkatkan dalam proses pembelajaran, sebagai berikut:

Mobile Learning terbukti berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Pembelajaran melalui perangkat mobile membantu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa. Selain itu, Mobile Learning memudahkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja. (Surawan & Saputra, 2025)

Aplikasi mobile learning terbukti dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa di era digital. Siswa menjadi lebih tertarik dan hasil belajarnya lebih baik dibandingkan pembelajaran biasa. Penggunaan aplikasi mobile learning dapat ini membantu meningkatkan minat belajar serta mendukung pencapaian hasil akademik yang lebih baik. ("PENGARUH APLIKASI MOBILE LEARNING TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI SISWA DI ERA DIGITAL," 2025)

Meskipun penerapan mobile learning memberikan pengaruh positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan penguasaan materi siswa, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam implementasinya: (Kango et al., 2019)

Salah satu kendala utama dalam penerapan mobile learning adalah keterbatasan akses internet dan perangkat. Tidak semua siswa memiliki smartphone atau kuota internet yang cukup untuk mengakses materi pembelajaran secara optimal. Terlebih lagi, di daerah tertentu, akses internet yang stabil masih menjadi masalah, yang menyebabkan kesulitan dalam mengikuti pembelajaran online. Beberapa langkah yang dapat diambil, antara lain penyediaan fasilitas internet di sekolah, seperti Wi-Fi yang dapat diakses oleh siswa. Selain itu, guru dan lembaga pendidikan dapat menyediakan modul offline atau materi yang dapat diunduh, sehingga siswa masih bisa mengaksesnya meskipun tanpa koneksi internet. Penggunaan aplikasi yang dapat diakses tanpa koneksi data juga menjadi alternatif yang efektif. Misalnya, aplikasi pembelajaran yang memungkinkan pengunduhan materi untuk dipelajari di luar jaringan.

Guru diharuskan memiliki keterampilan teknis untuk mengoperasikan aplikasi mobile learning dan mengembangkan konten digital. Banyak guru yang masih merasa kesulitan dalam menggunakan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini sering kali menjadi penghalang dalam penerapan mobile learning yang optimal. Solusi utama untuk masalah ini

adalah pelatihan dan pengembangan profesional secara berkala bagi guru. Pelatihan ini sebaiknya mencakup penggunaan perangkat mobile secara efektif, pembuatan materi digital yang menarik, serta pengelolaan kelas digital yang interaktif. Guru juga perlu mendapatkan pemahaman lebih mendalam tentang penggunaan aplikasi yang relevan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), seperti Google Classroom, Quizizz, dan WhatsApp.

Smartphone, meskipun sangat bermanfaat untuk pembelajaran, juga memiliki potensi sebagai sumber distraksi. Banyak siswa yang teralihkan perhatiannya oleh aplikasi media sosial, permainan, dan notifikasi lainnya yang tidak terkait dengan pembelajaran. Hal ini dapat mengurangi konsentrasi siswa dan menurunkan efektivitas mobile learning. Untuk mengatasi masalah ini, pengaturan yang jelas mengenai penggunaan smartphone dalam konteks pembelajaran sangat penting. Guru dan sekolah perlu membuat aturan yang tegas mengenai penggunaan perangkat mobile hanya untuk tujuan pembelajaran, dengan membatasi penggunaan aplikasi yang tidak relevan. Selain itu, penggunaan fitur aplikasi yang memungkinkan kontrol waktu dan pengelolaan aktivitas (seperti fitur timer atau pengingat) dapat membantu menjaga fokus siswa.

Konten yang disediakan melalui mobile learning haruslah relevan, interaktif, dan sesuai dengan kurikulum. Namun, seringkali konten yang ada di aplikasi mobile tidak sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran atau tidak memiliki kualitas yang baik. Konten yang tidak tepat atau tidak jelas dapat menyebabkan kebingungannya siswa dan menghambat pemahaman mereka terhadap materi. Solusi untuk masalah ini adalah seleksi yang cermat terhadap aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran. Guru harus memastikan bahwa materi yang dipilih untuk pembelajaran sudah sesuai dengan kurikulum dan memiliki kualitas yang baik. Selain itu, aplikasi yang digunakan harus dapat menyediakan fitur interaktif, seperti video, kuis, dan materi yang mudah dipahami, untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Dalam hal ini, pengembangan konten yang dibuat oleh pendidik juga sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang lebih spesifik. (Pendahuluan, 2023).

SIMPULAN

Mobile learning berbasis Android memiliki makna strategis dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital. Kehadiran teknologi ini tidak hanya berfungsi sebagai media bantu pembelajaran, tetapi juga mengubah pola belajar menjadi lebih fleksibel, mandiri, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan aplikasi pembelajaran dan aplikasi keislaman memungkinkan siswa menginternalisasi nilai-nilai ajaran Islam secara lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Implikasi penerapan mobile learning dalam pembelajaran PAI menunjukkan bahwa integrasi teknologi dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, memperkuat motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Pembelajaran PAI tidak lagi terbatas pada ruang kelas formal, tetapi dapat berlangsung secara berkelanjutan melalui perangkat yang akrab dengan kehidupan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Azimah, N., & Hakim, R. (2020). Eksplorasi Pembelajaran M-learning Fiqh pada Masa Pandemi di UIN Sunan Ampel Surabaya. 5, 255–269.
- Bahasa, P., Bahasa, F., & Surabaya, U. N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020 PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI TEKS PERSUASIF KELAS VIII DI SMPN 5 SIDOARJO TAHUN PELAJARAN 2019 / 2020 Halimatus Solikah Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020 , Halaman 1 — 8. 1–8.
- Fauzan, T. shoolihah. (2024). MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. Jurnal Tarbiyah Almuslim, 2(2), 121–136.
- Hamdani. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar dan Pengetahuan Peserta Didik : Penerapan Mobile Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. 6(2). [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6\(2\).7970](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(2).7970)
- Jumiatmoko. (2016). Whatsapp messenger dalam tinjauan manfaat dan adab. 3(April).
- Kango, R., Ghozi, S., Elektronika, P. T., Elektro, J. T., Balikpapan, P. N., Balikpapan, K., Timur, K., Balikpapan, P. N., Balikpapan, K., & Timur, K. (2019). TANTANGAN PEMBELAJARAN E-LEARNING DI PERGURUAN TINGGI. 2019(November), 137–144.
- Kulbi, S. Z. (2019). MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. Jurnal Pendidikan Islam, 2(3), 385–406.
- Laili, N., Gunawan, R., & Alwi, H. A. (2025). Jurnal Teknologi Pembelajaran (JTeP) Mobile Learning Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran PAI. 1–8.
- Nunzairina. (2022). Pengalaman Pembelajaran Daring Pada Penggunaan Whatsapp Bagi Mahasiswa UIN-SU Di Era Pandemi Covid-19. 5(2), 398–403.
- Nurjannah, S. A. (2025). PENGGUNAAN HANDPHONE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN PAI. 10, 324–329.
- Pangalo, E. G. (2020). PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING. 5, 38–56.
- Pendahuluan, I. (2023). Embracing Mobile Learning In Education : Membuka Keuntungan , Menghadapi Tantangan , dan Menjelajahi. 74–83.
- PENGARUH APLIKASI MOBILE LEARNING TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI SISWA DI ERA DIGITAL. (2025). Jurnal Teknologi Informasi, Komunikasi Dan Komputer Sains, 1(1), 30–40.
- Purwanto, A. (2019). Pengembangan Aplikasi Mobile Learning sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. 195–204.

- Reni Susilawati, Zjulpi Andriansah, Shalicha Nafilata Erhassa, N. I. F., & Mustofa, I. (2025). ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI MOBILE DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Ilmiah Ar-Risalah: Media Keislaman, Pendidikan Dan Hukum Islam*, 23.
- Surawan, G. C., & Saputra, B. (2025). PENGARUH MOBILE LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI INDONESIA: SEBUAH KAJIAN LITERATUR. 5(April), 193–203.



Penggunaan AI (*Artificial Intelligence*) pada Pendidikan Agama Islam

Betty Uzlifatil Jannah¹, Khalimatul Fitriah², Ahmad Darusshofa³

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, Jawa Timur, Indonesia

ABSTRAK

Studi ini meneliti penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam pendidikan. Studi ini mencakup peran, jenis, efek, dan strategi pengembangan AI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem adaptif, penilaian otomatis, dan analisis data pembelajaran melalui AI meningkatkan efisiensi dan kualitas pembelajaran. Google Classroom, Moodle AI, Grammarly, dan Turnitin adalah beberapa contoh dari AI. Dari sisi positif, AI meningkatkan personalisasi pembelajaran, memperluas akses pendidikan, dan meningkatkan efisiensi guru. Dari sisi negatif, AI bergantung pada teknologi, menimbulkan risiko plagiarisme, mengurangi akses, dan menimbulkan kekhawatiran tentang privasi data. Oleh karena itu, peningkatan literasi digital guru, penguatan infrastruktur, adaptasi kurikulum, kebijakan etis, kolaborasi lintas sektor, dan pendidikan inklusif dan berkelanjutan harus mendukung pengembangan AI.

Kata-kata Kunci: Kecerdasan Buatan; Pendidikan; Pembelajaran Digital

The Usage of AI in Islamic Education

ABSTRACT

This study examines the use of artificial intelligence (AI) in education. It covers the role, types, effects, and development strategies of AI. The results show that adaptive systems, automated assessments, and learning data analysis through AI improve the efficiency and quality of learning. Google Classroom, Moodle AI, Grammarly, and Turnitin are some examples of AI. On the positive side, it enhances learning personalization, expands access to education, and improves teacher efficiency. On the negative side, it relies on technology, poses risks of plagiarism, reduces access, and raises data privacy concerns. Therefore, improving teachers' digital literacy, strengthening infrastructure, adapting curricula, ethical policies, cross-sector collaboration, and inclusive and sustainable education must support the development of AI.

Keywords: Artificial Intelligence; Education; Digital Learning

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, kecerdasan buatan telah berkembang pesat dan berdampak besar pada banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Artificial Intelligence (AI) atau yang dikenal dengan kecerdasan buatan, sudah bukan menjadi hal yang asing lagi di era modern saat ini (Rifanfaton et al., 2025). AI dapat didefinisikan sebagai kemampuan mesin untuk melakukan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia. Dalam bidang pendidikan, AI dapat membantu banyak hal, seperti meningkatkan proses pembelajaran dan menyesuaikan pengalaman belajar. AI memiliki kekuatan besar untuk mengubah cara kita belajar, mengajar, dan mengelola sistem pendidikan secara keseluruhan. Sistem pembelajaran berbasis AI dapat menganalisis gaya belajar setiap siswa, kekuatan, dan kelemahan, dan kemudian menyesuaikan materi dan strategi pembelajaran untuk setiap siswa (Rifky, 2024).

AI dapat digunakan dalam pendidikan dengan berbagai bentuk, seperti sistem pembelajaran adaptif, asisten guru virtual, dan aplikasi analisis data hasil belajar. Misalnya, penilaian otomatis, chatbot pembelajaran, dan platform belajar berbasis kecerdasan buatan seperti Duolingo, Ruangguru, dan Coursera AI Tutor telah membuat belajar lebih interaktif dan efektif (Huda & Suwahyu, 2024). AI dapat menganalisis data besar, atau big data, sehingga pendidik dapat memahami pola belajar siswa secara lebih mendalam dan menyesuaikan metode pengajaran mereka dengan karakteristik unik siswa.

Meskipun kecerdasan buatan memiliki banyak potensi, penggunaannya membawa tantangan dan peluang yang harus dipahami dengan baik oleh masyarakat. AI telah mengubah bagaimana orang beralih ke pekerjaan otomatis dalam beberapa situasi, karyawan manusia.

Selain itu, kecerdasan buatan memiliki kemampuan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi pribadi dalam jumlah yang belum pernah terjadi sebelumnya, yang menimbulkan kekhawatiran tentang privasi dan keamanan data (Zakiyah et al., 2024). Oleh karena itu, penting untuk menetapkan kebijakan perlindungan data dan privasi untuk mencegah penyalahgunaan atau pelanggaran privasi yang tidak diinginkan.

AI dapat digunakan dalam pembelajaran PAI untuk membantu guru menyampaikan materi secara lebih interaktif, seperti melalui aplikasi pembelajaran digital, media visual, dan sistem tanya jawab berbasis AI. Selain itu, AI juga dapat membantu siswa belajar secara mandiri, membantu mereka memahami materi seperti Al-Qur'an, hadis, fiqih, dan sejarah Islam.

Tetapi penerapan AI dalam pendidikan memiliki banyak tantangan meskipun menawarkan banyak peluang. Beberapa di antaranya adalah pendidik yang tidak memiliki kemampuan digital yang cukup, kurangnya infrastruktur teknologi di sekolah, masalah etika dan privasi data, dan kurangnya kesadaran dan kesiapan lembaga pendidikan Indonesia untuk menggunakan AI

(Nenia Nabila Patimah et al., 2024). Oleh karena itu, tulisan ini dibuat dengan tujuan agar memahami secara mendalam tentang bagaimana AI dapat digunakan secara baik dalam pendidikan.

Namun, penggunaan kecerdasan buatan dalam pendidikan agama Islam harus dilakukan dengan hati-hati dan bertanggung jawab. Guru tetap memiliki peran utama sebagai pendidik dan teladan bagi siswa mereka. Dengan penggunaan AI yang tepat, pembelajaran PAI dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan memiliki kemampuan untuk menjawab tantangan pendidikan di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kepustakaan (*library research*) (Huda & Suwahyu, 2024). Penelitian kepustakaan adalah penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi dari berbagai sumber kepustakaan seperti buku, jurnal, artikel, dan dokumen lainnya yang relevan dengan topik yang dikaji.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam pendidikan memiliki banyak keuntungan. Ini termasuk waktu yang lebih efisien, keamanan sekolah dan data, wawasan berbasis data yang lebih baik, dan penggunaan alat canggih untuk meningkatkan pembelajaran. Teknologi ini menjadi bagian penting dari implementasi modern di dunia pendidikan, baik melalui aplikasi offline seperti kode QR dan platform berbasis Android, maupun sistem online yang terintegrasi dengan internet. Penggunaan teknologi ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih mudah, tetapi juga dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa (Sucianingtyas et al., 2025). Akibatnya, AI adalah salah satu solusi yang sangat relevan untuk menjawab masalah pendidikan di era digital.

AI juga membantu guru melakukan tugas administratif seperti penilaian, pengelolaan data, dan pemantauan perkembangan siswa. Dalam situasi seperti ini, AI dapat bertindak sebagai asisten virtual atau robot humanoid yang secara mandiri mengajar siswa, memberikan tugas, dan menjelaskan materi (Sucianingtyas et al., 2025). Dengan bantuan AI, pendidik dapat bekerja lebih efisien, memungkinkan mereka untuk berkonsentrasi pada aspek pedagogis yang lebih mendalam. Karena aplikasi ini dapat menghasilkan materi tertulis dengan cepat dan efisien, keberadaan AI dalam pendidikan memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, baik di

bidang akademik maupun non-akademik. Pada akhirnya, ini akan merevolusi cara manusia belajar di masa depan.

Berikut ada beberapa macam AI yang digunakan dalam dunia pendidikan, baik di tingkat sekolah, perguruan tinggi, maupun platform daring beserta contoh yang nyata penerapannya: a. Chatbot pendidikan (juga dikenal sebagai tutor virtual AI) adalah program berbasis pemrosesan bahasa alami (NLP) yang dapat berinteraksi secara otomatis dengan siswa melalui teks atau suara. Jenis kecerdasan buatan ini memiliki kemampuan untuk menjawab pertanyaan, memberikan penjelasan tentang ide-ide, dan membantu mereka mengerjakan tugas belajar. Contohnya, siswa belajar matematika, bahasa, dan ilmu pengetahuan dengan menggunakan ChatGPT dan Google Bard. Socrative dan Duolingo memberi siswa umpan balik langsung yang menjawab pertanyaan mereka. (Pratama M, D, 2023). b. Sistem pembelajaran adaptif: Sistem ini menggunakan algoritma kecerdasan buatan untuk menyesuaikan materi, tingkat kesulitan, dan kecepatan belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa. Hasil interaksi sebelumnya menentukan rencana belajar yang diberikan kepada setiap siswa. Sebagai contoh, Khan Academy menggunakan AI untuk merekomendasikan kursus matematika yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Ruang Guru dan Zenius di Indonesia telah menggunakan model pembelajaran adaptif untuk menyediakan latihan soal yang disesuaikan dengan kemampuan pengguna. c. Sistem Penilaian Otomatis (*Automatic Grading System*): AI dapat secara otomatis menilai esai dan ujian pilihan ganda melalui pengajaran mesin dan pemahaman bahasa alam. Guru dapat segera menerima laporan tentang hasil belajar siswa dan umpan balik (Nenia Nabila Patimah et al., 2024). Contohnya, Grammarly dan Turnitin menggunakan kecerdasan buatan untuk menilai tulisan dan mengidentifikasi plagiarisme. Keduanya membantu menciptakan kebiasaan menulis yang efektif, etika, dan sesuai dengan standar global, dan menggunakan AI sebagai asisten cerdas bukan pengganti manusia dalam proses belajar. d. Analitik Pembelajaran (*Learning Analytics*) AI ini digunakan untuk memprediksi dan meningkatkan prestasi akademik siswa dengan menganalisis data aktivitas belajar mereka, seperti skor, kehadiran, waktu belajar, dan interaksi di forum. Guru dapat dengan cepat mengidentifikasi siswa dengan risiko hasil belajar yang rendah. Contohnya adalah Edmodo dan Moodle. Dua platform ini sudah menyertakan fitur analitik pendidikan. e. Sensor, kamera, dan sistem kelas pintar berbasis AI memantau kehadiran, perhatian, dan disiplin siswa serta mengatur pencahayaan dan suara untuk meningkatkan kenyamanan belajar. Sebagai contoh, proyek *Google Classroom* dan *Gemini AI* bertujuan untuk menggunakan AI generatif untuk membantu guru dan siswa mengelola kelas digital dengan yang lebih mudah. Fokus AI Moodle adalah analisis data belajar, evaluasi otomatis, dan pembelajaran adaptif di lingkungan kampus.

Meskipun kecerdasan buatan ini datang membawa banyak potensi, tapi dalam implementasinya pada pembelajaran PAI juga menghadapi tantangan yang sangat penting, yaitu seperti: a. Salah satu hambatan utama untuk menerapkan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pendidikan agama Islam adalah keterbatasan infrastruktur dan akses teknologi, terutama di daerah dengan fasilitas pendidikan yang kurang. Tidak semua sekolah atau lembaga pendidikan memiliki sarana pendukung yang memadai untuk menjalankan teknologi berbasis AI. Masalah lain adalah jumlah perangkat seperti komputer, laptop, atau tablet yang terbatas dan harus dimiliki (Diniati, 2025). Selain itu, akses internet yang tidak merata juga merupakan hambatan besar. Jaringan internet masih lemah atau tidak stabil di beberapa tempat, bahkan ada yang sama sekali tidak dapat diakses. Kondisi ini menyulitkan penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis AI. Seringkali, koneksi yang terputus atau lambat menghambat proses pembelajaran, mengurangi minat dan fokus belajar siswa. Oleh karena itu, keterbatasan infrastruktur dan akses teknologi harus sangat diperhatikan oleh semua pihak. Pemanfaatan AI dalam pendidikan agama Islam akan sulit untuk diterapkan secara adil dan efektif bagi seluruh siswa jika tidak ada fasilitas yang memadai dan akses yang merata. b. Selain keterbatasan sarana, kurangnya literasi digital guru dan siswa juga menghalangi penggunaan AI sepenuhnya dalam pembelajaran. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan untuk menggunakan perangkat teknologi itu juga yang mencakup pemahaman tentang cara menggunakan, mengelola, dan memanfaatkan teknologi secara tepat dan bijaksana (Of et al., 2025). Untuk beberapa guru, terutama mereka yang belum terbiasa dengan teknologi digital, penggunaan AI masih dianggap membingungkan dan rumit. Banyak guru hanya menggunakan teknologi untuk presentasi atau tugas, tanpa memahami bagaimana AI dapat membantu perencanaan pembelajaran, membuat materi ajar, atau mengevaluasi hasil belajar. Kurangnya pelatihan dan pendampingan membuat guru ragu atau takut salah dalam menggunakan AI, dan mereka akhirnya memilih metode pembelajaran tradisional. Sebaliknya, meskipun siswa sering dianggap lebih akrab dengan teknologi, tidak semua siswa mahir menggunakan internet. Sebagian siswa hanya menggunakan ponsel untuk hiburan dan media sosial daripada untuk belajar. Akibatnya, mereka mengalami kesulitan dalam memahami cara aplikasi pembelajaran berbasis AI bekerja, memanfaatkan fitur, atau menggunakan teknologi secara efektif untuk mendukung proses belajar. Literasi digital yang buruk juga memengaruhi cara guru dan siswa menangani informasi yang dibuat oleh AI. Tanpa pemahaman yang cukup, informasi AI hanya dapat diterima tanpa proses berpikir kritis. Dalam pendidikan agama Islam, ini dapat menyebabkan kesalahan pemahaman jika tidak disertai dengan bimbingan dan pengawasan guru. Oleh karena itu, peningkatan literasi digital guru dan siswa sangat penting. Jika mereka memiliki kemampuan ini, AI dapat digunakan dengan lebih

efisien, bijak, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran tanpa mengurangi peran guru sebagai pendidik dan pembimbing nilai keagamaan. c. Penggunaan kecerdasan buatan dalam pembelajaran, termasuk dalam pendidikan agama Islam, menimbulkan pertanyaan tentang etika dan kualitas materi yang diberikan. Karena AI mengumpulkan informasi dari berbagai sumber di internet, yang tidak semuanya sesuai dengan prinsip dan ajaran Islam, materi yang diberikan dapat menjadi tidak akurat, tidak lengkap, atau bahkan dapat menyebabkan salah tafsir terhadap ayat Al-Qur'an, hadis, atau konsep Islam lainnya. Selain itu, AI tidak dapat memahami nilai dan akhlak seperti manusia karena hanya mengolah data, sehingga tidak dapat membedakan penjelasan mana yang memerlukan penekanan pada adab, konteks, dan hikmah. Ini sangat penting untuk pembelajaran agama karena kesalahan kecil dalam penjelasan dapat memengaruhi pemahaman siswa (Implementasi, 2025). Oleh karena itu, peran guru sebagai pengawas dan penentu kebenaran materi masih sangat penting. Agar konten yang dibuat oleh AI tidak bertentangan dengan nilai-nilai Islam dan tidak menimbulkan pemahaman yang keliru, guru harus memeriksanya kembali sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Dampak Positif: Dalam pengamatan yang dilakukan, responden memberikan berbagai perspektif tentang manfaat kecerdasan buatan dalam mendukung pembelajaran. Banyak yang menawarkan reaksi terhadap kecerdasan buatan membantu mahasiswa mengerjakan tugas kuliah dan mencari referensi, yang membuat mereka bisa menyiapkan tugas lebih cepat dan lebih baik. Respon terhadap kecerdasan buatan juga membantu mahasiswa memecahkan masalah yang terkait dengan materi kuliah yang sulit.

Penggunaan AI tidak hanya memiliki manfaat praktis; itu juga dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas. Dengan kecanggihannya, dapat membantu menyelesaikan tugas dalam waktu singkat. *Artificial Intelligence* juga membantu siswa menyesuaikan waktu mereka untuk kegiatan mereka.

Selain itu, kecerdasan buatan dapat membantu dalam pengembangan ide dan konsep. Mahasiswa melihat bahwa teknologi ini dapat digunakan untuk meningkatkan pemikiran dan storing otak. Terakhir, beberapa orang yang menjawab mengatakan bahwa *Artificial Intelligence* dapat meningkatkan kualitas pengajaran di sekolah. *Artificial Intelligence* dapat membantu pendidik memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi dan metode pengajaran karena kemampuan untuk menganalisis lebih banyak data (Inteligensi ; Oktavian et al., 2023).

Dampak Negatif: Beberapa orang menekankan efek buruk AI dalam pendidikan yang harus dipertimbangkan. Salah satu konsekuensi negatifnya adalah potensi ketergantungan orang pada AI, yang dapat mengurangi keinginan mereka untuk berpikir secara mandiri dan mencari data secara manual. Selain itu, masalah privasi, penyalahgunaan AI, dan masalah teknis juga menjadi

perhatian utama. Dalam situasi seperti ini, etika, peraturan, dan pemahaman yang lebih baik tentang batasan dan potensi AI sangat penting untuk mengurangi dampak negatifnya terhadap Pendidikan.

Pengembangan kecerdasan buatan di Pendidikan Agama Islam (PAI) bukan sekadar memasukkan teknologi ke dalam kelas yang itu juga perlu direncanakan dengan cara yang tepat supaya mencapai tujuan pendidikan agama dan menghasilkan manfaat yang paling besar. Pertama; Pelatihan dan Peningkatan Kompetensi Guru; Agar AI dapat digunakan dengan baik, guru harus terampil dan percaya diri menggunakannya. Ini berarti mereka harus mengikuti pelatihan tentang cara menggunakan AI, memahami fiturnya, dan belajar bagaimana AI dapat membantu kegiatan mengajar sehari-hari. Pelatihan ini penting karena banyak guru belum terbiasa menggunakan teknologi canggih seperti AI (Ixfina et al., 2024). Kedua; Pemanfaatan AI dalam Penyusunan Materi Ajar; AI dapat membantu guru membuat materi pelajaran seperti modul ajar, rangkuman pelajaran, atau pertanyaan latihan dengan lebih cepat. Ketiga; Integrasi AI dalam Kurikulum dan Pembelajaran; AI harus dimasukkan ke dalam kurikulum PAI secara terencana, bukan hanya ditambahkan begitu saja. Ini berarti harus direncanakan kapan, bagaimana, dan untuk tujuan apa AI digunakan dalam kegiatan belajar, sehingga AI dapat membantu proses belajar.

Dengan menerapkan strategi ini secara sistematis, kecerdasan buatan dapat berfungsi juga sebagai mitra cerdas yang membantu menciptakan pendidikan yang inovatif dan berkelanjutan (Kuncara et al., 2024).

SIMPULAN

Dengan penerapan sistem adaptif, penilaian otomatis, dan analisis data belajar siswa, artificial intelligence (AI) dapat meningkatkan personalisasi, efektivitas, dan efisiensi pembelajaran. Platform seperti Google Classroom, Moodle AI, Grammarly, dan Turnitin telah menunjukkan bagaimana AI membantu belajar.

Meskipun memiliki efek positif seperti meningkatkan akses pendidikan, mempermudah pekerjaan guru, dan mempercepat evaluasi belajar, penggunaan AI juga membawa tantangan, seperti ketergantungan pada teknologi, risiko plagiarisme, kesenjangan digital, dan masalah privasi data. Oleh karena itu, fokus strategi pengembangan AI harus pada peningkatan literasi digital pendidik.

DAFTAR PUSTAKA

- Diniati, R. (2025). PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. 10(2), 34–50.
- Huda, M., & Suwahyu, I. (2024). Peran_Artificial_Intelligence_Ai_Dalam_Pembelajara. REFERENSI ISLAMIKA: Jurnal Studi Islam , 2(2), 53–61.
- Implementasi, K. (2025). Integrasi Kecerdasan Buatan dalam Pendidikan Tinggi Indonesia : 6(March), 114–126. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v6i1.11329>
- Inteligensi; Oktavian, R., Aldya, R. F., & Arifendi, R. F. (2023). Penggunaan AI untuk pendidikan di Era Society 5.0. Jurnal Ilmu Pendidikan, 6(2), 143–150.
- Ixfina, F. D., Taufiq, M., & Aziz, A. (2024). Pelatihan Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Untuk Meningkatkan Produktivitas Pembelajaran di Institut Al Fithrah Surabaya. Khidmatuna: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(2). <https://doi.org/10.36781/khidmatuna.v3i2.889>
- Kuncara, T., Dewi Wulan, Raden Roro Shinta, Adam Huda Nugraha, Andre Pratama, Ratih Fitriyatun, Windi, & Dessy Tri Anggraeni. (2024). Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Bidang Pendidikan. Jurnal Abdi Masyarakat Multidisiplin, 2(3), 40–44. <https://doi.org/10.56127/jammu.v2i3.1153>
- Nenia Nabila Patimah, Mayang Arum Rahmanita, & Reza Mauldy Raharja. (2024). Adaptasi Penggunaan Artificial Intelligence (Ai) Pada Mahasiswa. Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan, 1(1), 157–166. <https://doi.org/10.62951/prosemnasipi.v1i1.18>
- Of, C., Religious, I., In, E., Of, E. R. A., & Intelligence, A. (2025). PELUANG DAN TANTANGAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ERA ARTIFICIAL INTELLIGENCE. 4(6), 801–810.
- Pratama M, D, S. (2023). enggunaan Chatbot Pendidikan Berbasis AI dalam Pembelajaran Online. Pendidikan Teknologi Informasi, 7 (2), 55–56.
- Rifanfaton, R., Natjma Nur Aulia Maghfiroh, Alfa Reza, M. Y., Bahtiyar, M. D., Taufiqurrohman, M. I., & Mahir Putra, M. N. (2025). Pemanfaatan Artificial Intelligence (Ai) Dalam Dunia Pendidikan. Nawasena Bhakti, 1(2), 128–137. <https://doi.org/10.64084/nawasenabhakti.v1i2.20>
- Rifky, S. (2024). The Impact of Using Artificial Intelligence on Higher Education. Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology, 2(1), 37–42. <https://doi.org/10.31004/ijmst.v2i1.287>
- Sucianingtyas, R., Rosyida Falistya, L., Pujiana, S., Prayogi, A., & Laksana, S. D. (2025). Telaah Ragam Artificial Intelligence (AI) Dalam Pendidikan. Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 3(2), 232–243. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14874510>
- Zakiah, N. U., Ameera, V., Elsa Ritonga, A., Aisah, N., Awwaliyah Lingga, S., & Akmalia, R. (2024). Penggunaan AI dalam Dunia Pendidikan. Mahira, 4(1), 1–16. <https://doi.org/10.55380/mahira.v4i1.557>



Pengaruh penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Belajar Peserta Didik

Dikna Sukriyati¹, Wawan Kusnawan², Agus Samsul Bassar³

IAILM Suryalaya, Tasikmalaya, Indonesia

ABSTRAK

Teknologi saat ini mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia terutama perilaku seseorang. Dan hadirnya Media sosial Tiktok yang sekarang menjadi tontonan di kehidupan sehari-hari, khususnya di lingkungan pelajar atau siswa sekolah dengan beragam tontonan. Tiktok dibuat untuk menjadi media kreatifitas anak muda, Tiktok merupakan media sosial yang sedang populer yang memberi wadah kepada para penggunanya untuk dapat berekspresi mengasah bakat melalui konten. Selain banyak digunakan untuk hiburan aplikasi ini juga sering digunakan untuk media edukasi, pengetahuan dan lain lain. Sehingga pembentukan perilaku belajar juga dapat dipengaruhi oleh aplikasi ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok keagamaan terhadap Perilaku Belajar Peserta Didik di SMA Serba Bakti Suryalaya Tasikmalaya. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian sebanyak 458 peserta didik dengan sampel sebanyak 30 responden yang mewakili populasi. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, pengaruh penggunaan Aplikasi Tiktok terhadap perilaku belajar peserta didik di SMA Serba Bakti suryalaya adalah 45,5%. Dan untuk sisanya sebesar 54,5% dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini, diantaranya faktor internal seperti kondisi fisik, kecerdasan, bakat dan minat peserta didik serta faktor eksternal seperti lingkungan peserta didik. Penelitian ini juga dibuktikan dengan pengujian hipotesis dengan uji t, dan menghasilkan nilai thitung 4,832 > ttabel 2.048 Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa "ada pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan Aplikasi Tiktok (X) terhadap Perilaku Belajar Peserta Didik (Y) di SMA Serba Bakti Suryalaya Kecamatan Pagerageung, Kabupaten Tasikmalaya.

Kata-kata Kunci: Media sosial; Tiktok; Perilaku belajar

The Influence of Tik Tok Use on Students' Learning Behavior

ABSTRACT

Current technology affects all aspects of human life, especially a person's behavior. As well as the presence of social media tiktok which is now a spectacle in everyday life, especially in the environment of students or school students with various shows. Tiktok was created to be a medium for young people's creativity, tiktok is a popular social media that provides a place for its users to be able to express themselves and hone their talents through content. In addition to being widely used for entertainment, this application is also often used for educational media, knowledge and others. So that the formation of learning behavior can also be The purpose of this study was to determine the effect of using the religious Tiktok application on student learning behavior at SMA Serba Bakti Suryalaya Tasikmalaya. The research method used is a descriptive method with a quantitative approach. The population of this study was 458 students with a sample of 30 respondents representing the population. Sampling used a purposive sampling technique. Data collection techniques using observation, questionnaires and documentation. Based on the results of the study conducted, the influence of the use of the TikTok application on the learning behavior of SMA Serba Bakti Suryalaya students is 45.5%. And the remaining 54.5% is influenced by other variables outside this study, including internal factors such as physical condition, intelligence, talent and interests of students and external factors such as the student's environment. This study is also proven by testing the hypothesis with the t test, and produces a calculated t value of $4.832 > t \text{ table } 2.048$ So it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted which means "there is a positive and significant influence of the use of the Tiktok application (X) on the learning behavior of SMA Serba Bakti students Tasikmalaya (Y)

Keywords: Social media; Tiktok; Learning behavior

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang pesat saat ini tidak hanya diimbangi oleh perkembangan ilmu pengetahuan, tetapi juga telah menjadi fondasi bagi berbagai inovasi yang memudahkan kehidupan manusia. Teknologi semakin mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk ekonomi, politik, seni, budaya, dan terutama pendidikan. Salah satu inovasi teknologi yang sangat mempengaruhi masyarakat adalah *smartphone*, yang kini banyak digunakan untuk mengakses informasi dan media sosial. Kemajuan teknologi ini diimbangi dengan kemajuan ilmu pengetahuan, sehingga para pengembang teknologi terus menciptakan berbagai jenis inovasi yang akan terus diciptakan untuk menunjang aktivitas manusia. Kemajuan teknologi merupakan kemajuan yang terjadi selaras dengan kemajuan ilmu pengetahuan melalui inovasi-inovasi yang diciptakan untuk memberikan banyak kemudahan bagi kehidupan manusia. (Ngafifi, 2014)

Perkembangan teknologi telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia, baik itu dunia ekonomi, politik, seni, budaya, dan pendidikan. Perkembangan teknologi tidak terlepas dari perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan yang terus berkembang sehingga merupakan bagian yang tidak bisa dielakkan dalam kehidupan kita. (Bimantoro et al., 2021)

Akses terhadap teknologi semakin mudah seiring dengan semakin canggihnya teknologi informasi dan merambah ke seluruh lapisan masyarakat. Untuk mengakses teknologi informasi tersebut memerlukan perangkat teknis. Perangkat teknologi yang paling banyak digunakan

adalah *smartphone*. Penggunaan *smartphone* untuk berbagai kebutuhan, mulai dari mencari informasi hingga mengakses media sosial, kini sudah menjadi kebiasaan masyarakat di berbagai kalangan, mulai dari orang tua hingga anak-anak. (Nasution, 2020)

Berdasarkan laporan dari We Are Social, pengguna aktif media sosial yang ada di Indonesia adalah sebanyak 191 juta orang pada bulan Januari 2022. Jumlah itu mengalami peningkatan sebanyak 12,35% dibandingkan pada tahun sebelumnya yang hanya 170 juta orang pengguna. Kenaikan jumlah pengguna media sosial tertinggi mencapai 34,2% pada 2017.

Dari data yang telah dipaparkan tersebut, menunjukkan bahwa di Indonesia banyak pengguna aktif media sosial yang terdiri dari berbagai kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa yang mengakibatkan pengguna media sosial mengalami peningkatan pada tahun 2022 hingga 12,35%. Walaupun pada tahun 2017 merupakan peningkatan pengguna media sosial tertinggi dengan angka 34,2%.

Di era digital seperti sekarang ini, banyak berbagai macam aplikasi yang bermunculan di internet mulai dari Wikipedia, blog, dan jejaring sosial lainnya adalah bentuk media sosial yang sering digunakan oleh manusia di zaman sekarang dan media sosial merupakan media yang paling populer. Contoh media sosial diantaranya adalah Facebook, Whatsapp, Twitter, Path, Instagram, Line, Telegram, Skype, TikTok dan beberapa media sosial lainnya.

Media sosial telah menjadi tren yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat. (Adawiyah, 2020). Media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) *online* yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebuah ikatan sosial. Pada intinya, dengan media sosial dapat dilakukan sebagai aktivitas dua arah dalam berbagai bentuk pertukaran, kolaborasi dan saling berkenalan dalam bentuk tulisan, visual maupun audiovisual.

Kehadiran media sosial telah membawa dampak yang sangat signifikan dalam cara melakukan komunikasi. Lembaga We Are Social dalam (Nasrullah 2015) mempublikasikan hasil risetnya bahwa pengguna internet dan media sosial di Indonesia cukup tinggi. Dari riset tersebut juga menunjukkan bahwa rata-rata pengguna internet di Indonesia menghabiskan waktu hampir 3 jam untuk terkoneksi melalui perangkat telepon genggam. Hal ini menggambarkan bahwa media sosial sudah menjadi kebutuhan yang tak terpisahkan bagi masyarakat Indonesia.

Munculnya berbagai platform aplikasi, membuat kecanggihan teknologi semakin sempurna. Seiring merajanya digital, beberapa platform aplikasi menyediakan dukungan pembuatan video yang dilengkapi dengan fasilitas fitur-fitur yang menarik. Salah satunya terdapat pada Aplikasi Tiktok yang sedang populer saat ini.

Aplikasi Tiktok sendiri merupakan salah satu Aplikasi yang tergolong ke dalam salah satu media sosial. Aplikasi Tiktok ini merupakan salah satu aplikasi yang diluncurkan oleh perusahaan asal Tiongkok, China, ByteDance yang pertama kali memiliki durasi pendek yang bernama Douyin. Aplikasi Douyin ini memiliki 100 juta pengguna dan 1 miliar tayangan video dalam waktu setiap hari. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang memiliki fungsi untuk membuat video dengan durasi minimal 15 detik yang disertai dengan berbagai macam musik, filter, dan beberapa fitur kreatif lainnya yang dimiliki oleh aplikasi ini. Di Indonesia pada tahun 2018 aplikasi ini dinobatkan sebagai aplikasi terbaik di Play store yang dimiliki oleh Google. (Adawiyah, 2020)

Banyak sekali pengguna dari media sosial ini yakni kalangan peserta didik. peserta didik begitu senang sekali menggunakan media sosial Tiktok ini karena bagi mereka media sosial ini bisa menghibur mereka dikala mereka bosan. Adanya media sosial Tiktok memberikan hiburan bagi setiap orang untuk menghilangkan rasa lelahnya atau rasa bosannya. (Priambodo & Pustikaningsih, 2018).

Aplikasi Tiktok ini salah satu aplikasi yang baru hadir pada tahun 2017 sampai saat ini Tiktok banyak digemari oleh anak-anak maupun remaja sehingga mereka menjadi pengguna Tiktok sampai saat ini. Aplikasi Tik tok tentunya memiliki dampak dari segi positif maupun negatif. Dari segi positif Aplikasi Tiktok memiliki beberapa manfaat seperti salah satu aplikasi yang dapat mendorong dan mengekspresikan kreativitas seseorang dalam membuat suatu karya, dapat melatih diri remaja atau anak anak untuk mengasah skill editing video untuk konten-konten yang lebih bermanfaat. (Jayanata, 2022)

Selain itu juga terdapat dampak negatif dari Aplikasi Tiktok, bahkan sudah banyak artikel yang membahas tentang dampak negatif dari Tiktok. Dampak negatif dari aplikasi Tiktok ini yaitu terdapat banyak video yang tidak pantas menjadi contoh yang tidak baik bagi perilaku remaja dan anak jaman sekarang. Terdapat aksi- aksi yang tidak pantas dilakukan penggunaanya yang tidak wajar kepada penistaan agama seperti membuat video berjoged bersama saat melaksanakan sholat.

Terkadang anak tidak mampu menilai mana yang pantas dan mana yang tidak, oleh karena itu perlunya pengawasan orang tua terhadap penggunaan media sosial oleh anak, sebagaimana dalam firman Allah dalam surat At Tahrim ayat 6 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاطٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”. (Tim Penerjemah Al-Qur’an, 2019)

Pada ayat diatas dapat diketahui bahwa pendidikan keluarga adalah wahana yang mendasar untuk meningkatkan bentuk yang lebih harmonis dari perkembangan manusia. Kehadiran media sosial mempengaruhi aktivitas masyarakat. Adanya perkembangan teknologi yang begitu pesat di era globalisasi ini tidak dapat dihindari pula dampaknya terhadap dunia pendidikan.

Seiring berjalannya waktu, media sosial diperkirakan akan terus berkembang dan memenuhi kebutuhan masyarakat khususnya pelajar. Media sosial tidak hanya dapat digunakan sebagai media hiburan dan menjalin komunikasi online saja, tetapi juga diharapkan dapat meningkatkan kualitas hidup peserta didik, baik dari segi perilaku maupun kualitas pengalaman belajar peserta didik.

Tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan media sosial telah membawa banyak perubahan dan kemudahan bagi penggunanya, ini juga baik bagi pengguna karena lebih mudah mencari informasi, berteman, dan berbisnis online (Farrepi, dkk 2015). Selain dampak positif, media sosial juga dapat menimbulkan dampak negatif terlebih jika terlalu sering mengakses media sosial yang dapat menimbulkan kurangnya bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, kurangnya konsentrasi saat belajar, mudah terpengaruh dengan berita hoax atau belum tentu kebenarannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Jayanata, 2022) yang membahas tentang dampak Media sosial Tiktok terhadap perilaku peserta didik sekolah dasar. Media sosial Tiktok terbukti mempengaruhi perilaku peserta didik. Dampak negatifnya lebih terlihat pada perilaku peserta didik ketika mereka kurang belajar dan lebih banyak bermain ponsel dibandingkan membuka buku. Apalagi sistem pembelajaran saat itu masih online dan rata-rata peserta didik memiliki telepon genggam. Peserta didik juga mengatakan bahwa mereka kurang peduli terhadap lingkungan, kurang memperhatikan kondisi lingkungan, kadang-kadang membahas hal-hal yang sedang tren di media sosial Tiktok ketika berkumpul, dan ketika berkumpul, mereka membuat video dan ngobrol hingga berjoget bersama. Hal ini menunjukkan bahwa Aplikasi Tiktok dapat membuat perubahan terhadap perilaku anak yang mengakibatkan anak cenderung lebih memainkan HP dari pada belajar dan menjadi kurang memperhatikan kondisi lingkungan sekitarnya akibat Aplikasi Tiktok tersebut. (Jayanata, 2022)

Sejalan dengan itu, Wydia Khristianty penelitian tentang “Hubungan Durasi Penggunaan Media Sosial dengan Kehadiran pada Remaja” bahwa didalamnya ditulis para peserta didik dapat menggunakan media sosial dengan durasi 3-4 jam, yang di mana hal ini dapat

menimbulkan insomnia yang dapat menimbulkan perubahan terhadap kualitas belajar peserta didik di kelas seperti mudah mengantuk di siang hari dan dapat mengakibatkan menurunnya konsentrasi belajar yang berdampak pada menurunnya prestasi akademik di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa adanya dampak yang ditimbulkan oleh media sosial terhadap perilaku belajar (Wydia Khristianty, dkk. 2015).

Aplikasi Tiktok merupakan salah satu Aplikasi yang paling populer di zaman sekarang, diminati di seluruh dunia dan seluruh kalangan usia. Hadirnya Aplikasi Tiktok menjadi tontonan di kehidupan sehari-hari, khususnya di lingkungan pelajar dengan beragam tontonan yang pastinya akan memunculkan berbagai dampak yang dirasakan oleh para peserta didik, baik itu dampak positif ataupun dampak negatif. Berkembangnya Aplikasi Tiktok ini sangat mempengaruhi terhadap perilaku peserta didik hal tersebut akan terjadi apabila tanpa adanya perhatian guru dalam arahan ataupun penjelasan agar siswa tidak terpengaruh akan perkembangan media sosial. Penggunaan Tiktok yang berlebihan dapat mengganggu fokus dan konsentrasi belajar, peserta didik bisa lebih banyak menghabiskan waktu untuk menonton video daripada belajar atau mengerjakan tugas sekolah, dan bisa menyebabkan mereka kehilangan minat terhadap kegiatan belajar.

Hubungan atau keterkaitan dari penggunaan Aplikasi Tiktok dan perilaku belajar dapat mempengaruhi peserta didik, nantinya akan memunculkan perilaku yang positif ataupun perilaku negatif jika dalam pemanfaatannya tidak dimanfaatkan secara baik. Sehingga bisa menganalisis secara mendalam sejauh mana pengaruh penggunaan Aplikasi Tiktok terhadap perilaku belajar peserta didik agar dapat mempertahankan dan meningkatkan kualitas peserta didik dalam menghadapi arus globalisasi.

Selanjutnya, peneliti melihat bahwa di SMA Suryalaya, hampir semua peserta didik seluruhnya menggunakan Aplikasi Tiktok dan hampir setiap hari mereka membuka Aplikasi tersebut. Para peserta didik menggunakan Aplikasi Tiktok selain untuk hiburan, mereka juga belajar tentang keislaman dari konten dakwah yang terdapat dari aplikasi tiktok. Umumnya yang sudah diketahui bersama bahwa dalam bermedia sosial itu ada dampak positif negatifnya yang akan berdampak pada perilaku penggunanya. Di SMA SB Suryalaya ini bisa dikatakan memiliki akhlak yang baik karena sekolah ini berbasis pesantren dan berada di lingkungan pondok pesantren juga. Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan dengan semakin berkembangnya teknologi dan mudahnya mengakses segala sesuatu hal tersebut akan berpengaruh terhadap akhlak atau perilaku peserta didik di SMA Serba Bakti Suryalaya.

Seperti yang telah dipaparkan di atas, penggunaan Aplikasi Tiktok ini dianggap sebagai suatu kegiatan yang sangat menghibur bagi siapa saja yang mengaksesnya. Sehingga tak sedikit

orang yang menghabiskan waktunya demi menjelajahi berbagai konten yang ada dalam Aplikasi tersebut. Namun, keberagaman konten yang disajikan inilah yang menyebabkan orang-orang dengan bebas membagikan berbagai video tanpa tersaring. Sehingga memungkinkan video yang tersampaikan pada pengguna yang lain bisa saja merupakan video yang memiliki konten negatif.

Hal ini bisa menjadi pengaruh yang tidak baik bagi para pengguna Tiktok yang diketahui mayoritasnya berasal dari kalangan remaja yang masih sekolah. Bukan hanya itu, anak-anak sekolah yang diberikan akses oleh orang tuanya untuk menggunakan ponsel dengan pintar akan tetapi mereka mengakses Aplikasi Tiktok dengan tujuan mencari hiburan di sela-sela sibuknya belajar dapat menyebabkan anak tersebut lupa waktu dikarenakan kecanduan dengan hiburan yang ditayangkan.

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah (1) Bagaimana penggunaan Aplikasi Tiktok pada peserta didik di SMA Serba Bakti Suryalaya Tasikmalaya? (2) Bagaimana perilaku belajar peserta didik di SMA Serba Bakti Suryalaya Tasikmalaya? (3) Bagaimana Pengaruh penggunaan Aplikasi Tiktok terhadap perilaku belajar peserta didik di SMA Serba Bakti Suryalaya Tasikmalaya?

Untuk tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui penggunaan Aplikasi Tiktok pada peserta didik di SMA Serba Bakti Suryalaya Tasikmalaya (2) Untuk mengetahui perilaku belajar peserta didik di SMA serba bakti Suryalaya Tasikmalaya (3). Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Aplikasi Tiktok terhadap perilaku belajar peserta didik di SMA Serba Bakti Suryalaya Tasikmalaya

Media sosial terdiri atas dua kata, yakni “media” dan “sosial”. “Media” diartikan sebagai alat komunikasi dan “sosial” diartikan sebagai kenyataan sosial bahwa setiap individu akan melakukan aksi yang memberikan kontribusi kepada masyarakat. Artinya pernyataan ini menegaskan bahwa pada kenyataannya, media dan semua perangkat lunak adalah “sosial” atau dalam makna bahwa keduanya merupakan produk dari proses sosial.

Media sosial merupakan situs dimana seseorang dapat membuat web page secara pribadi dan terhubung dengan setiap orang yang tergabung dalam media sosial yang sama untuk sekedar berbagi informasi dan berkomunikasi. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media broadcast, maka media sosial menggunakan internet.

Berdasarkan laporan (We Are Social, 2022, pengguna aktif media sosial di Indonesia mencapai 191 juta, meningkat 12,35% dari tahun sebelumnya. Media sosial kini menjadi tren yang tak terpisahkan dari kehidupan, menawarkan kemudahan komunikasi, hiburan, dan platform kreativitas (Rahayu & Susanto, 2018) (Nasrullah, 2015). Di antara berbagai media sosial, Tiktok menonjol sebagai platform yang sangat populer, terutama di kalangan peserta didik.

Tiktok memungkinkan pengguna untuk membuat video pendek yang dapat diekspresikan dengan berbagai musik, filter, dan fitur kreatif, sehingga menarik minat banyak pengguna, termasuk pelajar (Adawiyah, 2020)

Penggunaan Tiktok di kalangan pelajar membawa dampak positif, seperti mendorong kreativitas dan meningkatkan keterampilan teknis dalam membuat konten video (Aprilia, 2021). Namun, terdapat pula dampak negatif, seperti gangguan terhadap perilaku belajar, di mana peserta didik cenderung lebih banyak menghabiskan waktu bermain ponsel daripada belajar, serta pengaruh buruk dari konten negatif yang tidak tersaring (Priambodo & Pustikaningsih, 2018). Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran terhadap perubahan perilaku belajar siswa, yang perlu dipelajari lebih lanjut untuk mengidentifikasi pengaruh sebenarnya dari penggunaan Tiktok terhadap prestasi akademis mereka.

Media sosial telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Berdasarkan laporan We Are Social, pada Januari 2022, Indonesia memiliki 191 juta pengguna aktif media sosial, dengan peningkatan sebesar 12,35% dibandingkan tahun sebelumnya. Aplikasi seperti Facebook, Instagram, WhatsApp, dan Tiktok sangat populer di kalangan masyarakat, termasuk di kalangan peserta didik. Tiktok, yang merupakan aplikasi berbasis video pendek dari Tiongkok, kini menjadi salah satu platform paling diminati, khususnya oleh remaja dan anak-anak.

Tiktok menawarkan berbagai fitur yang menarik dan kreatif, seperti musik, filter, serta alat pengeditan video, yang mendorong kreativitas penggunanya. Namun, seperti media sosial lainnya, Tiktok juga memiliki dampak negatif, terutama jika tidak digunakan secara bijak. Berbagai konten yang tidak sesuai dan kurang pantas dapat mempengaruhi perilaku anak-anak dan remaja yang belum mampu membedakan mana yang baik dan buruk.

Banyak peserta didik menggunakan Tiktok sebagai hiburan di sela-sela aktivitas belajar. Namun, penggunaan berlebihan tanpa pengawasan dapat mengganggu perilaku belajar mereka. Studi menunjukkan bahwa media sosial, termasuk Tiktok, mempengaruhi perilaku belajar, yang berdampak pada menurunnya konsentrasi, kurangnya interaksi sosial, hingga penurunan prestasi akademik.

Perilaku belajar adalah suatu kebiasaan belajar peserta didik yang telah berlangsung dalam waktu yang lama sehingga dapat memberikan karakteristik tertentu terhadap aktivitas belajarnya. Perilaku belajar juga dapat diartikan sebagai kebiasaan belajar yang dilakukan oleh individu secara berulang sehingga menjadi otomatis atau berlangsung secara spontan. Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa perilaku belajar merupakan suatu kebiasaan belajar peserta didik yang dilakukan secara berulang yang diwujudkan ke dalam bentuk sikap perilaku positif maupun negatif. (Rahayu & Susanto, 2018a)

Sebagaimana seperti yang telah Allah jelaskan dalam firman-Nya disalah satu ayat Al-Qur'an surat Al-Mujadilah ayat 11 sebagai berikut:berakibat terhadap perubahan perilaku belajar peserta didik :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman. Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan.” (Al-QUR'AN, 2019)

Pada ayat di atas dapat diketahui bahwasannya Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan memiliki ilmu dengan beberapa derajat serta kemuliaan di dalam kehidupannya. Karena ilmu dalam Islam memiliki peranan yang sangat penting untuk menjalani kehidupan dunia dan bekal di akhirat kelak. Karena tanpa ilmu seorang mukmin seserorang yang mengaku dirinya adalah seorang mukmin, tidak akan sempurna bahkan tidak benar dalam keimanannya.

Perilaku belajar diartikan dalam hubungannya dengan belajar adalah perubahan tingkah laku. Perilaku belajar dapat diartikan sebagai sebuah aktifitas yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan pengetahuan, pengalaman, keterampilan nilai dan sikap. Perilaku belajar dalam psikologi pendidikan adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Perilaku atau yang disebut dengan behavior adalah hal apa pun yang dikatakan atau dilakukan oleh seseorang. Secara teknis, perilaku merupakan aktivitas otot, kelenjar atau aktivitas di sebuah organisme. (Garry Martin dkk, 2015). Menurut Notoatmodjo, perilaku dari segi biologis adalah suatu kegiatan atau aktivitas organisme yang bersangkutan. Perilaku dapat diartikan sebagai suatu aktivitas yang sangat kompleks sifatnya, antara lain perilaku dalam berbicara, berpakaian, berjalan, persepsi, emosi, pikiran dan motivasi. Menurut (Notoatmodjo, 2010), perilaku merupakan respons atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Dengan demikian perilaku manusia terjadi melalui proses Stimulus- Organisme-Respons, sehingga teori Skinner ini disebut dengan “S-O-R” (stimulus-organisme-respons). (Notoatmodjo, 2010)

Kata perilaku mempunyai pengertian yang sangat luas, yang tidak hanya mencakup kegiatan yang motorik saja, seperti; berjalan, berlari- lari, berolahraga, bergerak dan lain-lain. Akan tetapi juga membahas macam-macam seperti: melihat, mendengar, mengingat, berpikir, fantasi, pengenalan kembali, penampilan emosi dalam bentuk tangis atau senyum dan sebagainya. (Putri Pratiwi Indraswari 2019). Menurut (Asrori, 2020) bahwa perilaku belajar seseorang tidak hanya ditentukan oleh hubungan stimulus dan respon saja, tetapi juga ditentukan oleh keadaan yang ada dalam diri individu baik kognitif, emosi, sosial, maupun psikomotornya.

Perilaku belajar adalah suatu aktivitas yang berlangsung dalam interaksi yang aktif dengan lingkungan yang juga menghasilkan perubahan pengetahuan, pengalaman, keterampilan, nilai dan sikap. (Bimantoro et al., 2021) Perilaku belajar adalah suatu sikap yang muncul dari diri peserta didik dalam menanggapi dan meresponi setiap kegiatan belajar mengajar yang terjadi, dengan cara menunjukkan sikapnya apakah antusias dan bertanggung jawab atas kesempatan belajar yang telah diberikan kepadanya. Perilaku belajar adalah suatu sikap yang muncul dari diri siswa dalam menanggapi dan meresponi setiap kegiatan belajar yang diberikan kepadanya. Kemudian jika melihat dari pengertian perilaku dan belajar dapat kita melihat definisi dari perilaku belajar. Perilaku belajar dari diri siswa dalam menanggapi dan meresponi setiap kegiatan belajar mengajar yang terjadi, menunjukkan sikapnya apakah antusias dan bertanggung jawab atas kesempatan belajar yang diberikan kepadanya. Perilaku belajar memiliki dua penelitian kualitatif yakni baik dan buruk tergantung kepada individu yang mengalaminya, untuk meresponinya dengan baik ataukah acuh tak acuh.

Perilaku belajar juga berbicara mengenai cara belajar yang dilakukan oleh siswa itu sendiri, sehingga dapat disimpulkan bahwa perilaku belajar adalah merupakan cara atau tindakan yang berisi sikap atas pelaksanaan teknik- teknik belajar yang dilaksanakan individu atau siapapun juga dalam waktu dan situasi tertentu. Adapun teori dalam perilaku belajar ini adalah teori behaviorisme oleh Gage dan Berliner yaitu teori perilaku belajar berfokus pada bagaimana peserta didik belajar. Behaviorisme berfokus pada gagasan bahwa semua perilaku dipelajari melalui interaksi dengan lingkungan. Dari penjelasan diatas, penulis menyimpulkan bahwa perilaku belajar adalah kegiatan belajar yang dilakukan siswa untuk memperoleh pemahaman dalam mencapai suatu tujuan.

Perilaku belajar juga berbicara mengenai cara belajar yang dilakukan oleh peserta didik itu sendiri, sehingga perilaku belajar adalah cara atau tindakan yang berisi sikap atas pelaksanaan teknik-teknik belajar yang dilaksanakan oleh individu atau siapapun juga dalam waktu dan situasi belajar tertentu. Perilaku belajar merupakan proses belajar yang dialami, dihayati dan sekaligus aktivitas belajar tentang bahan belajar dan sumber belajar di lingkungan yang dapat

menghasilkan perubahan ciri yang spesifik. (Zahera, 2019). Perilaku belajar terjadi pada peserta didik dapat dikenal baik dalam proses maupun hasilnya. Proses belajar dapat terjadi apabila individu dapat merasakan adanya kebutuhan dalam dirinya yang tidak dapat dipenuhi dengan cara-cara yang refleksi atau kebiasaan. Ia ditantang untuk dapat mengubah perilakunya yang ada agar dapat mencapai tujuan. Dalam mengubah perilaku tersebut, individu melakukannya dengan berbagai perbuatan mulai dari yang sederhana hingga yang paling kompleks. (Asrori, 2020)

Disimpulkan bahwa perilaku belajar merupakan suatu aktivitas yang terjadi pada saat proses belajar berlangsung dan didalamnya terjadi berbagai macam respons yang berbeda dan dialami oleh setiap individu. Perilaku belajar yang baik berhubungan dengan beberapa hal, yaitu: perilaku belajar dalam mengikuti pelajaran, perilaku belajar dalam mengulangi pelajaran, perilaku belajar dalam membaca buku, perilaku belajar dalam mengunjungi perpustakaan dan perilaku belajar dalam menghadapi ujian. Sehingga dapat dijabarkan indikator dari perilaku belajar adalah : (a) Perilaku belajar dalam mengikuti pelajaran. (c) Perilaku belajar dalam membaca buku Membaca. (e) Perilaku belajar dalam menghadapi ujian

Menurut (Asrori, 2020) bahwa perilaku belajar seseorang tidak hanya ditentukan oleh hubungan stimulus dan respon saja, tetapi juga ditentukan oleh keadaan yang ada dalam diri individu baik kognitif, emosi, sosial, maupun psikomotornya. Beberapa faktor internal lainnya yang mempengaruhi perilaku belajar di antaranya adalah: (1) Faktor Internal a). Fisiologis (b) Sikap (c) Bakat, (d) Minat (e) Motivasi, (2) Faktor Eksternal : (a) Lingkungan sosial (b) Lingkungan (3). Faktor Pendekatan Belajar.

Setiap perilaku belajar selalu ditandai oleh ciri-ciri perubahan yang spesifik. Menurut Muhibbin Syah, diantara ciri-ciri perubahan khas yang menjadi karakteristik perilaku belajar yang terpenting adalah : (a) Perubahan Intensional, Perubahan yang terjadi dalam proses belajar adalah berkat pengalaman atau praktik yang dilakukan dengan sengaja dan disadari, atau dengan kata lain bukan kebetulan. Karakteristik ini mengandung konotasi bahwa peserta didik menyadari akan adanya perubahan yang dialami atau sekurang-kurangnya ia dapat merasakan adanya perubahan dalam dirinya, seperti penambahan pengetahuan, kebiasaan, sikap dan pandangan sesuatu, keterampilan dan seterusnya. (b) Perubahan positif dan aktif, Perubahan yang terjadi karena proses belajar yang bersifat positif dan aktif. Positif artinya baik, bermanfaat, serta sesuai dengan harapan. Hal ini juga memiliki makna bahwa perubahan tersebut senantiasa merupakan penambahan, yakni diperolehnya sesuatu yang baru (seperti pemahaman dan keterampilan baru) yang lebih baik dari pada apa yang telah ada sebelumnya. Adapun perubahan aktif yang artinya tidak terjadi dengan sendirinya seperti karena proses kematangan (misalnya, bayi yang bisa merangkak setelah bisa duduk), tetapi karena usaha peserta didik itu sendiri. (c)

Perubahan Efektif dan Fungsional, Agar menjadi lebih baik Perubahan yang timbul karena proses belajar yang bersifat efektif, yakni berhasil guna. Artinya, perubahan tersebut dapat membawa pengaruh, makna, dan manfaat tertentu bagi peserta didik. Selain itu, perubahan dalam proses belajar bersifat fungsional dalam arti bahwa ia relatif menetap dan setiap saat apabila dibutuhkan, perubahan tersebut dapat direproduksi dan dimanfaatkan. Perubahan fungsional dapat diharapkan memberi manfaat yang lebih luas. Selain itu, perubahan yang efektif dan fungsional biasanya bersifat dinamis dan mendorong timbulnya perubahan-perubahan positif.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini bersifat deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Deskriptif Analitik dimana peneliti mendeskripsikan atau menggambarkan objek yang diteliti dengan pendekatan kuantitatif dimana data yang dihasilkan berupa angka dan analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2013). Metode kuantitatif yaitu metode penelitian yang berdasarkan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi suatu sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian dilakukan di SMA Serba Bakti Suryalaya Kampung Godebag, RT 01 RW 02, Desa Tanjungkerta, Kecamatan Pagerageung, Kabupaten Tasikmalaya. Menurut (j pambudi) Populasi adalah “wilayah keseluruhan yang terdiri dari; objek atau subjek yang mempunyai kualitas, dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi merupakan keseluruhan dari subyek penelitian sehingga populasi yang di maksud dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di SMA Serba Bakti Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 458. Dalam penelitian ini penulis menggunakan Purposive Sampling, alasan alasan peneliti menggunakan purposive sampling yaitu karena peneliti mengharapkan kriteria sampel yang diperoleh benar- benar sesuai dengan penelitian yang diharapkan. Hal ini berdasarkan hasil observasi peneliti bahwa peserta didik dalam kelas tersebut rata- rata sudah mempunyai Aplikasi Tiktok. Alasan mengambil kelas ini karena banyak yang menyimpang akibat menggunakan Aplikasi Tiktok dengan konten yang tidak layak ditonton. Menurut () Sampel adalah “bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.” Bila populasi besar, peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu maka peneliti dapat

menggunakan sampel diambil dari populasi itu. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XII IPS yang berjumlah 30 orang. Instrumen penelitian adalah alat untuk mengukur fenomena sosial atau alam yang diamati. Dalam penelitian ini digunakan beberapa instrumen, instrumen menurut (Sugiono, 2022) adalah “suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.” Jumlah instrumen yang akan digunakan tergantung pada variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan yaitu (1) Kuesioner Angket, (2) Observasi, (3) Dokumentasi. Teknik Pengumpulan Data Dilakukan melalui observasi langsung, angket tertutup, dan dokumentasi. Angket disebarakan melalui Google Form dan hasilnya dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan skala penafsiran (baik, cukup, kurang). Uji Validitas dan Reliabilitas Validitas diuji menggunakan korelasi Pearson, sementara reliabilitas diukur dengan rumus Cronbach Alpha untuk memastikan konsistensi data. Teknik Analisis Data, data digunakan sebagai pengujian data yang diperoleh dari hasil jawaban responden yang kemudian dianalisis. Maka daripada itu, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif yaitu dengan menganalisis data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku secara umum (Sugiyono, 2014). Teknik analisis menggunakan dua tahap: pengolahan parsial dan analisis regresi sederhana untuk melihat hubungan antara penggunaan Tiktok dan perilaku belajar. Uji normalitas, linearitas, dan homogenitas dilakukan untuk memastikan distribusi data normal dan hubungan antar variabel linier. Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui apakah penggunaan Tiktok berpengaruh signifikan terhadap perilaku belajar. Hipotesis: H_a (Hipotesis alternatif): Penggunaan Tiktok berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku belajar siswa. H_o (Hipotesis nihil): Tidak ada pengaruh signifikan dari penggunaan Tiktok terhadap perilaku belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari angket variabel X (penggunaan Aplikasi Tiktok) yang sudah tersebar kepada 30 responden, dengan jumlah item pertanyaan sebanyak 15 pertanyaan dan banyak alternatif jawaban 4 option. Hasil analisis statistik deskriptif variabel Penggunaan Aplikasi Tiktok terhadap perilaku belajar maka data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket mengenai penggunaan Aplikasi Tiktok terhadap 30 responden peserta didik yang mengikuti penggunaan Aplikasi Tiktok bahwa pada umumnya rata-rata peserta didik memberikan penilaian dengan rata-rata Skor (36,4) menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam penggunaan Aplikasi Tiktok berada pada tingkat yang baik. Rata-rata ini menggambarkan hasil keseluruhan dari performa siswa dalam penggunaan Aplikasi Tiktok.

Perolehan skala penafsiran :

Skor Min + 3 SR

$27 + 3 (4,09) = 39,27$ Baik

Skor Min + 2 SR

$27 + 2 (4,09) = 35,18$ Cukup

Skor Min + 1 SR

$27 + 1 (4,09) = 27,49$ Kurang

Simpangan rata-rata sebesar 4,09 menunjukkan variasi skor di antara peserta didik. Semakin kecil simpangan rata-rata, semakin seragam kemampuan peserta didik. Simpangan rata-rata ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa variasi dalam kemampuan peserta didik, namun secara umum, perbedaan tersebut tidak terlalu signifikan.

Skor tertinggi sebesar 45 menunjukkan adanya peserta didik yang memiliki kemampuan sangat baik dalam penggunaan Aplikasi Tiktok. Peserta didik dengan skor ini dapat menjadi contoh dan motivasi bagi peserta didik lainnya untuk terus meningkatkan keterampilan mereka. Skor terendah sebesar 27 menunjukkan bahwa terdapat siswa yang masih membutuhkan bimbingan lebih intensif dalam menggunakan Aplikasi Tiktok.

Aplikasi Tiktok di SMA Serba Bakti Suryalaya secara umum berjalan dengan baik, dengan rata-rata skor yang cukup baik. Penggunaan Aplikasi Tiktok pada peserta didik di SMA Serba Bakti Suryalaya pendidikan disekolah itu sudah berbasis digital dan setiap siswa diharuskan menguasai itu. bahwa penggunaan sudah merata hampir semua menggunakan baik oleh guru maupun peserta didiknya. akan tetapi perlu ditingkatkan konten edukasinya agar lebih bijak lagi. hal ini dilihat dari angket observasi dan dokumentasi pengaruh penggunaan.

Dari angket variabel Y (Perilaku belajar) yang sudah tersebar kepada 30 responden, dengan jumlah item pertanyaan sebanyak 15 pertanyaan dan banyak alternatif jawaban 4 option. hasil analisis statistik deskriptif variabel perilaku belajar peserta didik maka data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket mengenai Perilaku belajar 30 responden peserta didik bahwa pada umumnya rata-rata peserta didik memberikan penilaian dengan rata-rata Skor (38,2) menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam penggunaan Aplikasi Tiktok berada pada tingkat yang baik.

Perolehan skala penafsiran :

Skor Min + 3 SR

$28 + 3 (3,74) = 39,22$ Baik

Skor Min + 2 SR

$28 + 2 (3,74) = 35,48$ Cukup

Skor Min + 1 SR

$28 + 1 (3,74) = 31,74$ Kurang

Simpangan rata-rata sebesar 3,74 menunjukkan variasi skor di antara peserta didik. Semakin kecil simpangan rata-rata, semakin seragam kemampuan peserta didik dalam perilaku belajar. Simpangan rata-rata ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa variasi dalam kemampuan peserta didik, namun secara umum, perbedaan tersebut tidak terlalu signifikan.

Skor tertinggi sebesar 46 menunjukkan adanya peserta didik yang memiliki kemampuan sangat baik dalam perilaku belajar. Peserta didik dengan skor ini dapat menjadi contoh dan motivasi bagi peserta didik lainnya untuk terus meningkatkan keterampilan mereka. Skor terendah sebesar 28 menunjukkan bahwa terdapat siswa yang masih membutuhkan bimbingan lebih intensif dalam mengembangkan perilaku belajar.

Perilaku belajar peserta didik di SMA Serba Bakti secara umum berjalan dengan baik, dengan rata-rata skor yang cukup tinggi dan variasi kemampuan yang masih dalam batas wajar. Bila dikonfirmasi ke dalam skala penafsiran, maka berada pada klasifikasi baik. Hal ini bisa dilihat bahwa rata – rata peserta didik SMA Serba Bakti Suryalaya mempunyai perilaku yang baik dalam arti bahwa peserta didik mempunyai perilaku yang baik dalam belajar sebagai upaya mencapai visi misi sekolah dalam peningkatan pemahaman, penghayatan dan pengamalan agama. Hal ini terbukti bahwa sekolah membiasakan beberapa kegiatan yang mendorong misi tersebut tercapai misalnya apel pagi diawali doa bersama dan tawasul, pembiasaan shalat berjamaah baik shalat wajib dan shalat sunah. Hal ini bisa dilihat dari hasil observasi, angket, dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil uji prasyarat yang telah dilakukan menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, linier dan homogen. Selanjutnya uji hipotesis menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya adalah variabel kegiatan penggunaan Aplikasi Tiktok berpengaruh signifikan terhadap perilaku belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} 4,832 > t_{tabel} 2,048$.

Berdasarkan koefisien determinasi, kontribusi pengaruh kegiatan penggunaan Aplikasi Tiktok terhadap perilaku belajar di SMA Serba Bakti Suryalaya Tasikmalaya adalah 45,5%. Dan untuk sisanya sebesar 54,5% dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini, diantaranya faktor internal seperti kondisi fisik, kecerdasan, bakat dan minat peserta didik serta faktor eksternal seperti lingkungan peserta didik. Jadi, berdasarkan hasil dari penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa variabel kegiatan penggunaan Aplikasi Tiktok berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku belajar di SMA Serba Bakti Suryalaya Tasikmalaya.

SIMPULAN

Penggunaan Aplikasi Tiktok di SMA Serba Bakti Suryalaya berdasarkan hasil uji statistik, maka diperoleh hasil rata-rata hitung yaitu 36,4. Bila dikonfirmasi ke dalam skala penafsiran, maka berada pada klasifikasi baik. Hal ini bias dilihat bahwa penggunaan Aplikasi Tiktok pada peserta didik di SMA Serba Bakti Suryalaya pendidikan disekolah itu sudah berbasis digital dan setiap siswa diharuskan menguasainya. Penggunaan Aplikasi Tiktok sudah merata hampir semua menggunakan baik oleh guru maupun peserta didiknya akan tetapi perlu ditingkatkan konten edukasinya, agar lebih bijak lagi. Hal ini bisa dilihat dari hasil observasi, angket dan dokumentasi.

Perilaku belajar di SMA Serba Bakti Suryalaya berdasarkan hasil uji statistik, maka diperoleh hasil rata-rata hitung yaitu 38,2. Bila dikonfirmasi ke dalam skala penafsiran, maka berada pada klasifikasi baik. Hal ini bisa dilihat bahwa rata – rata peserta didik SMA Serba Bakti Suryalaya mempunyai perilaku yang baik dalam arti bahwa peserta didik mempunyai perilaku yang baik dalam belajar sebagai upaya mencapai visi misi sekolah dalam meningkatkan pemahaman, penghayatan dan pengamalan agama. Hal ini terbukti bahwa sekolah membiasakan beberapa kegiatan yang mendorong misi tersebut tercapai misalnya apel pagi diawali doa bersama dan tawasul, pembiasaan shalat berjamaah baik shalat wajib dan shalat sunah. Hal ini bisa dilihat dari hasil observasi, angket, dan dokumentasi.

Pengaruh penggunaan Aplikasi Tiktok terhadap perilaku belajar di SMA Serba Bakti Suryalaya adalah 45,5%. dan untuk sisanya sebesar 54,5% dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini, diantaranya faktor internal seperti kondisi fisik, kecerdasan, bakat dan minat peserta didik serta faktor eksternal seperti lingkungan peserta didik. Penelitian ini juga dibuktikan dengan pengujian hipotesis dengan uji t, dan menghasilkan nilai $t_{hitung} 4,832 > t_{tabel} 2,048$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa "ada pengaruh yang positif dan signifikan pengaruh kegiatan penggunaan Aplikasi Tiktok (X) terhadap perilaku belajar di SMA Serba Bakti Suryalaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Indraswari, Putri Pratiwi. 2019. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Pada Siswa SMA Rama Sejahtera Kecamatan Panakkukang Kota Makassar. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar (Al-QUR'AN, 2019)
- Khristianty, Wydia. dkk. 2015. Hubungan Durasi Penggunaan Media Sosial dengan Kehadiran pada Remaja di SMA Negeri 9 Manado. Ejournal Keperawatan (e-Kp). Vol. 3, No. 1
- Malimbe, Armylia. Dkk. 2021. Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar Di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado. Jurnal Society Vol. 1 No. 1

- Notoatmodjo, Soekidjo. 2014. Ilmu Perilaku Kesehatan. Jakarta: PT Rineka Cahya
- Soemanto, Wasty, Psikologi Pendidikan, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Sugiyono, D. (2014). Metode penelitian pendidikan.
- Adawiyah, D. P. R. (2020). Pengaruh penggunaan aplikasi tiktok terhadap kepercayaan diri remaja di kabupaten sampang. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 135–148.
- Al-QUR'AN, D. P. (2019). *Tim penerjemah kemenag*.
- Asrori, A. (2020). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*.
- Bimantoro, A., Pramesti, W. A., Bakti, S. W., Samudra, M. A., & Amrozi, Y. (2021). Paradoks etika pemanfaatan teknologi informasi di era 5.0. *Jurnal Teknologi Informasi*, 7(1), 58–68.
- Indraswari, Putri Pratiwi. 2019. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Pada Siswa SMA Rama Sejahtera Kecamatan Panakkukang Kota Makassar. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar (Al-QUR'AN, 2019)
- Jayanata, G. (2022). *Dampak Media Sosial Tik Tok Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar Negeri 42 Di Desa Padang Peri Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma*.
- Khristianty, Wydia. dkk. 2015. Hubungan Durasi Penggunaan Media Sosial dengan Kehadiran pada Remaja di SMA Negeri 9 Manado. *Ejournal Keperawatan (e-Kp)*. Vol. 3, No. 1
- Malimbe, Armylia. Dkk. 2021. Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar Di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado. *Jurnal Society* Vol. 1 No. 1
- Nasution, A. K. P. (2020). Integrasi media sosial dalam pembelajaran generasi z. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 80–86.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2014. Ilmu Perilaku Kesehatan. Jakarta: PT Rineka Cahya
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1).
- Notoatmodjo, S. (2010). Ilmu perilaku kesehatan. *Jakarta: Rineka Cipta*, 200, 26–35.
- Priambodo, D., & Pustikaningsih, A. (2018). Analisis Perbandingan Model Altman, Springate, Grover, Dan Zmijewski Dalam Memprediksi Financial Distress (Studi Empiris Pada Perusahaan Sektor Pertambangan Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Periode 2012-2015). *Jurnal Profita: Kajian Ilmu Akuntansi*, 6(4).
- Rahayu, R., & Susanto, R. (2018a). Pengaruh kepemimpinan guru dan keterampilan manajemen kelas terhadap perilaku belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkehasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(2), 220–229.
- Soemanto, Wasty, Psikologi Pendidikan, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Sugiyono, D. (2014). Metode penelitian pendidikan.
- Wawan. (2017). Pengantar Statistika Pendidikan. Tasikmalaya: Latifah
- Zahera, U. (2019). *Pengaruh perilaku belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Pekanbaru*.



Analisis Penerapan Media Pembelajaran *Game wordwall* terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadis

Sri Ratnasari¹, Asep Saepudin², Moh Yusup Saepuloh Jamal³

IAILM Suryalaya, Tasikmalaya, Indonesia^{1,3}

Universitas Islam KH. Ruhiat Cipasung, Tasikmalaya, Indonesia²

ABSTRAK

Ruang digitalisasi saat ini semakin melonjak perkembangannya hingga segala informasi bisa diakses melalui internet, yang harus diimbangi oleh generasi saat ini. Sehingga aktifitas belajar mengajar di sekolah pun harus disesuaikan mengikuti zaman. Peningkatan sebuah inovasi media pembelajaran yang baru dan memiliki relevansi menjadi menarik untuk diterapkan dalam era saat ini kepada peserta didik. Pola pembelajaran peserta didik menjadi lebih aktif, variatif dan komunikatif kepada guru, baik itu menanyakan, menjelaskan dari yang mereka alami selama pembelajaran berlangsung. Tujuan penelitian ini diantaranya untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *game wordwall* dan media pembelajaran konvensional, mengetahui hasil belajar peserta didik dan untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran *game wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Al Qur'an Hadis. Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode kuasi eksperimen yang melibatkan dua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan pendekatan kuantitatif. Rancangan penelitian ini menggunakan pretest dan posttest di setiap kelompok yang akan diteliti. Hasil penelitian dan analisis data bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan penerapan *game wordwall* nilai rata-rata 73.00 dan setelah diberi perlakuan nilai rata-rata 80.70. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *game wordwall* memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis.

Kata-kata Kunci: Media Pembelajaran; *Game wordwall*; Hasil Belajar; Peserta Didik; Al Qur'an Hadis

Analysis of the application of Wordwall Game learning media to learning outcomes in Al Qur'an Hadith subjects

ABSTRACT

The current digitalization space is increasingly developing so that all information can be accessed via the internet, which must be kept up with by the current generation. So teaching and learning activities in schools must be

adjusted to suit the times. The development of a new and relevant learning media innovation is interesting for students to apply in the current era. Students' learning patterns become more active, varied and communicative to the teacher, whether asking questions, explaining what they experienced during the lesson. The aims of this research include finding out the application of wordwall game learning media and conventional learning media, knowing student learning outcomes and to find out the influence of wordwall game learning media on student learning outcomes in Al Qur'an Hadith subjects. The research method that the author uses is a quasi-experimental method involving two sample groups, namely the experimental group and the control group, with a quantitative approach. This research design uses a pretest and posttest in each group to be studied. The results of the research and data analysis showed that the learning outcomes of students in the experimental class before being treated with the application of the wordwall game had an average score of 73.00 and after being treated the average score was 80.70. This shows that the application of the wordwall game learning media has a good influence on student learning outcomes in the Al Qur'an Hadith subject.

Keywords: Learning Media, wordwall games, learning outcomes, students, Al Qur'an Hadith

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman saat ini, semakin melonjak perkembangan teknologi nya hingga segala informasi bisa diakses melalui internet yang harus diimbangi oleh generasi saat ini yang menyebabkan aktifitas belajar mengajar di sekolah pun harus disesuaikan. Dengan begitu guru dituntut untuk memiliki keterampilan dalam memanfaatkan segala bentuk media pembelajaran khususnya yang berbasis web, karena media tersebutlah yang akan sangat bermanfaat sebagai sarana dalam mewujudkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan interaktif baik dalam pembelajaran dalam jaringan (daring) maupun luar jaringan (luring). Dalam menghadapi situasi seperti ini tentu menjadi sebuah tantangan bagi seorang guru untuk bisa menunjukkan segala kompetensi yang dimilikinya baik kompetensi pedagogik, kepribadian, professional maupun sosial. Dimana guru harus memiliki inovasi prmbelajaran agar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang diinginkan oleh peserta didiknya melalui media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman. Sebagaimana dalam sebuah hadits yang berbunyi :

عَلِّمُوا أَوْلَادَكُمْ عَلَى غَيْرِ شَاكِلَتِكُمْ فَإِنَّهُمْ مَخْلُوقُونَ لِرَّمَانٍ غَيْرِ رَمَانِكُمْ

Artinya : Ajarilah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup di zaman mereka bukan pada zamanmu. Sesungguhnya mereka diciptakan untuk zamannya, sedangkan kalian diciptakan untuk zaman kalian". (H.R. Ali Bin Abi Thalib).

Di era zaman sekarang, sebuah aplikasi yang bisa diakses dalam Handphone sudah menjadi hal yang biasa, apalagi jika digunakan menjadi media pembelajaran sebagaimana menurut Eric (dalam artikel, 2020) Wordwall merupakan sebuah aplikasi berbasis game web yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Media *game wordwall* menjadi salah satu web game online yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk saat ini bagi peserta didik. Karena *game wordwall* dilengkapi dengan macam bentuk game, tema, gambar, maupun musik yang dapat menciptakan suasana belajar lebih menarik. *Game wordwall* yang dilengkapi dengan waktu dalam pengerjaan latihan soal serta ranking (peringkat) yang dapat membuat peserta didik bersaing dan berjuang untuk belajar lebih giat sehingga akan meningkat hasil belajarnya. Wordwall ini dapat diakses secara gratis dan dapat kendalikan oleh guru yang menggunakannya.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh (Agusdianita, Yusnia, and Melisa, 2024) menunjukkan bahwa *Game wordwall* ini memiliki beragam kuis yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat menghasilkan hasil belajar yang baik bagi peserta didik dikarenakan *game wordwall* ini membuat peserta didik senang dalam belajarnya.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Hasanah, 2017) menunjukkan bahwa hubungan dari penerapan media pembelajaran *game wordwall* dan hasil belajar yaitu terciptanya kegiatan pembelajaran yang baru, menarik, berbeda dan lebih menyenangkan bagi peserta didik menguatkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis, hingga nantinya terus terbiasa semangat dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas.

Adapun dari studi pendahuluan penulis lakukan di MIS Babussalam, didapatkan bahwa saat pembelajaran Al Qur'an Hadis peserta didik merasa jenuh dan bosan ketika belajar, tidak semangat belajar dan mereka masih lemah dalam hasil belajar pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis. Akan tetapi, ketika diberikan sebuah *pretest* sebagian kecil peserta didik baik hasil belajarnya, jadi diperlukan hal baru karena belum ada media pembelajaran yang efektif untuk mewadahi peserta didik dalam melatih pengetahuan secara kognitifnya. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk memberi perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran *game wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar pada mata Pelajaran Al Qur'an Hadis.

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah (1) Bagaimana hasil belajar mata pelajaran Al Qur'an Hadis sebelum penerapan media pembelajaran *game wordwall* di MIS Babussalam? (2) Bagaimana hasil belajar Al Qur'an Hadis sesudah penerapan media pembelajaran *game wordwall* di MIS Babussalam? (3) Bagaimana perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis di MIS Babussalam sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *game wordwall*?

Untuk tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui hasil belajar Al Qur'an Hadis sebelum penerapan media pembelajaran *game wordwall* di MIS Babussalam. (2) Untuk mengetahui hasil belajar Al Qur'an Hadis sesudah penerapan media pembelajaran *game wordwall* di MIS

Babussalam. (3) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis di MIS Babussalam sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *game wordwall*.

Menurut Abdul (Nawir *and* Quraish, n.d., 2021) :

Media pembelajaran adalah sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator (guru) kepada komunikan (peserta didik) dengan tujuan memudahkan proses komunikasi pembelajaran.

Dalam media pembelajaran terdapat sebuah variasi macam-macamnya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru dalam penggunaannya ketika proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang ada. Karena semakin bertambah seiring dengan perkembangan teknologi, maka akan terbiasa dan bisa mengimbangi arus globalisasi. Dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran dapat dibuat dengan lebih mudah. Saat ini, sebagian bagian besar guru telah memiliki HP Android yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan memunculkan semangat baru bagi peserta didik karena ada hal yang baru dalam menerima pembelajaran di dalam kelas.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi menurut (Hidayat, 2017) secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu (a) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, (b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, (e) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, (f) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, (g) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar, (h) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Adapun menurut Wulan (Fauqannuri, 2023) :

Wordwall merupakan game edukatif dan interaktif yang menarik dan benar-benar masuk akal untuk perencanaan contoh sebagai perangkat evaluasi. Media wordwall diandalkan untuk memperluas pemahaman mata pelajaran Al Qur'an Hadis. Selain itu, untuk melihat perkembangan kemampuan peserta didik. Game dimainkan pada dasarnya untuk hiburan, kesenangan, tujuan persiapan, pelatihan, dan peragaan ulang.

Wordwall merupakan game edukatif dan interaktif yang menarik dan benar-benar masuk akal untuk perencanaan contoh sebagai perangkat evaluasi. Media wordwall diandalkan untuk memperluas pemahaman mata pelajaran Al Qur'an Hadis. Selain itu, untuk melihat perkembangan kemampuan peserta didik. Game dimainkan pada dasarnya untuk hiburan, kesenangan, tujuan persiapan, pelatihan, dan peragaan ulang (Andari, 2020).

Sebagaimana menurut Eric (dalam artikel, 2020) Wordwall merupakan sebuah aplikasi berbasis game web yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran masa kini, dapat disesuaikan dengan keinginan atau kebutuhan Pelajaran, dan membuat peserta didik senang dalam belajar.

Di dalam wordwall itu banyak jenis permainan yang bisa dipakai pada saat pembelajaran, sebagaimana menurut (Fauqannuri 2021) bahwa media wordwall terdiri dari beberapa jenis permainan yaitu permainan pencocokan, kuis, roda acak, membuka kotak, menemukan kecocokan, benarkan kalimat, pengurutan grup, pengejaran dalam labirin, kuis *gameshow*, pasangan yang cocok, dan kartu acak.

Game wordwall itu memiliki khas yang membedakan dari yang lain, sebagaimana yang dikemukakan menurut (Fauqannuri, 2021) bahwa *game wordwall* memiliki karakteristik yang perlu diketahui, yaitu tingkat kesulitan, menarik dan menyenangkan, mengasah *skill*, dan bisa dimainkan secara perorangan/kelompok, untuk lebih jelasnya diantaranya yakni (a) Tingkat kesulitan, hal ini berkaitan dengan level pada masing-masing permainan. Jika peserta didik memainkan permainan yang berlevel tinggi maka tingkat kesulitannya pun tinggi, begitu pula sebaliknya. Level ini bisa diatur oleh guru, bisa diletakkan di akhir ataupun di awal permainan, (b) Menarik dan menyenangkan, hal ini mampu membuat peserta didik tertarik untuk mengerjakan setiap soal yang disediakan dan membantu mereka mencapai tujuan yang diinginkan sesuai dengan kemampuan mereka, (c) Mengasah skill, peserta didik memainkan setiap permainan tentu bisa gagal, namun mereka bisa mengulanginya sehingga kemampuan dalam mengerjakan setiap soal bisa bertambah dan terus terasah, (d) Bisa dimainkan secara sendirian atau berkelompok. Dari karakteristik media berbasis wordwall di atas, akan membuat peserta didik lupa sejenak bahwasanya mereka masih berada dalam proses pembelajaran. Media tersebut tentu membuat peserta didik lebih tertarik dan menikmati pembelajaran terutama ketika peserta didik mengerjakan soal-soal latihan yang telah disajikan.

Melihat dari setiap media pembelajaran pasti ada titik kelebihan dan kekurangannya, begitu pun dengan media pembelajaran *Game wordwall* ini yang menggunakan sebuah teknologi masa kini. Menurut (Mujahidin et al., 2012) yang menjadi kelebihan penggunaan *game wordwall* juga dirasakan oleh peserta didik, dimana kuis menjadi hal yang ditunggu-tunggu saat pembelajaran karena *game wordwall* yang sudah sering mereka temui, wordwall memiliki tampilan yang sangat menarik terlebih pada anak tingkat sekolah dasar dan banyaknya fitur yang disediakan oleh wordwall dengan beberapa tantangan yang membuat jiwa peserta didik tertantang, tak hanya itu dengan menjawab kuis wordwall dengan berkelompok atau individu dapat meningkatkan reaksi antusias antar peserta didik, meningkatkan daya pikir peserta didik

dalam mengatur strategi kembali jika gagal disalah satu soal kuis. Dalam interaktif peserta didik pun akan terbangun dikarenakan ada rasa semangat bagi peserta didik.

Untuk kekurangan dari penggunaan wordwall ini adalah tulisan yang berukuran kecil sedangkan ada beberapa soal yang memiliki pertanyaan yang panjang, terlebih masih ada peserta didik yang masih lambat dalam membaca, oleh karena peserta didik harus memiliki konsentrasi yang tinggi karena selain mencari jawaban yang benar mereka juga harus berhati-hati untuk menghindari dari kejaran *enemy* (musuh). Peserta didik yang memberi jawaban yang benar sambil berteriak-teriak, sebagai bentuk ketegasan dan rasa disiplin bagi peserta didik guru memiliki beberapa hukuman yang disampaikan pada kontrak belajar untuk peserta didik yang curang ataupun bagi yang memberi tahu jawaban.

Menurut Siti (Khlaijah,2023) :

Al Qur'an Hadis adalah bagian dari mata pelajaran pendidikan agama Islam yang diberikan untuk memahami dan mengamalkan Al Qur'an sehingga mampu membaca dengan fasih, menerjemahkan, menyimpulkan isi kandungan, menyalin dan menghafal ayat-ayat yang terpilih serta memahami dan mengamalkan hadis-hadis pilihan sebagai pendalaman dan perluasan kajian dari pelajaran Al Qur'an Hadis dari Madrasah Ibtidaiyah dan sebagai bekal untuk mengikuti jenjang pendidikan berikutnya.

Pembelajaran Al Qur'an Hadis di Madrasah Ibtidaiyah, menekankan proses kegiatan belajar yang berorientasi pada kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh seorang muslim terhadap kedua sumber ajaran tersebut diantaranya adalah kemampuan dalam membaca, menulis, menghafal, mengartikan, memahami, dan mengamalkan Al Qur'an dan Hadis. Untuk dapat memenuhi target pembelajaran bagi peserta didik Madrasah Ibtidaiyah tersebut, seorang guru tentunya harus mempersiapkan pendekatan pendekatan pembelajaran yang akan digunakan dalam menyampaikan materinya. Selain itu, seorang pendidik yang baik juga dituntut untuk mempersiapkan sumber belajar dan media pembelajarannya dengan baik demi tercapainya tujuan pembelajaran yang akan disampaikan (Khalijah et al., 2023).

Mempelajari Al Qur'an Hadis bertujuan agar peserta didik gemar membaca Al Qur'an dan Hadis dengan benar, serta mempelajarinya, memahami, meyakini kebenarannya, dan mengamalkan ajaran-ajaran yang terkandung didalamnya sebagai petunjuk dan pedoman dalam seluruh aspek kehidupan. Dengan demikian pembelajaran Al Qur'an Hadis memiliki fungsi lebih istimewa dibanding dengan yang lain dalam hal mempelajari Al Qur'an.

Di dalam mata pelajaran Al Qur'an Hadis ini memiliki sebuah pegangan dalam pelaksanaannya yang melingkup hal-hal yang perlu diperhatikan. Menurut (Siti Mu'arofa, 2018) menekankan pada kemampuan baca tulis yang baik dan benar, menurut memahami makna secara tekstual dan kontekstual, serta mengamalkan kandungannya dalam kehidupan sehari-hari. Menumbuhkan kembangkan kemampuan peserta didik membaca dan menulis Al Qur'an Hadis. Mendorong,

membimbing dan membina kemampuan dan kegemaran untuk membaca Al Qur'an dan Hadis dan menanamkan pengertian, terjemah, pemahaman, penghayatan dan pengamalan kandungan ayat-ayat Al Qur'an dan Hadis dalam perilaku peserta didik sehari-hari. Mampu dalam menghafal surah yang ada dalam Al Qur'an dan Hadis, terutama untuk keperluan Shalat.

Menurut (Ar Rasikh, 2019) tujuan mata pelajaran Al Qur'an Hadis sebagai berikut (a) Meningkatkan kecintaan peserta didik terhadap Al Qur'an Hadis, (b) Membekali peserta didik dengan dalil-dalil yang terdapat dalam Al Qur'an dan Hadis sebagai pedoman dalam menyikapi dan menghadapi kehidupan, (c) Meningkatkan pemahaman dan pengamalan isi kandungan Al Qur'an dan Hadis yang dilandasi oleh unsur-unsur keilmuan tentang Al Qur'an dan Hadis.

Menurut Mulyono (Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, 2010) :

Belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan, bergantung pada bagaimana kegiatan belajar yang dialami oleh peserta didik sebagai peserta didik. Belajar ialah suatu perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu.

Hasil belajar juga merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh peserta didik tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar.

Berhasil atau tidaknya proses belajar seseorang dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri (faktor internal) individu, maupun faktor yang berasal dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar sangat penting dilakukan dalam rangka membantu peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya.

Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik ialah sebagai berikut Secara spesifik, menurut (Aunurrahman, 2012) masalah yang bersumber dari faktor internal yaitu (a) Karakter peserta didik, (b) Sikap terhadap belajar, (c) Motivasi belajar, (d) Konsentrasi belajar, (e) Kemampuan mengolah bahan belajar, (f) Kemampuan menggali hasil belajar, (g) Rasa percaya diri, (h) Kebiasaan belajar. Sedangkan dari faktor eksternal, dipengaruhi oleh (a) Faktor guru, (b) Lingkungan sosial, terutama termasuk teman sebaya, (c) Kurikulum sekolah, (d) Sarana dan prasarana.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada umumnya dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri (internal) peserta didik dan faktor yang berasal dari luar diri (eksternal) peserta didik. Salah satu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik (internal) yang ikut berpengaruh terhadap hasil belajar ialah motivasi belajar. Hal

ini menunjukkan bahwa motivasi belajar ikut berperan penting dalam perbuatan belajar peserta didik.

Terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur hasil belajar peserta didik. Pendapat yang paling terkemuka adalah yang disampaikan oleh Bloom yang membagi klasifikasi hasil belajar dalam 3 ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Byram & Hu, 2013). Beragam penjelasan lanjutan dari teori Bloom dieksplikasi oleh para ilmuwan. Menurut (Straus, Tetroe, & Graham, 2013) menjelaskan bahwa ranah kognitif menitikberatkan pada bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan akademik lewat metode pengajaran maupun penyampaian informasi; ranah afektif melibatkan pada sikap, nilai, dan keyakinan yang merupakan pemeran penting untuk perubahan tingkah laku dan ranah psikomotorik merujuk pada bidang keterampilan dan pengembangan diri yang diaplikasikan oleh kinerja keterampilan maupun praktik dalam mengembangkan penguasaan keterampilan.

Adapun menurut (Moore, 2014), ketiga ranah hasil belajar tersebut dijabarkan sebagai berikut (a) Ranah kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan dan evaluasi, (b) Ranah afektif, yaitu penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi, dan penentuan ciri-ciri nilai (c) Ranah psikomotorik, yaitu *fundamental movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, dan *creative movement*.

Ketiga ranah digunakan untuk mengukur sejauh mana kompetensi peserta didik selama kegiatan belajar. Hasil belajar tidak hanya menyangkut soal aspek pengetahuan saja (kognitif), tetapi hasil belajar juga memperhatikan perubahan tingkah laku yang lebih baik dari siswa (afektif) dan memiliki *skill* atau keterampilan yang mumpuni (psikomotorik), walaupun ranah kognitif menjadi ranah umum yang menjadi fokus perhatian guru dalam menilai hasil belajar.

Dalam proses pembelajaran, hasil belajar yang dimiliki peserta didik sangatlah berpengaruh untuk meningkatkan prestasi belajar dalam mata pelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar akan memperoleh hasil belajar yang tinggi juga, maka dapat terlihat bahwa semakin tinggi motivasi yang dimilikinya, usaha dan upaya yang dimaksimalkan, maka akan semakin tinggi pula prestasi belajar peserta didik yang didapatkannya. Hubungan dari penerapan media pembelajaran *game wordwall* dan hasil belajar yaitu terciptanya kegiatan pembelajaran yang baru, menarik, berbeda dan lebih menyenangkan bagi peserta didik dengan harap mampu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al Quran Hadis, hingga nantinya terus terbiasa semangat dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas (Hasanah M, 2017).

Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran *game wordwall* pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis dapat menciptakan suasana lingkungan yang menarik, menjadikan suasana pembelajaran

lebih menyenangkan, mampu meningkatkan pengembangan kognitif peserta didik, serta memberikan sebuah ilmu kepada peserta didik melalui bermain sambil belajar. Dalam ruang lingkup pembelajaran, media merupakan alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran guna mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Karena media pembelajaran itu salah satu sarana yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran. Penerapan media pembelajaran yang kreatif dan menarik dapat mendatangkan daya tarik serta semangat terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan baik, maka hasil belajar peserta didik pun akan meningkat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2022) metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Quasi Eksperimental* (eksperimen semu) jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Dikatakan eksperimen semu karena dalam hal ini variabel-variabel lain yang mungkin berpengaruh terhadap hasil penelitian tidak dikontrol. Desain ini hampir sama dengan *group pretest-posttest group design*. Pemilihan metode ini didasarkan pula pada alasan bahwa pada penelitian ini tidak dilakukan randomisasi sampel.

Penelitian *Quasi Eksperimental* (eksperimen semu) ini melibatkan dua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelas ini diberi *pre test* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberi perlakuan yaitu kelompok peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *game wordwall* sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang diberi perlakuan yaitu kelompok peserta didik yang mengikuti pembelajaran yang umumnya dilakukan oleh guru tersebut pada kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Adapun pola penelitian sebagai berikut:

Gambar Pola *Nonequivalent Control Group Design*

E	O₁	X₁	O₂
K	O₃	X₂	O₄

(Sugiyono, 2022)

Keterangan :

O ₁ dan O ₃	= <i>Pretest</i> kelas eksperimen dan kontrol
O ₂ dan O ₄	= <i>Posttest</i> kelas eksperimen dan kontrol
X ₁	= Perlakuan menggunakan media pembelajaran <i>game wordwall</i>
X ₂	= Perlakuan menggunakan media konvensional
E	= Kelas eksperimen
K	= Kelas Kontrol

Dalam pola ini, *pretest* adalah mengukur motivasi peserta didik sebelum pembelajaran. Sedangkan *posttest* adalah mengukur motivasi peserta didik setelah pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI MIS Babussalam. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VI MIS Babussalam sebanyak 103 orang. Pengambilan sampel yang digunakan adalah *nonprobability sampling* jenis *Purposive Sampling*. Teknik ini merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan mempertimbangkan unsur-unsur tertentu dalam populasi penelitian kemudian sampel ditentukan sesuai ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian. Sampel yang diambil adalah kelas VI berjumlah 20 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah (1) Tes, berupa *pretets* (sebelum diberi perlakuan) dan *posttest* (setelah diberi perlakuan), (2) Observasi, keadaan sekolah dan mengobservasi peneliti yang dilakukan di kelas eksperimen lalu di observasi oleh guru. (3) Wawancara, langsung dilakukan kepada guru mata pelajaran Al Qur'an Hadis mengenai proses pembelajaran Al Qur'an Hadis juga wawancara kepada peserta didik mengenai pembelajaran Al Qur'an Hadis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengenai penerapan media pembelajaran game wordwall pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis kelas VI MIS Babussalam ditunjukkan dari data yang diperoleh setelah diberikan tes berupa *pretest* (sebelum diberi perlakuan) dan *posttest* (setelah diberi perlakuan). Teknik analisis data untuk masing-masing variabel menggunakan rata-rata hitung. Dari penerapan yang digunakan pada media pembelajaran ini menghasilkan eksperimen yang baik, karena terbukti dari perubahannya pada hasil belajar peserta didik di matab Pelajaran Al Qur'an Hadis.

Berdasarkan hasil uji statistik, penerapan media pembelajaran game wordwall pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis di kelas eksperimen MIS Babussalam dengan perhitungan menggunakan N-Gain berada pada kategori sedang dengan nilai Gain 0.3. Hal ini terbukti dari hasil test *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan yang sedang dengan rata-rata nilai *pretest* 73.00 dan *posttest* 80.70.

Adapun penerapan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis di kelas kontrol MIS Babussalam dengan perhitungan menggunakan N-Gain berada pada kategori rendah dengan nilai Gain 0,1. Hal ini juga terlihat dari hasil tes pretest dan posttest yang peningkatannya tidak begitu tinggi yaitu rata-rata nilai pretest 72,95 dan posttest 74,60.

Rumus normal gain (N-Gain) menurut Meltzer :

$$\text{Normal Gain} = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor Pre Test}}$$

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah

Berdasarkan hasil uji statistik mengenai hasil belajar di kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan berada pada kategori sedang dan setelah diberi perlakuan berada pada kategori tinggi. Hal ini terbukti dari hasil tes dengan nilai pretest kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan diperoleh rata-rata hitung sebesar 73,00 dan nilai posttest kelas eksperimen sesudah diberi perlakuan diperoleh rata-rata hitung 80,70.

Adapun hasil belajar di kelas kontrol sebelum diberi perlakuan berada pada kategori tinggi dan setelah diberi perlakuan tetap berada pada kategori tinggi. Hal ini terbukti dari hasil tes dengan nilai pretest kelas kontrol sebelum diberi perlakuan diperoleh rata-rata hitung sebesar 72,95 dan nilai posttest kelas kontrol setelah diberi perlakuan diperoleh rata-rata hitung 74,60.

Kategori pencapaian kemampuan peserta didik didasarkan pada kategori nilai hasil belajar menurut Adaptasi Setyowati (2011) dalam Karim Normaya (2015 : 96), yaitu sebagai berikut :

No.	Nilai	Kategori
1.	$80.25 < X \leq 100$	Sangat Tinggi
2.	$70.5 < X \leq 80,25$	Tinggi
3.	$62.5 < X \leq 70,5$	Sedang
4.	$43.75 < X \leq 62.5$	Rendah
5.	$0 < X \leq 43.75$	Sangat Rendah

Sumber: Adaptasi Setyowati, 2011

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan skala interval, maka statistik yang digunakan adalah statistik parametrik dengan menggunakan uji statistik uji-t karena untuk menguji signifikansi dan relevansi dalam satu atau dua kelompok sampel dan melihat apakah ada perbedaan atau tidak antara dua kelompok sampel tersebut. Sehingga jika ada perbedaan maka terlihat ada pengaruhnya. Dalam penelitian ini untuk mengetahui perbedaan

rata-rata posttest kelas eksperimen dengan rata-rata posttest kelas kontrol dengan menggunakan Independen Sample T-Test.

Tabel 3 Output *Independent Samples T-Test*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	2,122	,162	6,371	18	,000	6,10000	,95743	4,08852	8,11148
	Equal variances not assumed			6,371	14,891	,000	6,10000	,95743	4,05799	8,14201

Berdasarkan uji perbedaan hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dapat diperhatikan pada bilangan Sig. (2-tailed) hasil *posttest* sebesar 0.000 Sig. $0.000 < 0.05$. Maka H_a diterima dan H_o ditolak.

Berdasarkan hasil *R square* (rs^2) nya adalah untuk menghitung derajat determinasi maka digunakan rumus :

$$\begin{aligned}
 D &= rs^2 \times 100\% \\
 &= (0,689) \times 100\% \\
 &= 68,9 \%
 \end{aligned}$$

Jadi penerapan media pembelajaran *game wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis sebesar 68.9% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Berdasarkan hasil *R square* (rs^2) nya kelas kontrol adalah 0.238 untuk menghitung derajat determinasi maka digunakan rumus :

$$\begin{aligned}
 D &= rs^2 \times 100\% \\
 &= (0.238) \times 100\% \\
 &= 23.8 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil uji determinasi antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *game wordwall* lebih besar daripada media pembelajaran konvensional yaitu $68,9 \% > 23,8\%$.

Berdasarkan uraian hasil analisis data di atas, dapat di deskripsikan bahwa penerapan media pembelajaran *game wordwall* cukup efektif untuk diterapkan pada proses pembelajaran Al Qur'an Hadis, hal ini terbukti dengan hasil *posttest* peserta didik di kelas eksperimen dengan rata-rata nilai sebesar 80,70 dan nilai *posttest* di kelas kontrol sebesar 74,60 hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol yang menggunakan model konvensional dengan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *game wordwall*. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan N-Gain, untuk media pembelajaran *game wordwall* berada pada kategori sedang hal ini terbukti dari adanya peningkatan dari nilai *pretest* yaitu tes yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan *posttest* yang dilakukan setelah diberi perlakuan.

Berdasarkan uraian hasil belajar pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis di kelas eksperimen yang diperoleh dari tes yaitu rata-rata *pretest* sebesar 73,00 berada pada kategori tinggi dan *posttest* sebesar 80,70 berada pada kategori sangat tinggi. Interpretasi ini menunjukkan bahwa rata-rata atau sebagian besar peserta didik pada kelas eksperimen sudah memiliki hasil belajar, dan melalui penggunaan media pembelajaran *game wordwall* pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis dilihat dari hasil *posttest* terdapat peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan hasil jawaban peserta didik yang sudah mampu menjawab dengan baik. Sedangkan untuk kelas kontrol hasil belajar pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis diperoleh rata-rata *pretest* 72,95 berada pada kategori tinggi dan rata-rata *posttest* 74,60 berada pada kategori tinggi. Meskipun kelas kontrol berada pada kategori tinggi, namun apabila dibandingkan dengan kelas eksperimen yang telah diberi perlakuan hasilnya lebih tinggi kelas eksperimen. Maka hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Terkait penerapan media pembelajaran *game wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis di MIS Babussalam, memiliki pengaruh yang kuat. Hal ini dibuktikan dengan besaran nilai r_s sebesar 0,689. Adapun berdasarkan perhitungan koefisien determinasi diketahui bahwa besarnya kontribusi pengaruh variabel X (media pembelajaran *game wordwall*) terhadap variabel Y (hasil belajar) adalah sebesar 68,9% sisanya dipengaruhi oleh pembawaan guru dalam menyampaikan, kondisi kelas dan kontrak belajar yang baru.

Setelah masing-masing kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian dilakukan uji komparasi yang menggunakan uji *Independent Sample T-Test* diperoleh hasilnya untuk nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dari hasil uji komparasi ini dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak.

Hal ini dilengkapi dengan hasil wawancara kepada sebagian peserta didik di kelas VI MIS Babussalam yang diberi perlakuan media pembelajaran *game wordwall* menyebutkan bahwa belajar dengan media pembelajaran *game wordwall* dirasa lebih efektif, lebih semangat dan

mempengaruhi ke hasil belajar peserta didiknya, menjadi tertarik untuk selalu berusaha belajar lebih giat, berani berpendapat dengan sering membaca dan berlatih. Bahkan, peserta didik yang biasanya tidak aktif bertanya menjadi lebih berani untuk bertanya karena tertarik dan juga bertanya kepada teman sendiri. Selain itu, dengan penerapan media pembelajaran game wordwall mereka menjadi lebih mengetahui tentang berita-berita terkini, dan manfaat yang dirasakan diantaranya yaitu belajar public speaking, mereka bisa lebih banyak mencari referensi-referensi yang lebih akurat, dan tidak menjadi fanatik. Hal tersebut yang menjadi pemicu dan faktor yang mengarahkan untuk memiliki hasil belajar yang baik. (Ai Samrotu, Davanira, Riska, Wasqian Firdaus, Raka Saputra, dan Muhammad Robi, Wawancara).

Dari hasil analisis dan pengolahan data maka diperoleh informasi yang menjadi pembahasan bahwa penerapan media pembelajaran *game wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis di MIS Babussalam. Dalam pembelajaran ini peserta didik membutuhkan pendamping, motivator dan fasilitator yaitu guru. Sehingga peserta didik dituntut untuk aktif dalam belajar. Pentingnya hasil belajar agar pembelajaran terlaksana dengan bermakna bagi peserta didik. Pernyataan tersebut menjadi alasan mengapa seorang guru perlu menerapkan media pembelajaran *game wordwall* karena berdampak memberikan stimulus yang baik kepada peserta didiknya, membuat suasana baru dalam media pembelajaran serta membuat kelas menjadi lebih aktif sehingga dapat meminimalisir kejenuhan peserta didik dalam belajar dan meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis. Sesuai dengan pernyataan tersebut maka penerapan media pembelajaran *game wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan persentasenya melalui perhitungan pada koefisien determinasi bahwa kelas eksperimen sebesar 68,9% sedangkan pada kelas kontrol sebesar 23,8%, dapat terlihat jelas bahwasanya penerapan media pembelajaran *game wordwall* lebih tinggi daripada media pembelajaran konvensional, diperkuat dalam hitungan presentase bahwa perbedaannya antara kelas eksperimen dan kelas kontrol itu sebesar 45,1%.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Fauqannuri (2021) yang berjudul "Penerapan Media Berbasis *Wordwall* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam" mengatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan media berbasis *game wordwall* yang diterapkan pada kelas VII ini karena antusias dengan hal yang baru. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Tatsa Galuh Pradani (2022) yang berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV" mengatakan bahwa media *game wordwall* mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik di kelas IV. Hal ini senada dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu penerapan media pembelajaran *game wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis, hasil belajar meningkat diperkuat dengan adanya kelas kontrol sebagai kelas pembeda atau pembanding sehingga dapat terlihat perbedaan dan pengaruhnya lebih kuat.

Namun hal yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti lakukan yakni dalam fokus penelitian yang dilakukan hanya berfokus pada satu variabel dari masing-masing variabel yaitu media pembelajaran *game wordwall* dan hasil belajar. Kemudian, penelitian ini dilakukan dalam mata pelajaran yang berbeda dengan penelitian sebelumnya, dalam desain penelitiannya menggunakan desain yang berbeda dan metode penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan data menggunakan tes dan wawancara untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam tentang analisis penerapan media pembelajaran *game wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis.

SIMPULAN

Hasil belajar sebelum penerapan media pembelajaran *game wordwall* pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis di kelas eksperimen MIS Babussalam berada pada kategori sedang dengan nilai N-Gain 0,3. Sedangkan penerapan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis di kelas kontrol MIS Babussalam berada pada kategori rendah dengan nilai N-Gain 0,1. Hasil belajar sesudah penerapan media pembelajaran *game wordwall* pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis di kelas eksperimen MIS Babussalam sebelum pembelajaran berada pada kategori sedang dengan rata-rata nilai 73,00 dan setelah pembelajaran berada pada kategori sangat tinggi dengan nilai rata-rata 80,70. Sedangkan hasil belajar penerapan media pembelajaran *game wordwall* pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis di kelas kontrol MIS Babussalam sebelum pembelajaran berada pada kategori sedang dengan rata-rata nilai 72,95 dan setelah pembelajaran berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata 74,60. Terdapat perbedaan yang positif media pembelajaran *game wordwall* mata pelajaran Al Qur'an Hadis dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas VI MIS Babussalam dengan hasil uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* dengan nilai *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari nilai α yaitu 0,000 < 0,05 dan juga koefisien determinasi berada pada hubungan yang sangat kuat dengan besaran pengaruh determinasi sebesar 68,9%. Sedangkan pada media pembelajaran konvensional dengan besaran pengaruh determinasi sebesar 23,8%. Maka, dibuktikan menurut statistika perbedaan diatas menunjuk 45,1%. Dengan terjawabnya pertanyaan penelitian yang merupakan uraian dari rumusan masalah, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh

yang signifikan dari media pembelajaran *game wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis di kelas VI MIS Babussalam.

Penggunaan media pembelajaran *game wordwall* pada penelitian ini berada pada kategori sedang. Hal ini disebabkan dari beberapa faktor diantaranya yaitu keterbatasan waktu, serta kurangnya perhatian dari sebagian peserta didik sehingga penggunaan media pembelajaran *game wordwall* tidak berada pada kategori tinggi. Untuk mengatasi kekurangan tersebut maka untuk penelitian selanjutnya lebih dimatangkan kembali dalam tahap persiapan dan pelaksanaannya. Secara keseluruhan, hasil belajar belum mencapai kategori sangat tinggi dalam frekuensi yang banyak. Hal ini mungkin disebabkan karena responden dalam penelitian ini memiliki bias tertentu dalam merespons pertanyaan yang berkaitan dengan materi. Bias ini dapat mempengaruhi hasil penelitian. Maka diperlukan kembali penelitian yang dapat meminimalisir bias tersebut. Instrumen pengukuran yang digunakan untuk mengukur hasil belajar mungkin memiliki keterbatasan tertentu dalam menggambarkan kompleksitas dan aspek-aspek yang relevan dari kemampuan tersebut. Sehingga besaran pengaruh yang diperoleh tidak terlalu besar. Maka untuk penelitian selanjutnya diperlukan pengembangan instrumen yang lebih baik sehingga dapat meningkatkan validitas pengukuran. Bagi guru, dapat mengaplikasikan media pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Wahid. 2018. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar." *Istiqra* 5 (2): 173–79.
- Agusdianita, Neza, Yusnia, and Melisa. 2024. "Pengaruh Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Video Pembelajaran Berbasis Steam Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas V Sd Negeri 01 Kepahiang." *Attadib: Journal of Elementary Education* 8 (1): 2614–1752.
- Ai Samrotu, Davanira dkk. Wawancara pribadi dengan Sri Ratnasari. Mei 25 2024.
- Akbar Nasution, Aidil, Faradiba Mega Puan Maharani, Khairunnisa Nasution, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara JIWilliam Iskandar PSV, Medan Estate, Kec Percut Sei Tuan, Kab Deli Serdang, and Sumatera Utara. 2023. "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SD IT Ummi Aida Medan Tembung." *Journal on Education* 05 (02): 3065–72.
- Aunurrahman, Belajar dan Pembelajaran, (Bandung: Alfabeta, 2012)
- Ar Rasikh, Ar Rasikh. 2019. "Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah: Studi Multisitus Pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri Model Sesela Dan Madrasah Ibtidaiyah At Tahzib Kekait Lombok Barat." *Jurnal Penelitian Keislaman* 15 (1): 14–28. <https://doi.org/10.20414/jpk.v15i1.1107>.
- Azhar Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Edited by M.Ed Dr. Asfah Rahman. Revisi Cetakan 20. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dimiyati dan Mudjiono, Belajar Dan Pembelajaran, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009)

- Dewi, Ratna Sari. 2020. "PENGUNAAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN IPA-BIOLOGI PADA POKOK BAHASAN STRUKTUR DAN FUNGSI JARINGAN TUMBUHAN SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR Di MTs N 5 KOTA JAMBI." *VOLUME*. Vol. 4.
- Eric Kunto, dalam artikel <https://www.erickunto.com/2020/11/wordwall-mediapembelajaran-interaktif.html>, diakses pada 10 Februari 2024.
- Dotutinggi, Melianti, Alwiyanto Zees, and Abdul Rahmat. 2023. "Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa Di Sekolah." *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS* 03 (June): 363–68.
- Fauqannuri. 2021. "Penerapan Media Berbasis Wordwall Siswa Kelas Vii B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Skripsi* 4 (1): 1–8.
- Hafidh Agustin, Ahmad, Merlyana Dwinda Yanthi, and Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Surabaya Jl Lidah Wetan Lakarsantri Surabaya. 2021. "DENGAN ETIKA SEBAGAI MODERATING VARIABLE." *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Akuntansi* 9 (1): 2021.
- Hamzah B. Uno, Model Pembelajaran, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011).
- Hidayat, Syarif. 2017. "Pendidikan Berbasiskan Media Dan Modul." *Jurnal Kependidikan* 9 (1): 181–218.
- Indriyani, Lemi. 2019. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* 2 (1): 19.
- Khalijah, Wan Nur, Miftahul Jannah, Hafiz Zurahmah Rehan, Yohana Yohana, and Yohani Yohani. 2023. "Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Al-Qur'an Hadis." *Al-Wasathiyah: Journal of Islamic Studies* 2 (2): 267–78. <https://doi.org/10.56672/alwasathiyah.v2i2.97>.
- Moore, K. D. (2014). *Effective Instructional Strategies From Theory to Practice*. London: Sage.
- Mózo, Beatriz Sanchez. 2017. "Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53 (9): 1689–99.
- Mujahidin, Arif Agus, Unik Hanifah Salsabila, Aisyah Luthfi Hasanah, Meti Andani, and Windy Aprillia. 2012. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 1 (2): 552–60. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>.
- Mulyono Abdurrahman, Anak Berkesulitan Belajar, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012)
- Nawir, Muhammad, and Hidayah Quraish. n.d. *PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR "Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0" PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING BERBASIS MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MURID KELAS V SD INPRES TATTAKANG PALLANGGA*.
- Oemar Hamalik, Kurikulum Dan Pembelajaran, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013)
- Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, Strategi Belajar Mengajar, (Bandung: PT Refika Aditama, 2010).
- Sahanata, Meirisa, Rosi Widia Asiani, Ega Dwi Syahputri, and Ayu Putri Pradani. 2022. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif." *LOKOMOTIF ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1 (1): 11–21.
- Siti Mu'arofo, Mochamad Mukhid Mashuri. 2018. "Penerapan Metode Peer Lessons Dalam Meningkatkan Hafalan Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Mi Roudlotul Mustarsyidin Bakalan." *Jurnal Mafhum, Volume 3 Nomor 2, November 2018* 3 (November): 251–66.

- Sugiyono. 2019. *METODE PENELITIAN*. Edited by Sugiyono. 2nd ed. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2022. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*. Edited by Sugiyono. 19th ed. Bandung: ALFABETA.



Pengaruh Pemahaman Nilai Al-Qur'an Surat Al-Isra Ayat 7 terhadap Kedisiplinan Belajar Peserta Didik

Achmad Faqih¹, Dindin Saefudin², Moch. Hilman Taabudilah³

Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Sebelas April Sumedang, Jawa Barat, Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemahaman nilai Al-Qur'an Surat Al-Isra ayat 7 terhadap kedisiplinan belajar peserta didik kelas XII-TKJ 2 di SMK Negeri Situraja. Fenomena di lapangan menunjukkan masih adanya peserta didik yang kurang disiplin dalam belajar, seperti terlambat masuk kelas, mengabaikan tugas, serta kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran akibat penggunaan gawai secara berlebihan. Kondisi tersebut mencerminkan lemahnya kesadaran kedisiplinan yang seharusnya berjalan seiring dengan nilai-nilai Islam, salah satunya yang terkandung dalam QS. Al-Isra ayat 7 yang mengajarkan prinsip tanggung jawab pribadi bahwa setiap perbuatan baik akan kembali kepada pelakunya sebagai kebaikan dan setiap perbuatan buruk akan kembali sebagai keburukan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif. Populasi penelitian berjumlah 36 peserta didik yang sekaligus dijadikan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan penyebaran angket dengan skala Likert yang mengukur lima indikator pemahaman nilai Al-Qur'an yaitu tanggung jawab pribadi, kebaikan berbalas kebaikan, keadilan Allah, introspeksi diri, dan kemandirian moral, kemudian dianalisis menggunakan uji regresi linear sederhana, uji t, serta koefisien determinasi dengan bantuan program SPSS versi 25. Instrumen penelitian telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman QS. Al-Isra ayat 7 berada pada kategori baik dengan persentase 81 persen, demikian pula kedisiplinan belajar peserta didik yang juga mencapai kategori baik dengan persentase 81 persen. Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana dengan persamaan $Y = 31,154 + 0,236X$ diperoleh bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara pemahaman QS. Al-Isra ayat 7 dengan kedisiplinan belajar dengan nilai koefisien korelasi Pearson sebesar 0,430 menunjukkan keeratan hubungan tingkat sedang dan koefisien determinasi sebesar 18,5 persen. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t hitung 2,776 lebih besar dari t tabel 1,690 dengan nilai signifikansi 0,009 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam QS. Al-Isra ayat 7 maka semakin tinggi pula tingkat kedisiplinan belajar yang ditunjukkan, hal ini membuktikan bahwa internalisasi nilai-nilai Al-Qur'an khususnya tentang tanggung jawab pribadi dan hukum sebab akibat dapat menjadi fondasi spiritual yang kuat dalam membentuk karakter disiplin peserta didik.

Kata Kunci: Pemahaman; Al-Isra ayat 7; Kedisiplinan; Belajar; SMK

The Influence of Understanding The Values of Surah Al-Isra Verse 7 on Student Learning Discipline

ABSTRACT

This study aims to analyze the influence of understanding the values of Al-Qur'an Surah Al-Isra verse 7 on the learning discipline of students in class XII-TKJ 2 at SMK Negeri Situraja. Field phenomena show that there are still students who lack discipline in learning, such as being late to class, neglecting assignments, and lacking focus in following lessons due to excessive use of gadgets. This condition reflects a weak awareness of discipline that should go hand in hand with Islamic values, one of which is contained in QS. Al-Isra verse 7 which teaches the principle of personal responsibility that every good deed will return to the doer as goodness and every bad deed will return as badness. This study uses a quantitative approach with an associative research type. The research population consisted of 36 students who were also used as samples using saturated sampling technique. Data were collected through observation, documentation, and questionnaire distribution with Likert scale measuring five indicators of understanding Quranic values namely personal responsibility, goodness repays goodness, justice of Allah, self-introspection, and moral independence, then analyzed using simple linear regression test, t-test, and coefficient of determination with the help of SPSS version 25 program. Research instruments have been tested for validity and reliability. The results showed that understanding of QS. Al-Isra verse 7 was in the good category with a percentage of 81 percent, likewise students' learning discipline also reached the good category with a percentage of 81 percent. Based on the results of simple linear regression analysis with the equation $Y = 31.154 + 0.236X$, it was found that there was a positive and significant influence between understanding QS. Al-Isra verse 7 and learning discipline with Pearson correlation coefficient value of 0.430 indicating a moderate level of relationship closeness and coefficient of determination of 18.5 percent. Hypothesis test results show t count value 2.776 is greater than t table 1.690 with a significance value of 0.009 which is smaller than 0.05. Thus it can be concluded that the higher students' understanding of the values contained in QS. Al-Isra verse 7, the higher the level of learning discipline shown, this proves that the internalization of Quranic values especially regarding personal responsibility and the law of cause and effect can become a strong spiritual foundation in forming students' disciplined character.

Keywords: Understanding; Al-Isra verse 7; Discipline; Learning; Vocational School

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana strategis dalam membentuk manusia seutuhnya, baik aspek kognitif, afektif, maupun spiritual. Dalam konteks pendidikan Islam, proses pendidikan dipandang sebagai bagian integral dari ibadah, yang bertujuan untuk mencetak insan kamil yaitu manusia yang beriman, bertakwa, berilmu, dan berakhlak mulia. Allah SWT berfirman dalam QS. Al-Mujadalah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ اسْكُرُوا فَإِنَّكُم مِّنْهُ يَرْتَضِي اللَّهُ لَكُمُ الْيُسْرَىٰ وَأَوَّلُ الْكَلِمِ خَيْرٌ مِّنْ آخِرِهِ وَلَهُ يَرْجِعُ الْأَعْيُنُ وَإِلَيْهِ رُجُوعُ الْأَعْيُنِ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila

dikatakan, "Berdirilah," (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan. (QS. Al-Mujadalah: 11)

Al-Qur'an Surat Al-Mujadalah ayat 11 menegaskan bahwa menuntut ilmu dan beriman merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dalam membentuk manusia yang berkualitas. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menekankan pentingnya pengembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia (Republik Indonesia, 2003). Pendidikan yang baik tidak hanya berfokus pada aspek kognitif semata, tetapi juga harus mengembangkan karakter dan akhlak peserta didik sebagai fondasi dalam menghadapi kehidupan di masa depan. Rasulullah SAW bersabda "*Tuntutlah ilmu dari buaian hingga liang lahat*", hadits ini menunjukkan bahwa menuntut ilmu adalah kewajiban sepanjang hayat yang harus dilakukan dengan penuh kesungguhan dan kedisiplinan. Dalam konteks komunikasi pendidikan, pemahaman nilai-nilai Al-Qur'an menjadi bagian penting dari proses penyampaian pesan moral yang efektif kepada peserta didik (Effendy, 2019).

Kedisiplinan merupakan salah satu karakter fundamental yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik dalam menjalani proses pendidikan. Menurut Muhaimin, kedisiplinan merupakan sikap mental yang mencerminkan tanggung jawab, ketekunan, konsistensi, dan kemampuan mengelola diri dalam menjalankan proses pendidikan (Muhaimin, 2015). Tanpa adanya kedisiplinan, proses pembelajaran menjadi tidak maksimal dan hasil pendidikan pun tidak akan optimal. Kedisiplinan belajar menjadi salah satu kunci keberhasilan peserta didik dalam mencapai prestasi akademik yang optimal. Dalam ajaran Islam, nilai-nilai kedisiplinan sangat ditekankan sebagai bagian dari pembentukan karakter yang kuat. Allah SWT berfirman dalam QS. Al-Asr ayat 1-3, Yang berbunyi:

وَالْعَصْرِ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ ۝

Artinya: "Demi masa, sesungguhnya manusia benar-benar berada dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan beramal saleh serta saling menasihati untuk kebenaran dan kesabaran." (QS. Al-Isra:1-3)

Dalam ayat tersebut mengajarkan pentingnya memanfaatkan waktu dengan baik dan konsisten dalam melakukan kebaikan yang merupakan esensi dari kedisiplinan. Rasulullah SAW juga bersabda:

اعْتَمِمْ حَمْسًا قَبْلَ حَمْسٍ: شَبَابَكَ قَبْلَ هَرَمِكَ، وَصِحَّتَكَ قَبْلَ سَقَمِكَ، وَغَنَّاكَ قَبْلَ فَقْرِكَ، وَفَرَاغَكَ قَبْلَ شُغْلِكَ، وَحَيَاتَكَ قَبْلَ مَوْتِكَ.

Artinya: "Manfaatkanlah lima perkara sebelum lima perkara: masa mudamu sebelum masa tuamu, sehatmu sebelum sakitmu, kekayaanmu sebelum kefakiranmu, waktu lapangmu sebelum kesibukanmu, dan hidupmu sebelum matimu." (HR Ibnu Abi Ad-Dunya dalam Qashrul Amal (111), Al-Hakim (7846), dan Al-Baihaqi dalam Syu'abul Iman (10248).)

Dalam hadits ini menegaskan pentingnya kedisiplinan dalam memanfaatkan waktu dan kesempatan yang ada. Komunikasi nilai-nilai keagamaan dalam proses pendidikan memerlukan strategi yang tepat agar dapat terinternalisasi dengan baik dalam diri peserta didik (Pratiwi & Anwar, 2020).

Salah satu ayat Al-Qur'an yang memiliki relevansi tinggi dengan pembentukan kedisiplinan adalah QS. Al-Isra ayat 7 yang berbunyi:

إِنْ أَحْسَنْتُمْ أَحْسَنْتُمْ لِأَنْفُسِكُمْ وَإِنْ أَسَأْتُمْ فَلَهَا فَإِذَا جَاءَ وَعْدُ الْآخِرَةِ لِيَسْتَوْا وَجُوهَكُمْ وَلِيَدْخُلُوا الْمَسْجِدَ كَمَا دَخَلُوهُ أَوَّلَ مَرَّةٍ وَلِيُتَبَرَّوْا مَا عَلَوْا تَتَّبِعُوا

Artinya: "Jika berbuat baik, (berarti) kamu telah berbuat baik untuk dirimu sendiri. Jika kamu berbuat jahat, (kerugian dari kejahatan) itu kembali kepada dirimu sendiri. Apabila datang saat (kerusakan) yang kedua, (Kami bangkitkan musuhmu) untuk menyuramkan wajahmu, untuk memasuki masjid (Baitulmaqdis) sebagaimana memasukinya ketika pertama kali, dan untuk membinasakan apa saja yang mereka kuasai." (QS. Al-Isra: 7)

Ayat ini mengandung prinsip fundamental tentang tanggung jawab pribadi dan hukum sebab akibat dalam kehidupan manusia. Tafsir Ibnu Katsir menjelaskan bahwa ayat ini mengandung prinsip tanggung jawab pribadi atas segala amal yang dilakukan, di mana ganjaran dan akibat dari suatu perbuatan sepenuhnya kembali kepada pelakunya, baik dalam bentuk kebaikan maupun keburukan, baik di dunia maupun di akhirat (Ibnu Katsir, 2020). Pemahaman mendalam terhadap nilai dari ayat tersebut dapat menjadi motivasi spiritual bagi peserta didik untuk menjalani proses belajar dengan sungguh-sungguh dan penuh kedisiplinan karena mereka menyadari bahwa hasil belajar yang mereka peroleh merupakan konsekuensi langsung dari usaha dan kedisiplinan mereka sendiri. Ayat ini menegaskan bahwa setiap perbuatan manusia akan berbalik kepada dirinya sendiri, baik dalam bentuk kebaikan maupun keburukan, prinsip ini sangat relevan dalam konteks pendidikan di mana peserta didik perlu memahami bahwa

kesuksesan atau kegagalan mereka dalam belajar merupakan hasil dari usaha dan kedisiplinan mereka sendiri.

Quraish Shihab dalam Tafsir Al-Mishbah menjelaskan bahwa QS. Al-Isra ayat 7 menegaskan hukum kausalitas atau sunnatullah dalam kehidupan manusia, yaitu bahwa sebab atau perbuatan dan akibat atau dampaknya merupakan hukum tetap yang tidak dapat diubah, siapa yang berbuat baik maka dia akan menuai kebaikan dan siapa yang berbuat buruk maka dia akan menuai keburukan (Shihab, 2018). Dalam konteks pendidikan, ayat ini mengajarkan bahwa peserta didik yang berdisiplin dalam belajar, mengerjakan tugas tepat waktu, memperhatikan pelajaran dengan sungguh-sungguh, dan menaati tata tertib sekolah maka dia sedang menanam kebaikan untuk dirinya sendiri yang akan dipanen dalam bentuk prestasi akademik yang baik, penguasaan ilmu yang mendalam, dan kesuksesan di masa depan. Sebaliknya, peserta didik yang malas, tidak disiplin, sering terlambat, mengabaikan tugas, dan melanggar tata tertib sekolah maka dia sedang menanam keburukan untuk dirinya sendiri yang akan dipanen dalam bentuk nilai yang rendah, ketidakpahaman terhadap materi pelajaran, dan kegagalan dalam meraih cita-cita. Menurut Sayyid Qutb dalam Fi Zhilalil Qur'an, QS. Al-Isra ayat 7 merupakan fondasi etika yang mengajarkan bahwa manusia adalah makhluk yang bertanggung jawab penuh atas hidupnya, tidak ada yang dapat menanggung akibat perbuatan seseorang kecuali dirinya sendiri, oleh karena itu setiap orang harus berusaha keras untuk berbuat baik dan menghindari keburukan (Qutb, 2016). Perilaku dan keputusan manusia tidak dapat dipisahkan dari nilai moral dan spiritual yang dianutnya, dalam konteks ini ayat tersebut menjadi dasar bagi pembangunan masyarakat yang sadar akan tanggung jawab personal dan sosial.

Pemahaman yang mendalam terhadap nilai QS. Al-Isra ayat 7 dapat dijadikan sebagai dasar pembentukan kesadaran diri peserta didik. Ayat ini mengajarkan prinsip tanggung jawab individu bahwa segala akibat dari tindakan akan kembali kepada pelaku itu sendiri (Thalib, 2019). Dalam konteks belajar, peserta didik yang menyadari makna ayat tersebut akan lebih terdorong untuk berdisiplin karena sadar bahwa manfaat belajar adalah untuk dirinya sendiri, begitu pun kegagalan yang diakibatkan oleh kemalasan dan ketidakdisiplinan (Kalsum, 2021). Hal ini sejalan dengan konsep pendidikan karakter yang menekankan pada nilai tanggung jawab, kesadaran diri, dan kejujuran. Allah SWT juga berfirman dalam QS. Al-Zalzalah ayat 7-8:

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ ۖ وَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ شَرًّا يَرَهُ ۚ

Artinya: “Siapa yang mengerjakan kebaikan seberat *ẓarrah*, dia akan melihat (balasan)-nya. Siapa yang mengerjakan kejahatan seberat *ẓarrah*, dia akan melihat (balasan)-nya. (QS. Al-Zalzalah: 7-8)

Dalam Al-Qur'an Surat Al-Zalzaha ini memperkuat prinsip yang terkandung dalam QS. Al-Isra ayat 7 bahwa setiap perbuatan sekecil apapun akan mendapat balasan yang setimpal. Penelitian tentang komunikasi nilai-nilai religius dalam pendidikan menunjukkan bahwa internalisasi nilai dapat membentuk perilaku positif peserta didik secara berkelanjutan (Nasution, 2021).

Hamka dalam Tafsir Al-Azhar menjelaskan bahwa QS. Al-Isra ayat 7 mengandung pelajaran penting tentang keadilan Allah SWT yang sempurna, tidak ada seorangpun yang akan dirugikan atau diuntungkan secara tidak adil, setiap orang akan menerima balasan yang sesuai dengan amal perbuatannya (Hamka, 2015). Ayat ini juga mengajarkan tentang pentingnya introspeksi diri, setiap kali seseorang melakukan suatu perbuatan hendaknya dia menyadari bahwa perbuatan tersebut akan kembali kepada dirinya sendiri, jika perbuatan itu baik maka dia akan mendapat kebaikan dan jika perbuatan itu buruk maka dia akan mendapat keburukan, kesadaran ini akan mendorong seseorang untuk selalu berusaha berbuat baik dan menghindari keburukan. Dalam konteks pendidikan, kesadaran ini sangat penting untuk membentuk kedisiplinan belajar peserta didik karena mereka akan menyadari bahwa belajar dengan sungguh-sungguh dan disiplin adalah untuk kebaikan diri mereka sendiri bukan untuk guru atau orang tua. Maka dari itu, pemahaman terhadap nilai ayat ini dapat dijadikan sebagai pintu masuk untuk menanamkan nilai-nilai kedisiplinan, tanggung jawab, dan kesungguhan dalam belajar sebagai bentuk investasi spiritual dan sosial yang berdampak jangka panjang (Shihab, 2017). Peserta didik yang memahami makna ayat ini secara mendalam akan menyadari bahwa setiap tindakan yang dilakukan termasuk ketekunan dalam belajar akan memberikan dampak langsung terhadap dirinya sendiri baik dalam hal keberhasilan akademik maupun pembentukan karakter. Pemahaman ini akan membentuk motivasi intrinsik yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar dengan disiplin dan bertanggung jawab. Dalam perspektif komunikasi pendidikan Islam, penyampaian nilai-nilai Al-Qur'an memerlukan metode yang dialogis dan kontekstual agar dapat dipahami dan diamalkan oleh peserta didik (Munir & Wahyuni, 2019).

Nilai-nilai yang terkandung dalam QS. Al-Isra ayat 7 dapat dijabarkan menjadi lima nilai pokok yang menjadi indikator pemahaman peserta didik. Pertama, nilai tanggung jawab pribadi yang mengajarkan bahwa setiap individu bertanggung jawab penuh atas perbuatannya sendiri dan tidak dapat melemparkan tanggung jawab kepada orang lain, dalam konteks belajar peserta didik harus bertanggung jawab terhadap proses dan hasil belajarnya sendiri. Kedua, nilai kebaikan berbalas kebaikan yang mengajarkan bahwa setiap kebaikan yang dilakukan akan kembali kepada pelakunya dalam bentuk kebaikan pula baik di dunia maupun di akhirat, dalam konteks belajar peserta didik yang rajin belajar dan disiplin akan mendapat balasan berupa

prestasi yang baik dan penguasaan ilmu yang mendalam. Ketiga, nilai keadilan Allah yang mengajarkan bahwa Allah SWT Maha Adil dan akan memberikan balasan yang setimpal kepada setiap orang sesuai dengan amal perbuatannya tanpa ada yang dizalimi, dalam konteks belajar peserta didik akan mendapat hasil yang sesuai dengan usaha yang dilakukannya. Keempat, nilai introspeksi diri yang mengajarkan pentingnya mengevaluasi diri sendiri dan memperbaiki kekurangan yang ada, dalam konteks belajar peserta didik harus mampu mengevaluasi proses belajarnya dan memperbaiki kelemahan yang ada. Kelima, nilai kemandirian moral yang mengajarkan bahwa seseorang harus mampu memutuskan untuk berbuat baik berdasarkan kesadaran dan keyakinan sendiri tanpa harus menunggu perintah atau pengawasan orang lain, dalam konteks belajar peserta didik harus memiliki motivasi intrinsik untuk belajar dengan disiplin bukan karena takut hukuman atau ingin pujian.

Kedisiplinan belajar berakar pada kesadaran individu untuk menjalankan kewajiban akademiknya secara tekun, teratur, dan bertanggung jawab. Hal ini mencakup pengelolaan waktu, ketepatan dalam menyelesaikan tugas, keterlibatan aktif dalam pembelajaran, serta kemampuan untuk menahan godaan yang dapat mengganggu fokus belajar. Menurut Santoso, kedisiplinan belajar mencakup beberapa dimensi penting yaitu aspek kognitif yang merupakan kemampuan siswa dalam merencanakan dan memahami apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan belajar tertentu, aspek metakognitif yang merupakan kesadaran dan kemampuan untuk mengevaluasi serta mengarahkan proses belajarnya sendiri, aspek afektif yang mencerminkan sikap positif seperti ketekunan kesabaran dan kemauan untuk belajar secara berkelanjutan, serta aspek perilaku yang tampak dalam tindakan nyata seperti rajin mencatat, mengerjakan tugas tepat waktu, hadir dan aktif di kelas, serta tidak mudah terpengaruh oleh distraksi eksternal (Santoso, 2018). Kedisiplinan belajar bukan hanya menjadi alat untuk mencapai prestasi akademik tetapi juga menjadi pondasi dalam pembentukan karakter peserta didik, siswa yang memiliki disiplin tinggi dalam belajar cenderung tumbuh menjadi pribadi yang bertanggung jawab jujur mandiri serta memiliki kemampuan berpikir jangka panjang (Yusuf, 2021). Oleh karena itu upaya untuk meningkatkan kedisiplinan belajar peserta didik menjadi sangat penting dan strategis dalam konteks pendidikan nasional maupun pendidikan Islam. Studi tentang komunikasi interpersonal antara guru dan siswa menunjukkan bahwa pola komunikasi yang efektif dapat meningkatkan motivasi dan kedisiplinan belajar peserta didik (Wahyuni & Fatimah, 2022).

Realitas di lapangan mengungkapkan bahwa terdapat kesenjangan yang cukup mencolok antara nilai-nilai ideal yang ingin dicapai dengan perilaku nyata siswa. Di SMK Negeri Situraja khususnya kelas XII-TKJ 2 ditemukan berbagai persoalan yang mengindikasikan lemahnya

kedisiplinan belajar peserta didik. Beberapa permasalahan yang mencolok antara lain adalah keterlambatan masuk kelas secara berulang tanpa menunjukkan penyesalan, pengabaian terhadap tugas-tugas akademik yang sering kali dikerjakan secara asal-asalan, serta kurangnya konsentrasi dalam pembelajaran akibat penggunaan gadget untuk hal-hal yang tidak relevan. Kondisi ini diperburuk dengan minimnya perhatian siswa terhadap tanggung jawab akademik mereka yang tercermin dari sikap pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan kurangnya inisiatif untuk memperbaiki performa belajar secara mandiri. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SMK Negeri Situraja pada bulan Juni 2024 ditemukan bahwa dari 36 peserta didik kelas XII-TKJ 2 rata-rata 12 orang atau sekitar 33 persen peserta didik terlambat masuk kelas lebih dari tiga kali dalam seminggu, selain itu sekitar 15 orang atau 42 persen peserta didik tidak mengumpulkan tugas tepat waktu. Fenomena lain yang ditemukan adalah penggunaan gawai saat pembelajaran berlangsung untuk aktivitas yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran di mana sekitar 18 orang atau 50 persen peserta didik tertangkap menggunakan gawai untuk bermain game atau media sosial saat guru menjelaskan materi. Kondisi ini tentu sangat memprihatinkan mengingat siswa kelas XII seharusnya sudah memiliki kedisiplinan yang baik sebagai persiapan menghadapi dunia kerja atau pendidikan tinggi.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pemahaman terhadap nilai-nilai Al-Qur'an dapat meningkatkan karakter disiplin siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Kurniasih mengkaji keterkaitan antara nilai-nilai Al-Qur'an dengan pembentukan karakter disiplin pada peserta didik dan menemukan bahwa internalisasi nilai-nilai tersebut berdampak positif terhadap perilaku siswa (Kurniasih, 2019). Sementara itu Maulana meneliti pengaruh pemahaman nilai Al-Qur'an terhadap kenakalan remaja dan menyimpulkan bahwa semakin tinggi pemahaman siswa terhadap ajaran Al-Qur'an maka semakin rendah kecenderungan mereka untuk melakukan tindakan menyimpang (Maulana, 2019). Penelitian lain yang dilakukan oleh Hidayat dan Sari menunjukkan bahwa integrasi nilai Al-Isra ayat 7 dalam pembentukan karakter akhlak siswa memberikan dampak positif terhadap perilaku sehari-hari peserta didik (Hidayat & Sari, 2021). Dalam perspektif komunikasi massa penyebaran nilai-nilai keagamaan melalui berbagai media pembelajaran dapat memperkuat internalisasi nilai pada diri peserta didik (Rahmawati, 2023). Namun demikian belum banyak penelitian yang secara spesifik menyoroti keterkaitan antara pemahaman nilai Al-Qur'an surat Al-Isra ayat 7 dengan kedisiplinan belajar khususnya pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan. Hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang secara langsung mengkaji pengaruh pemahaman terhadap ayat tersebut dalam konteks kedisiplinan belajar pada siswa SMK kelas XII-TKJ 2 di SMK Negeri Situraja. Oleh karena itu penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian

integrasi antara nilai-nilai Al-Qur'an dan pendidikan karakter khususnya dalam membentuk kedisiplinan belajar siswa.

Pemilihan QS. Al-Isra ayat 7 sebagai fokus kajian memiliki relevansi tinggi karena ayat tersebut secara eksplisit menekankan pentingnya tanggung jawab individu atas perbuatan baik maupun buruk yang dilakukan. Nilai tersebut sangat berpotensi untuk ditanamkan dalam dunia pendidikan agar siswa mampu menyadari konsekuensi dari perilaku akademik mereka termasuk dalam hal kedisiplinan belajar. Dengan demikian penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai sejauh mana pemahaman nilai-nilai Al-Qur'an khususnya QS. Al-Isra ayat 7 dapat mempengaruhi kedisiplinan belajar peserta didik. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah pertama bagaimana pemahaman nilai Al-Qur'an Surat Al-Isra ayat 7 pada peserta didik kelas XII-TKJ 2 di SMK Negeri Situraja, kedua bagaimana tingkat kedisiplinan belajar peserta didik kelas XII-TKJ 2 di SMK Negeri Situraja, ketiga bagaimana pengaruh pemahaman nilai Al-Qur'an Surat Al-Isra ayat 7 terhadap kedisiplinan belajar peserta didik kelas XII-TKJ 2 di SMK Negeri Situraja. Sementara itu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemahaman nilai Al-Qur'an Surat Al-Isra ayat 7 pada peserta didik kelas XII-TKJ 2 di SMK Negeri Situraja, untuk mengetahui tingkat kedisiplinan belajar peserta didik kelas XII-TKJ 2 di SMK Negeri Situraja, dan untuk mengetahui pengaruh pemahaman nilai Al-Qur'an Surat Al-Isra ayat 7 terhadap kedisiplinan belajar peserta didik kelas XII-TKJ 2 di SMK Negeri Situraja.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional atau asosiatif. Menurut Sugiyono penelitian korelasional merupakan bagian dari metode kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih dengan analisis data statistik berupa koefisien korelasi dan signifikansi hubungan (Sugiyono, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan atau pengaruh antara variabel X yaitu Pemahaman Nilai Al-Qur'an Surat Al-Isra Ayat 7 terhadap variabel Y yaitu Kedisiplinan Belajar Peserta Didik kelas XII-TKJ 2 di SMK Negeri Situraja. Dengan pendekatan ini peneliti dapat mengetahui seberapa besar hubungan antara pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Al-Qur'an dengan tingkat kedisiplinan mereka dalam belajar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XII TKJ 2 di SMK Negeri Situraja Tahun Ajaran 2024 dan 2025 yang berjumlah 36 orang.

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi sumber data yang relevan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian

(Arikunto, 2019). Penentuan populasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa seluruh anggota kelas tersebut memiliki karakteristik yang relevan dengan topik penelitian yaitu pemahaman terhadap nilai Al-Qur'an Surat Al-Isra Ayat 7 serta tingkat kedisiplinan belajar mereka. Pemilihan kelas XII-TKJ 2 sebagai lokus penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya permasalahan kedisiplinan yang cukup signifikan di kelas tersebut. Karena jumlah subjek penelitian kurang dari 100 orang maka seluruh populasi dijadikan sebagai sampel atau yang disebut dengan sampling jenuh. Hal ini sesuai dengan pendapat Suharsimi Arikunto yang menyatakan bahwa jika jumlah subjek penelitian kurang dari 100 orang maka sebaiknya seluruh populasi diambil sebagai sampel agar hasil penelitian lebih representatif (Arikunto, 2019). Teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel (Sugiyono, 2019). Dengan demikian jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 36 orang peserta didik yang sekaligus merupakan keseluruhan populasi penelitian.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang berasal langsung dari sumber asli atau pertama yang diperoleh melalui penyebaran angket kepada seluruh peserta didik kelas XII-TKJ 2 yang menjadi sampel penelitian di SMK Negeri Situraja (Narimawati, 2020). Sementara itu data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data dalam hal ini data diperoleh dari jurnal observasi dokumentasi skripsi dan buku-buku sumber yang relevan (Sugiyono, 2018).

Data sekunder dalam penelitian ini meliputi profil sekolah visi misi sekolah data jumlah siswa struktur organisasi dan dokumen-dokumen pendukung lainnya yang berkaitan dengan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi empat metode yaitu observasi dokumentasi wawancara dan kuesioner atau angket. Pertama observasi digunakan untuk mengamati secara langsung kondisi dan perilaku peserta didik terkait dengan kedisiplinan belajar seperti ketepatan waktu datang ke sekolah keseriusan mengikuti pelajaran dan kepatuhan terhadap peraturan kelas maupun sekolah. Metode ini penulis gunakan untuk memperoleh data tentang situasi dan kondisi umum SMK Negeri Situraja serta untuk mengumpulkan data-data statistik lembaga pendidikan yang bersangkutan. Kedua dokumentasi digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku arsip dokumen tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini meliputi data jumlah peserta didik daftar hadir siswa jadwal pelajaran catatan kedisiplinan dari wali kelas atau guru Bimbingan Konseling serta foto-foto kegiatan yang relevan dengan penelitian. Ketiga wawancara dilakukan untuk menggali informasi lebih mendalam dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta wali kelas mengenai kondisi pemahaman keagamaan dan kedisiplinan belajar peserta didik. Keempat

kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup dengan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2019). Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang pemahaman nilai Al-Qur'an Surat Al-Isra Ayat 7 dan kedisiplinan belajar peserta didik kelas XII-TKJ 2 di SMK Negeri Situraja.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dengan skala Likert yang terdiri dari lima alternatif jawaban yaitu Selalu dengan skor 5, Sering dengan skor 4, Kadang-kadang dengan skor 3, Pernah dengan skor 2, dan Tidak Pernah dengan skor 1. Angket terdiri dari dua bagian yaitu angket untuk mengukur variabel X tentang Pemahaman Nilai Al-Qur'an Surat Al-Isra Ayat 7 yang terdiri dari 10 butir pernyataan yang dikembangkan dari lima indikator yaitu nilai tanggung jawab pribadi nilai kebaikan berbalas kebaikan nilai keadilan Allah nilai introspeksi diri dan nilai kemandirian moral. Sedangkan angket untuk mengukur variabel Y tentang Kedisiplinan Belajar terdiri dari 10 butir pernyataan yang dikembangkan dari lima indikator yaitu datang ke sekolah tepat waktu mengumpulkan tugas menaati tata tertib berperan secara aktif dan mengikuti pelajaran. Sebelum digunakan untuk pengumpulan data instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya.

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi product moment dari Pearson. Menurut Arikunto validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen (Arikunto, 2019). Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data atau mengukur itu valid yang berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2021). Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir instrumen untuk variabel X dan variabel Y dinyatakan valid dengan nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,329) pada taraf signifikansi 5 persen. Untuk variabel X nilai r hitung berkisar antara 0,419 hingga 0,735 dengan 6 butir berkategori kuat dan 4 butir berkategori sedang. Sedangkan untuk variabel Y nilai r hitung berkisar antara 0,374 hingga 0,789 dengan 6 butir berkategori kuat dan 4 butir berkategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan telah memenuhi kriteria validitas dan dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Sementara itu uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan teknik Cronbach's Alpha. Menurut Arikunto reliabilitas adalah sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2019). Instrumen yang

sudah dapat dipercaya atau reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa untuk variabel X diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,791 yang berada pada kategori kuat sedangkan untuk variabel Y diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,819 yang berada pada kategori sangat kuat. Dengan demikian seluruh instrumen yang disusun sangat dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian ini.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahapan. Pertama uji normalitas data menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan normal jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih besar dari 0,05. Kedua analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui arah hubungan antara variabel X dan variabel Y apakah positif atau negatif. Ketiga analisis koefisien korelasi Pearson untuk mengetahui keeratan hubungan antara kedua variabel. Keempat analisis koefisien determinasi untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel X terhadap variabel Y. Kelima uji hipotesis menggunakan uji-t untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X terhadap variabel Y. Seluruh analisis data dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25 untuk memastikan akurasi dan validitas hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 36 peserta didik kelas XII-TKJ 2 SMK Negeri Situraja menunjukkan gambaran yang komprehensif mengenai pemahaman nilai Al-Qur'an Surat Al-Isra ayat 7 dan kedisiplinan belajar mereka. SMK Negeri Situraja merupakan sekolah menengah kejuruan negeri yang berdiri sejak tahun 2004 dan berlokasi di Jalan Tanjung Manunggal V Sukatali Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang Provinsi Jawa Barat dengan kode pos 45371. Sebagai SMK negeri sekolah ini berada di bawah pengelolaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan telah mendapatkan akreditasi A menunjukkan komitmen kualitas dalam penyelenggaraan pendidikan vokasi di tingkat regional maupun nasional. SMK Negeri Situraja menawarkan enam program kompetensi keahlian yang berkembang sesuai kebutuhan industri dan kurikulum nasional seperti Teknik Kendaraan Ringan Otomotif Teknik dan Bisnis Sepeda Motor Rekayasa Perangkat Lunak Teknik Komputer dan Jaringan Teknik Ototronik dan Teknik Pembangkit Tenaga Listrik.

Pemahaman nilai Al-Qur'an Surat Al-Isra ayat 7 pada peserta didik diukur melalui angket yang terdiri dari 10 butir pernyataan yang dikembangkan dari lima indikator utama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan pemahaman nilai Al-Qur'an Surat Al-Isra ayat 7 pada peserta didik kelas XII-TKJ 2 SMK Negeri Situraja berada pada kategori baik dengan

persentase 81 persen. Capaian ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah memiliki pemahaman yang baik terhadap nilai-nilai fundamental yang terkandung dalam ayat tersebut yaitu prinsip tanggung jawab pribadi dan hukum sebab akibat dalam kehidupan. Namun demikian analisis per indikator menunjukkan variasi yang perlu mendapat perhatian lebih mendalam untuk memahami kekuatan dan kelemahan pemahaman peserta didik terhadap masing-masing nilai yang terkandung dalam ayat mulia ini.

Indikator pertama yaitu nilai tanggung jawab pribadi memperoleh skor 76,4 persen dengan kriteria baik. Nilai tanggung jawab pribadi merupakan inti dari pesan QS. Al-Isra ayat 7 yang mengajarkan bahwa setiap individu bertanggung jawab penuh atas perbuatannya sendiri dan tidak dapat melemparkan tanggung jawab kepada orang lain. Dalam tafsir Al-Misbah Quraish Shihab menjelaskan bahwa kata "لِأَنْفُسِكُمْ" (*li anfusikum*) yang berarti "*untuk diri kalian sendiri*" menegaskan bahwa setiap perbuatan baik atau buruk yang dilakukan seseorang akan berdampak langsung kepada dirinya sendiri bukan kepada orang lain (Shihab, 2018). Capaian 76,4 persen pada indikator ini mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik telah memahami pesan ayat terkait pentingnya bertanggung jawab atas perbuatan sendiri. Kesadaran bahwa setiap amal baik maupun buruk akan berdampak pada diri sendiri sudah tertanam cukup kuat di kalangan siswa. Dari hasil angket ditemukan bahwa pernyataan mengenai kesadaran bahwa setiap perbuatan baik maupun buruk akan berdampak pada diri sendiri memperoleh persentase jawaban positif sebesar 52,8 persen sedangkan pernyataan mengenai tanggung jawab atas setiap keputusan dan tindakan memperoleh persentase 100 persen. Tingginya persentase pada butir kedua menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mengakui pentingnya bertanggung jawab atas keputusan dan tindakan mereka. Namun persentase yang lebih rendah pada butir pertama mengindikasikan bahwa kesadaran akan dampak perbuatan terhadap diri sendiri masih perlu diperkuat melalui pembelajaran dan pembiasaan yang lebih intensif. Dalam konteks pendidikan nilai tanggung jawab pribadi ini sangat penting karena menjadi fondasi bagi pembentukan karakter mandiri dan dewasa dimana peserta didik menyadari bahwa hasil belajar mereka adalah tanggung jawab mereka sendiri bukan tanggung jawab guru atau orang tua.

Indikator kedua yaitu nilai kebaikan berbalas kebaikan memperoleh skor 66,7 persen dengan kriteria cukup baik. Nilai ini mengajarkan bahwa setiap kebaikan yang dilakukan akan kembali kepada pelakunya dalam bentuk kebaikan pula baik di dunia maupun di akhirat. Dalam tafsir Ibnu Katsir dijelaskan bahwa firman Allah "إِنْ أَحْسَنْتُمْ أُحْسَنْتُمْ لِأَنْفُسِكُمْ" (*jika kamu berbuat baik maka sesungguhnya kamu berbuat baik bagi dirimu sendiri*) mengandung makna bahwa kebaikan yang dilakukan seseorang tidak akan hilang sia-sia tetapi akan kembali kepadanya dalam bentuk pahala di akhirat dan berkah di dunia (Ibnu Katsir, 2020). Capaian 66,7 persen pada indikator ini

menunjukkan bahwa pemahaman siswa bahwa kebaikan akan dibalas dengan kebaikan baik oleh sesama maupun oleh Allah sudah ada namun belum maksimal. Sebagian siswa mungkin belum sepenuhnya menginternalisasi keyakinan ini terutama ketika balasan kebaikan tidak langsung terlihat. Hal ini terlihat dari persentase jawaban positif pada butir pernyataan tentang keyakinan bahwa berbuat baik kepada orang lain akan mendatangkan kebaikan kembali yang mencapai 86,1 persen namun persentase menurun menjadi 47,2 persen pada butir pernyataan tentang kepercayaan bahwa Allah akan membalas setiap kebaikan meskipun tidak langsung terlihat. Perbedaan persentase yang cukup signifikan ini menunjukkan bahwa pemahaman tentang balasan kebaikan yang tidak langsung terlihat atau yang bersifat ghaib masih perlu ditingkatkan. Dalam perspektif pendidikan Islam nilai ini sangat penting untuk membentuk motivasi intrinsik peserta didik dalam belajar dimana mereka tidak hanya termotivasi oleh nilai atau pujian yang terlihat tetapi juga oleh keyakinan bahwa usaha keras mereka dalam belajar akan mendapat balasan dari Allah SWT baik berupa kemudahan dalam memahami ilmu keberkahan dalam hidup maupun kesuksesan di masa depan.

Indikator ketiga yaitu nilai keadilan Allah memperoleh skor 73,6 persen dengan kriteria baik. Nilai ini mengajarkan bahwa Allah SWT Maha Adil dan akan memberikan balasan yang setimpal kepada setiap orang sesuai dengan amal perbuatannya tanpa ada yang dizalimi. Dalam tafsir Al-Azhar Hamka menjelaskan bahwa QS. Al-Isra ayat 7 mengandung pelajaran penting tentang keadilan Allah yang sempurna dimana tidak ada seorangpun yang akan dirugikan atau diuntungkan secara tidak adil setiap orang akan menerima balasan yang sesuai dengan amal perbuatannya (Hamka, 2015). Pemahaman tentang keadilan Allah ini sejalan dengan pesan ayat bahwa segala kebaikan maupun keburukan akan kembali kepada pelakunya sesuai ketentuan Allah yang Maha Adil. Butir pernyataan tentang keyakinan bahwa Allah Maha Adil memperoleh persentase 52,8 persen sedangkan butir pernyataan tentang pemahaman bahwa segala bentuk balasan dari Allah adalah cerminan dari keadilan-Nya memperoleh persentase yang lebih tinggi yaitu 94,4 persen. Perbedaan persentase ini menarik untuk dianalisis dimana sebagian besar peserta didik memahami konsep keadilan Allah secara teoritis namun keyakinan personal terhadap sifat Allah yang Maha Adil masih perlu diperkuat. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki pemahaman yang baik tentang konsep keadilan Allah dalam memberikan balasan atas perbuatan manusia namun internalisasi keyakinan tersebut dalam kehidupan sehari-hari masih perlu ditingkatkan. Dalam konteks pendidikan nilai keadilan Allah ini sangat penting untuk membentuk sikap ikhlas dan sabar dalam belajar dimana peserta didik menyadari bahwa hasil yang mereka peroleh adalah adil sesuai dengan usaha yang mereka lakukan sehingga mereka tidak mudah putus asa ketika menghadapi kesulitan atau kegagalan.

Indikator keempat yaitu nilai introspeksi diri memperoleh skor 55,5 persen dengan kriteria cukup baik. Nilai ini mengajarkan pentingnya mengevaluasi diri sendiri dan memperbaiki kekurangan yang ada. Dalam tafsir *Fi Zhilalil Qur'an Sayyid Qutb* menjelaskan bahwa QS. Al-Isra ayat 7 mengandung pesan penting tentang muhasabah atau introspeksi diri dimana setiap kali seseorang melakukan suatu perbuatan hendaknya dia menyadari bahwa perbuatan tersebut akan kembali kepada dirinya sendiri jika perbuatan itu baik maka dia akan mendapat kebaikan dan jika perbuatan itu buruk maka dia akan mendapat keburukan kesadaran ini akan mendorong seseorang untuk selalu berusaha berbuat baik dan menghindari keburukan (Qutb, 2016). Capaian 55,5 persen pada indikator ini menunjukkan bahwa sebagian siswa telah memahami pentingnya mengevaluasi diri agar dapat memperbaiki perbuatan di masa depan namun praktik introspeksi ini belum sepenuhnya menjadi kebiasaan bagi seluruh siswa. Pernyataan tentang merenungkan perbuatan untuk memperbaiki diri memperoleh persentase 47,2 persen sedangkan pernyataan tentang berusaha mengevaluasi kesalahan agar tidak mengulangnya memperoleh persentase 63,8 persen. Rendahnya persentase pada indikator ini menunjukkan bahwa kemampuan introspeksi diri peserta didik masih perlu ditingkatkan padahal introspeksi diri merupakan salah satu kunci dalam pembentukan karakter dan peningkatan kualitas diri. Dalam konteks pendidikan Islam introspeksi diri atau muhasabah merupakan salah satu metode tarbiyah yang sangat penting sebagaimana disebutkan dalam QS. Al-Hasyr ayat 18:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَلْتَنْظُرْ نَفْسٌ مَّا قَدَّمَتْ لِغَدٍ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan hendaklah setiap orang memperhatikan apa yang telah diperbuatnya untuk hari esok (akhirat). Bertakwalah kepada Allah. Sesungguhnya Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.” (QS. Al-Hasyr: 18)

Dalam ayat ini menegaskan pentingnya setiap muslim untuk melakukan introspeksi diri dan evaluasi terhadap amal perbuatannya. Dalam konteks pendidikan nilai introspeksi diri ini sangat penting untuk membentuk kesadaran peserta didik akan kekuatan dan kelemahan diri mereka dalam belajar sehingga mereka dapat terus memperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar mereka.

Indikator kelima yaitu nilai kemandirian moral memperoleh skor 61,1 persen dengan kriteria cukup baik. Nilai ini mengajarkan bahwa seseorang harus mampu memutuskan untuk berbuat baik berdasarkan kesadaran dan keyakinan sendiri tanpa harus menunggu perintah atau pengawasan orang lain. Dalam tafsir Al-Mishbah Quraish Shihab menjelaskan bahwa QS. Al-Isra ayat 7 mengajarkan prinsip kemandirian moral dimana seseorang harus berbuat baik bukan karena takut hukuman atau ingin pujian tetapi karena kesadaran bahwa kebaikan itu adalah untuk

kebaikan dirinya sendiri (Shihab, 2018). Capaian 61,1 persen pada indikator ini mengindikasikan bahwa siswa cukup memahami perlunya bersikap mandiri dalam memutuskan perbuatan baik berdasarkan nilai-nilai yang diyakini benar tanpa harus bergantung pada arahan atau pengawasan pihak lain. Pernyataan tentang berusaha melakukan perbuatan baik tanpa harus disuruh atau diawasi memperoleh persentase 66,6 persen sedangkan pernyataan tentang dapat menentukan sikap dan tindakan berdasarkan nilai-nilai yang diyakini benar memperoleh persentase 55,6 persen. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun peserta didik memiliki kemauan untuk berbuat baik secara mandiri namun kemampuan untuk menentukan sikap dan tindakan berdasarkan nilai-nilai yang diyakini masih perlu diperkuat. Dalam konteks pendidikan nilai kemandirian moral ini sangat penting untuk membentuk motivasi intrinsik peserta didik dalam belajar dimana mereka belajar dengan disiplin bukan karena takut hukuman dari guru atau orang tua tetapi karena kesadaran bahwa belajar dengan disiplin adalah untuk kebaikan diri mereka sendiri baik di dunia maupun di akhirat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pemahaman nilai Al-Qur'an Surat Al-Isra ayat 7 pada peserta didik kelas XII-TKJ 2 di SMK Negeri Situraja berada pada kategori baik dengan persentase 81 persen yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah memahami nilai-nilai fundamental yang terkandung dalam ayat tersebut khususnya terkait prinsip tanggung jawab pribadi dimana setiap individu bertanggung jawab penuh atas perbuatannya sendiri, prinsip kebaikan berbalas kebaikan yang mengajarkan bahwa setiap kebaikan akan kembali kepada pelakunya, prinsip keadilan Allah yang menegaskan bahwa Allah Maha Adil dalam memberikan balasan, prinsip introspeksi diri yang mengajarkan pentingnya evaluasi diri, dan prinsip kemandirian moral yang mendorong seseorang untuk berbuat baik berdasarkan kesadaran sendiri, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu mendapat perhatian khusus terutama pada indikator introspeksi diri dengan skor 55,5 persen dan kemandirian moral dengan skor 61,1 persen yang masih berada pada kategori cukup baik menunjukkan bahwa internalisasi dan aplikasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari masih perlu ditingkatkan melalui pembiasaan dan keteladanan yang konsisten. Kedisiplinan belajar peserta didik kelas XII-TKJ 2 di SMK Negeri Situraja juga berada pada kategori baik dengan persentase 81 persen yang mencakup lima dimensi kedisiplinan yaitu ketepatan waktu dalam datang ke sekolah dengan skor 72,3 persen, konsistensi dalam mengumpulkan tugas dengan skor 69,4 persen, kepatuhan terhadap tata tertib sekolah dengan skor 44,5 persen yang merupakan skor terendah dan menjadi perhatian khusus, partisipasi aktif

dalam pembelajaran dengan skor 81,9 persen sebagai skor tertinggi, serta kesungguhan dalam mengikuti pelajaran dengan skor 72,3 persen, rendahnya skor pada indikator menaati tata tertib menunjukkan adanya kesenjangan antara pemahaman kognitif tentang nilai-nilai kedisiplinan dengan implementasi praktis dalam kehidupan sehari-hari di sekolah yang memerlukan upaya lebih intensif dari pihak sekolah melalui berbagai strategi pembinaan yang persuasif dan konsisten. Hasil analisis regresi linear sederhana dengan persamaan $Y = 31,154 + 0,236X$ menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan antara pemahaman nilai Al-Qur'an Surat Al-Isra ayat 7 terhadap kedisiplinan belajar peserta didik yang dibuktikan dengan nilai koefisien korelasi Pearson sebesar 0,430 menunjukkan keeratan hubungan tingkat sedang yang bersifat positif dan searah, nilai koefisien determinasi sebesar 18,5 persen menunjukkan kontribusi pemahaman nilai QS. Al-Isra ayat 7 terhadap kedisiplinan belajar sedangkan 81,5 persen dipengaruhi oleh faktor lain seperti kesiapan belajar motivasi belajar lingkungan belajar dan metode mengajar guru, serta hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t hitung 2,776 lebih besar dari t tabel 1,690 dengan nilai signifikansi 0,009 yang lebih kecil dari 0,05 sehingga hipotesis penelitian diterima yang berarti semakin tinggi pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam QS. Al-Isra ayat 7 yaitu prinsip tanggung jawab pribadi dan hukum sebab akibat dalam kehidupan maka semakin tinggi pula tingkat kedisiplinan belajar yang ditunjukkan, temuan ini membuktikan secara empiris bahwa internalisasi nilai-nilai Al-Qur'an khususnya tentang tanggung jawab pribadi dan hukum kausalitas dapat menjadi fondasi spiritual yang kuat dalam membentuk karakter disiplin peserta didik karena mereka menyadari bahwa setiap perbuatan baik dalam hal ini kedisiplinan dalam belajar akan kembali kepada diri mereka sendiri dalam bentuk kebaikan baik berupa prestasi akademik yang baik penguasaan ilmu yang mendalam maupun kesuksesan di masa depan sebaliknya kemalasan dan ketidakdisiplinan akan kembali kepada diri mereka sendiri dalam bentuk kegagalan. Berdasarkan simpulan tersebut disarankan kepada sekolah untuk mengintegrasikan nilai-nilai Al-Qur'an secara lebih intensif dalam seluruh kegiatan pembelajaran dan kehidupan sekolah tidak hanya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tetapi juga dalam mata pelajaran lainnya melalui program-program keagamaan yang terstruktur dan konsisten seperti shalat berjamaah mengaji sebelum pembelajaran kultum pagi dan kegiatan-kegiatan lainnya yang dapat memperkuat internalisasi nilai-nilai Al-Qur'an serta menciptakan budaya sekolah yang religius dan kondusif bagi pembentukan karakter disiplin, kepada guru khususnya guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih variatif dan kontekstual dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek pembelajaran kontekstual dan pembelajaran berbasis masalah agar peserta didik tidak hanya memahami nilai-nilai Al-Qur'an

secara kognitif tetapi juga mampu menginternalisasi dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari dengan memberikan contoh konkret bagaimana nilai-nilai tersebut diterapkan dalam berbagai situasi termasuk dalam hal kedisiplinan belajar serta memberikan keteladanan dalam hal kedisiplinan sehingga dapat menjadi role model bagi peserta didik, kepada peserta didik untuk meningkatkan pemahaman dan penghayatan terhadap nilai-nilai Al-Qur'an khususnya QS. Al-Isra ayat 7 dengan tidak hanya memahaminya secara kognitif tetapi juga menginternalisasi dan mengimplementasikannya dalam perilaku sehari-hari terutama dalam hal kedisiplinan belajar dengan menyadari bahwa belajar dengan disiplin adalah bentuk ibadah dan investasi untuk masa depan mereka sendiri baik di dunia maupun di akhirat serta menyadari bahwa kedisiplinan belajar bukan hanya untuk memenuhi tuntutan sekolah atau menyenangkan guru dan orang tua tetapi adalah tanggung jawab pribadi yang akan berdampak langsung kepada diri mereka sendiri, kepada orang tua untuk memberikan dukungan dan bimbingan kepada anak-anak mereka dalam membentuk kedisiplinan belajar dengan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di rumah memberikan teladan dalam hal kedisiplinan menjalin komunikasi yang baik dengan pihak sekolah untuk memantau perkembangan anak serta menanamkan nilai-nilai Al-Qur'an khususnya tentang tanggung jawab pribadi dan hukum sebab akibat sejak dini melalui pembiasaan dan keteladanan dalam kehidupan sehari-hari, dan kepada peneliti selanjutnya agar penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian yang lebih komprehensif dengan melibatkan variabel-variabel lain yang mempengaruhi kedisiplinan belajar seperti motivasi belajar lingkungan belajar metode mengajar guru dan faktor-faktor lainnya serta menggunakan sampel yang lebih besar dan beragam serta metode pengumpulan data yang lebih variatif seperti observasi langsung wawancara mendalam dan analisis dokumen untuk memperoleh data yang lebih objektif dan komprehensif, selain itu penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali lebih dalam tentang proses internalisasi nilai-nilai Al-Qur'an dalam diri peserta didik dan bagaimana nilai-nilai tersebut mempengaruhi perilaku mereka dalam kehidupan sehari-hari serta mengkaji ayat-ayat Al-Qur'an lainnya yang relevan dengan pembentukan karakter peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daradjat, Z. (2017). *Ilmu pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Effendy, O. U. (2019). Komunikasi dalam pendidikan Islam: Strategi penyampaian nilai-nilai religius. *Jurnal Komunikasi Islam*, 9(1), 45-62.
- Hamalik, O. (2020). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamka. (2015). *Tafsir Al-Azhar*. Jakarta: Gema Insani.

- Hidayat, R., & Sari, M. (2021). Integrasi nilai Al-Isra ayat 7 dalam pembentukan karakter akhlak siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 145-160.
- Ibnu Katsir. (2020). *Tafsir Ibnu Katsir*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Kalsum, U. (2021). Pengaruh pemahaman nilai-nilai Al-Qur'an terhadap kedisiplinan siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 23-38.
- Kurniasih, D. (2019). Keterkaitan nilai-nilai Al-Qur'an dengan pembentukan karakter disiplin. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(2), 112-128.
- Lickona, T. (2015). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. New York: Bantam Books.
- Maulana, A. (2019). Pengaruh pemahaman nilai Al-Qur'an terhadap kenakalan remaja. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 10(1), 45-62.
- Muhaimin. (2015). *Rekonstruksi pendidikan Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Munir, M., & Wahyuni, S. (2019). Metode komunikasi pendidikan Islam dalam membentuk karakter siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 89-104.
- Narimawati, U. (2020). *Metodologi penelitian kualitatif dan kuantitatif, teori dan aplikasi*. Bandung: Agung Media.
- Nasution, H. (2021). Komunikasi nilai religius dalam pendidikan karakter. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 9(2), 178-195. <https://doi.org/10.24198/jkk.v9i2>
- Pratiwi, D. A., & Anwar, S. (2020). Strategi komunikasi guru dalam menanamkan nilai-nilai keislaman kepada peserta didik. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 8(1), 56-71. <https://doi.org/10.24198/jkk.v8i1>
- Qutb, S. (2016). *Fi Zhalil Qur'an* (Tafsir di bawah naungan Al-Qur'an). Jakarta: Gema Insani Press.
- Rahmawati, N. (2023). Peran media pembelajaran dalam internalisasi nilai-nilai keagamaan di era digital. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 11(1), 112-128. <https://doi.org/10.24198/jkk.v11i1>
- Ramayulis. (2016). *Ilmu pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Santoso, B. (2018). Dimensi kedisiplinan belajar dalam perspektif psikologi pendidikan. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 15(2), 78-95.
- Shihab, M. Q. (2017). *Membumikan Al-Qur'an: Fungsi dan peran wahyu dalam kehidupan masyarakat*. Bandung: Mizan.
- Shihab, M. Q. (2018). *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, kesan, dan keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati.



Peran Pengajian Online Dalam Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Remaja Muslimah

Salsabila Febrianti Nurfadhilah¹, Akhmad Robittul Hilmi², Syarifah Setiana Ardiati³

IAILM Suryalaya, Tasikmalaya, Indonesia

ABSTRAK

Pengajian merupakan sebuah kelompok atau jamaah yang memiliki keinginan untuk menambah pengetahuan agama, melalui pendidikan non formal dengan berbagai kegiatan atau aktifitas yang diselenggarakan oleh sekelompok orang sebagai bentuk pembangunan nilai agama. Pengajian juga, dapat meningkatkan kecerdasan spiritual seseorang yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari seperti: meningkatkan intensitas untuk selalu beribadah kepada Allah SWT; meningkatkan rasa syukur dan lebih sahar ketika menghadapi cobaan hidup. Tujuan penelitian ini diantaranya untuk mengetahui tingkat kecerdasan spiritual remaja muslimah sebelum dan sesudah diberi penerapan kegiatan Pengajian Online serta pengaruh penerapan kegiatan Pengajian Online dalam meningkatkan kecerdasan spiritual remaja muslimah di Dusun. Cibonteng Desa. Tanjungmulya Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode eksperimen dengan jenis Pre-Experimental Design (One-Group Pretest-Posttest design) dimana penelitian eksperimen ini dilakukan pada satu kelompok saja yang dipilih secara random tanpa ada kelompok pembandingan untuk kemudian diberikan tes awal atau pre-test sebelum diberikan perlakuan dan diberi tes akhir atau post-test setelah perlakuan, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa kecerdasan spiritual remaja muslimah sebelum diberikan perlakuan berada pada kategori rendah dengan mendapat nilai rata-rata 59,3 dan setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata menjadi 66,6 dan termasuk pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan kegiatan Pengajian Online dapat meningkatkan kecerdasan spiritual remaja muslimah.

Kata-kata Kunci: Pengajian Online; kecerdasan spiritual; remaja muslimah

The Role of Online Recitation in Increasing the Spiritual Intelligence of Muslim Adolescents

ABSTRACT

Recitation is a group or congregation that has a desire to increase religious knowledge, through non-formal education with various activities or activities organized by a group of people as a form of religious value development. Recitation can also increase a person's spiritual intelligence that can be applied in everyday life such

as: increasing the intensity to always worship Allah SWT; increasing gratitude and more sincere when facing life's trials. The purpose of this study is to determine the level of spiritual intelligence of Muslim adolescents before and after being given the implementation of Online Study activities and the effect of the implementation of Online Study activities in increasing the spiritual intelligence of Muslim adolescents in Dusun. Cibonteng Village. Tanjungmulya The research method used by the author is an experimental method with the type of Pre-Experimental Design (One-Group Pretest-Posttest design) where this experimental research is carried out on only one group selected randomly without any comparison group to then be given an initial test or pre-test before being given treatment and given a final test or post-test after treatment, this study uses a quantitative approach. The results of the study and data analysis showed that the spiritual intelligence of Muslim adolescents before being given treatment was in the low category with an average score of 59.3 and after being given treatment the average score became 66.6 and was included in the high category. This shows that the implementation of Online Religious Studies activities can increase the spiritual intelligence of Muslim adolescents.

Keywords: Online Recitation, spiritual intelligence, muslim teenagers

PENDAHULUAN

Agama merupakan suatu pedoman dan pondasi bagi kehidupan manusia. Dengan agama dapat membawa umatnya ke jalan yang lurus serta menunjukkan kepada suatu jalan untuk mencapai tujuan yang diinginkan yaitu ketenangan, kebahagiaan, serta kemantapan hati agar manusia bisa menjalani kehidupan yang lebih baik dan membuat manusia tidak keluar dari batas yang telah di atur oleh agama tersebut.

Peran agama memang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena manusia memiliki unsur batin yang cenderung mendorongnya untuk tunduk kepada dzat yang ghaib. Ketundukkan ini merupakan bagian dari faktor intern manusia yang dalam psikologi kepribadian dinamakan pribadi (*self*) ataupun ihati nurani (*conscience of man*) (Jalaludin, 2016 : 143). Dengan agama menjadikan manusia mengetahui cara untuk meningkatkan kualitas hidup dalam segala aspek kehidupan. Mengingat agama merupakan kebutuhan penting bagi setiap manusia, maka agama harus selalu ditumbuh kembangkan dari sejak dini.

Berbagai macam perilaku di dalam kehidupan masyarakat memang selalu menarik untuk diperbincangkan, karena pada dasarnya kehidupan masyarakat itu bersifat dinamis, dan dari sifat dinamis inilah tercermin terjadinya sebuah perubahan skala kehidupan di masyarakat ke masyarakat, dengan kondisi inilah yang menyebabkan lahirnya kajian-kajian keilmuan tentang masyarakat.

Revolusi industri saat ini banyak memberikan dampak salah satunya untuk remaja yang sikap keberagamaanya sangat memprihatinkan, terutama dalam masalah gaya hidup remaja. Melihat fenomena kenakalan remaja tersebut maka remaja harus memiliki ilmu agama, khususnya tentang akhlak remaja dan budi pekerti, sehingga dengan pengetahuan agama tersebut remaja dapat memiliki karakter yang baik sesuai dengan norma yang berlaku dan

memiliki akhlak islami yaitu tindakan moral atau perbuatan, akhlak, tingkah laku yang berdasarkan dengan aturan agama Islam, sehingga penanaman akhlak keislaman dapat terbentuk dari suatu tindakan atau perbuatan yang sesuai dengan nilai-nilai Islam (Fatayati, 2022 : 2). Untuk membentuk remaja yang beradab, maka pengajian sebagai sarana dalam membentuk kepribadian islami untuk para remaja dalam memahami kedudukannya sebagai makhluk ciptaan Tuhan. Utamanya bagi generasi bangsa, dalam hal ini adalah anak remaja.

Salah satu solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, perlu adanya bimbingan keagamaan dalam bentuk kajian keislaman, guna meningkatkan pengetahuan agama Islam. Islam sebagai agama yang menjadi pedoman hidup bagi manusia mencakup seluruh kehidupan manusia. Di samping sebagai pedoman hidup, Islam juga sebagai ajaran yang harus dida'wahkan dan memberikan pemahaman berbagai ajaran yang terkandung di dalamnya. Sarana yang dapat dilakukan dalam mentransformasikan nilai-nilai agama tersebut antara lain melalui pengajian remaja yang berfungsi memberikan pemahaman tentang nilai-nilai ajaran tersebut.

Generasi muda (remaja) sebagai generasi selanjutnya di masa yang akan datang, maju dan berkembangnya suatu bangsa terletak di tangan mereka, dengan kata lain, jika generasi muda suatu bangsa baik, maka bangsa tersebut akan maju dan berkembang, begitu juga sebaliknya, jika generasi muda suatu bangsa buruk maka besar kemungkinan pula suatu bangsa akan mengalami kemunduran dan hancur. Generasi muda merupakan generasi penentu yang akan melanjutkan estafet perjuangan bangsa, sehingga penanaman akhlak sebagai langkah awal dalam mempersiapkan kemajuan dan perkembangan bangsa di masa yang akan datang (Abdullah, 2009 : 231).

Masa remaja (generasi muda) merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa, masa ini lebih dikenal dengan masa abu-abu, dimana dalam masa mereka telah dirundung rasa ego yang tinggi, sehingga membutuhkan arahan dan bimbingan. Mereka memiliki rasa ingin tahu yang begitu besar sehingga jika tidak tertanam hal positif dalam diri mereka dan kita lengah dalam mengawasi mereka maka berbagai hal negatif ingin dicobanya. Dalam menelusuri masa remaja, kita harus tetap mengingat bahwa tidak semua remaja sama (Robiatul Adawiyah, 2023 : 2).

Seorang remaja tak cukup jika hanya diberikan siraman rohani berisi sejumlah doktrin agama, hal ini harus ditelaah lebih dalam sehingga mereka benar-benar dapat mengetahui pentingnya pengetahuan agama dan akhlak sebagai bekal pedoman hidup di masa yang akan datang (Abdullah, 2019 : 231). Pengetahuan agama sama halnya dengan pendidikan agama Islam, dan akhlak merupakan substansi dari pendidikan agama Islam tersebut. Pendidikan agama dianggap sangat penting, karena dapat membentuk kepribadian yang lebih baik dengan

terwujudnya sikap dan tingkah laku sehari-hari. Pengetahuan agama hendaknya bisa mewarnai kehidupan anak sehingga dengannya benar-benar menjadi bagian dari sebuah kepribadian yang akan menjadi pengendali dalam kehidupan di kemudian hari.

“Pendidikan Islam bertujuan untuk membangun dan membentuk karakter muslim yang memahami ajaran agamanya serta mempunyai kesadaran iman yang diwujudkan ke dalam sikap dan perilaku sehari-hari sebagai bentuk pengamalan ajaran agama ”(Mu’alimah Rodhiyana, 2022)”.

Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman:

وَاللّٰهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۚ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur." (QS. An-Nahl 16: Ayat 78) (Tim Penerjemah Al – Qur'an Kemenag, 2005: 275)

Sehingga setiap manusia harus mempunyai kecerdasan, karena kecerdasanlah yang mampu membedakan manusia dari segala makhluk-Nya. Dalam hal kecerdasan, para ahli mempunyai perbedaan pendapat dalam menyatakan beberapa kecerdasan yang dimiliki manusia. Mengenai hal itu salah satu pandangan yang lebih diterima secara luas, yaitu Daniel Goleman dan Danah Zohar, mereka mengatakan bahwa kecerdasan tidak hanya seputar kecerdasan intelektual saja, namun ada kecerdasan lain yaitu kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual (Danah Zohar & Ian Marshall, 2007 : 3)

Penelitian ini akan lebih memfokuskan pembahasan tentang kecerdasan spiritual yang merupakan salah satu unsur jiwa manusia. Lebih dari itu Danah Zohar (2001: 66) mencontohkan bahwa kecerdasan spiritual berkaitan dengan upaya menjadikan hidup manusia yang bermakna dan bernilai. Perlu ditegaskan bahwa kecerdasan spiritual berkaitan dengan penyucian dan pembersihan jiwa. Namun tidak bisa dipungkiri bahwa agama yang berperan dalam membangun kecerdasan spiritual seseorang.

Kecerdasan Spiritual (SQ), bukanlah kecerdasan penuh yang terkait dengan agama, tetapi agama memainkan peran besar dalam pengembangan kecerdasan spiritual. Pakar Neurotika Taufiq Pasiak (2008:194) menyatakan bahwa kecerdasan spiritual tidak sama dengan agama namun keduanya mempunyai peranan yang saling berkaitan dalam membangun kecerdasan spiritual.

Kehadiran internet bagi para pengguna merupakan sebuah media baru yang menawarkan keberagaman dan kebebasan akan akses informasi bagi pengguna tanpa harus terikat pembatasan dan sensor. Beragamnya informasi di internet menjadi sumber daya informasi baru

yang menarik khalayak media massa untuk berpindah dari media massa lama (*old media*) ke media massa baru (*new media*) (Tamburaka, 2013 : 76-77). Penggunaan internet didukung dengan adanya smartphone mempermudah internet diakses dimana saja.

Pengajian pada era sekarang benar-benar harus memanfaatkan media, utamanya media-media baru. Perkembangan teknologi komunikasi telah mengubah cara orang berkomunikasi. Saat ini, hampir setiap orang menggunakan internet dalam mengirim, mencari, dan membaca informasi. Dalam berinteraksi pun kebanyakan melalui media sosial dibanding komunikasi secara langsung. Hal ini sangat dimungkinkan terjadi setidaknya dipengaruhi beberapa faktor, antara lain pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, juga kecenderungan masyarakat milenial yang sangat bergantung pada media. Kaitannya dengan kegiatan pengajian, peran media sangat strategis dalam upaya penyampaian pesan dalam pengajian. Media mampu menembus batas-batas ruang dan waktu. Artinya, meski dengan jarak jauh komunikasi memungkinkan dilakukan. Tidak hanya itu, media juga menawarkan kecepatan waktu dalam menyediakan beragam informasi. Sehingga pengajian harus menyesuaikan diri dengan perkembangan perangkat yang terus berkembang pesat dan juga, dituntut dapat diakses dengan cepat dengan konten menarik dalam bentuk digital.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kautsar Indra Zulfani tentang “Kegiatan Pengajian Remaja dan Kontribusinya Terhadap Pembentukan Akhlak Generasi Muda “menunjukkan hasil bahwa remaja masih dihadapkan oleh kontradiksi adanya nilai-nilai dan keanekaragaman pengalaman yang membuat remaja bingung untuk memilih mana yang terbaik untuk kehidupan mereka. Banyak juga dari remaja yang terjerumus dalam perilaku yang kurang baik, hal ini disebabkan salah satunya karena mereka belum memiliki kesadaran akan kebutuhan untuk menggali ilmu agama yang sangat berguna bagi kehidupannya (Kautsar Indra Zulfani, 2009 : 65).

Sejalan dengan hal itu, Fahrurrozi melakukan penelitian tentang “Peranan Majelis Dzikir dan Shalawat dalam Pembentukan Akhlak Remaja “. Di dalam tulisannya Fahrurrozi membahas mengenai peran majelis dzikir dan shalawat dalam pembentukan akhlak remaja, yang dimana hasil penelitiannya membahas bahwa majelis dzikir dan shalawat memiliki kegiatan pembinaan akhlak yang cukup baik dan hal ini berdampak pada kondisi remaja yang mengikuti kegiatan tersebut selalu dibina sehingga remaja menjadi pribadi yang baik, baik ketika mengikuti majelis maupun ketika diluar majelis (Fahrurrozi, 2013 : 50).

Hal ini diperkuat kembali dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Nikmah Yulia (Nikmah Yulia., 2021 : 150) tentang “ Peran Ta’mir Mesjid dalam Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Remaja di Mesjid Al- Ikhtiyar Gontor Melarak Ponorogo “ menunjukkan hasil bahwa

kecerdasan spiritual dapat meningkat melalui pelaksanaan tugas ta'mir kepada remaja dengan tugas untuk membantu memakmurkan masjid, membimbing anggota muda dan menegakkan kegiatan sosial dan dakwah melalui kegiatan membaca Al-Qur'an, TPA/TPQ, majelis taklim agar dapat memakmurkan masjid dan menjadikan masjid maju. Beliau menjelaskan juga bahwa untuk meningkatkan kecerdasan spiritual remaja dapat dilakukan dengan memberikan amanah kepada remaja dengan melakukan berbagai kegiatan keagamaan untuk mengetahui sampai mana pengetahuan keagamaan mereka.

Peneliti melihat bahwa, generasi muslimah di Dusun Cibonteng saat ini memiliki ketergantungan terhadap internet, yang mengakibatkan generasi sekarang sedang mengalami krisis Kecerdasan Spiritual yang dipengaruhi dari perkembangan teknologi yang berkembang pesat. Generasi Muslimah di Dusun Cibonteng saat ini sedang mengalami menurunnya semangat untuk mencari ilmu agama, mereka saat ini sudah mulai tidak semangat lagi ketika mengikuti pengajian di mesjid karena mereka beranggapan bahwa mengaji di mesjid itu hanya untuk para orang tua sehingga saat ini di Dusun Cibonteng sudah mulai padam mengenai pembiasaan Magrib Mengaji, Shalat Berjamamah dan Subuh dimesjid, mereka lebih tertarik untuk berdiam diri di rumah dengan menghabiskan waktu untuk bermain di dunia maya. Sehingga banyak dari Generasi Muslimah saat ini masih awam terhadap pengetahuan agama karena mereka lebih sibuk menghabiskan waktu untuk Scrol Internet dari pada menggali Ilmu Agama. Meskipun saat ini sudah banyak bermunculan Pengajian Online dimana pada kajian tersebut mengarah pada Generasi Muda sekarang agar mereka tetap bisa menjadi Generasi Muslimah Akhir Zaman yang sesuai dengan tuntunan Agama. Akan tetapi, hal ini masih belum dimanfaatkan oleh generasi muslimah di Dusun Cibonteng, didalam diri mereka belum ada keinginan untuk mengupdate pengetahuan akan ilmu agamanya. Sehingga penulis merasa khawatir apabila hal ini tetap dibiarkan maka generasi sekarang akan terus herada dalam hal-hal yang kurang baik.

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah (1) Bagaimana kecerdasan spiritual remaja muslimah Dusun Cibonteng sebelum mengikuti kegiatan pengajian online? (2) Bagaimana kecerdasan spiritual remaja muslimah Dusun Cibonteng sesudah mengikuti kegiatan pengajian online? (3) Bagaimana peningkatan kecerdasan spiritual remaja muslimah Dusun Cibonteng setelah mengikuti kegiatan pengajian online dibandingkan dengan sebelum mengikuti kegiatan pengajian online?

Untuk tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui dan menganalisis kecerdasan spiritual remaja muslimah Dusun Cibonteng sebelum mengikuti kegiatan pengajian online (2) Untuk mengetahui mengetahui dan menganalisis kecerdasan spiritual remaja muslimah

Dusun Cibonteng sesudah mengikuti kegiatan pengajian online (3) Untuk mengetahui dan menganalisis peningkatan kecerdasan spiritual remaja muslimah Dusun Cibonteng setelah mengikuti kegiatan pengajian online dibandingkan dengan sebelum mengikuti kegiatan pengajian online.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengajian berasal dari kata “kaji” yang berarti pelajaran (terutama dalam hal agama) (Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005: 491). Kata pengajian memiliki awalan “pe” dan akhiran “an” yang mengandung dua pengertian : pertama, sebagai kata kerja yang berarti pengajaran, yaitu pengajaran beberapa ilmu agama Islam, dan kedua sebagai kata benda yang menyatakan kata benda dengan arti tempat, yakni tempat melaksanakan pengajaran agama Islam, dimana dalam pemakaiannya digunakan pada banyak istilah, seperti pada masyarakat saat ini yang lebih dikenal dengan majelis ta’lim (Dewan Redaksi Ensiklopedia Islam, 1997 : 120). Selanjutnya pengajian mempunyai arti sendiri dalam kamus besar Bahasa Indonesia sebagai: (1) pengajaran (agama Islam), (2) pembacaan Al-Qur’an.

Hasbullah mengatakan bahwa pengajian atau majelis ta’lim agama Islam merupakan lembaga pendidikan non formal Islam yang memiliki kurikulum sendiri secara berkala dan teratur yang diikuti oleh jamaah dari seluruh golongan usia (Hasbullah, 1999 : 96). Aktifitas ini tak membatasi umur dan golongan tertentu, tetapi mencakup semua orang yang berminat untuk menjalin silaturahmi dan mendalami ajaran Islam dengan kesadaran masing-masing individu dari mereka.

Disimpulkan bahwa pengajian adalah sebuah kelompok atau jamaah yang memiliki keinginan untuk menambah pengetahuan agama, melalui pendidikan non formal dengan berbagai kegiatan atau aktifitas yang diselenggarakan oleh masyarakat setempat sebagai bentuk pembangunan nilai-nilai agama. Pengajian pada hakekatnya adalah mengajak manusia pada kebaikan dan petunjuk Allah SWT, menyeru kepada kebiasaan yang baik dan melarang dari kebiasaan buruk agar mendapatkan kebahagiaan dunia dan akhirat (Munzier Suparta, 2009 : 28).

Pada dasarnya pengajian mengajak seorang muslim kepada kebaikan sesuai dengan petunjuk Allah SWT, memberikan pemahaman mengenai perintah Allah yang harus dikerjakan, dan laranganNya yang harus ditinggalkan sehingga memperoleh kemudahan baik di dunia maupun di akhirat. Adapun tujuan pengajian yakni menjadikan orang-orang muslim konsisten dalam memurnikan tauhidullah, mengingatkan akhirat dan kematian, serta menegakkan risalah Nabi Muhammad SAW atau berdakwah.

Dalam suatu forum pengajian, materi yang dijelaskan didalamnya adalah semua ajaran Islam dengan berbagai aspeknya. Didalamnya mencakup pembacaan Al-Qur’an dengan tajwidnya, tafsir Qur’an dan Hadist, Fiqh, Tauhid, Akhlak dan materi-materi lainnya yang dibutuhkan para

jamaah, misalnya masalah penanggulangan kenakalan remaja, masalah undang-undang perkawinan dan lain-lain (Dahlah, 1994 : 120).

Islam mengandung ajaran tentang hidup dengan segala aspek kehidupannya. Dengan demikian materi agama Islam meliputi segala aspek kehidupan manusia. Mahmud Yunus menjelaskan bahwan dengan melihat dari ruang lingkup pembatasannya, pengajaran agama Islam yang dilaksanakan di pengajian meliputi Tauhid, Fikih dan Akhlak (Mahmud Yunus., 1996 : 17).

Untuk menyampaikan ajaran Islam kepada umat, pengajian dapat menggunakan berbagai media, yaitu: (1) Lisan, pengajian yang menggunakan lidah atau suara, pengajian dengan media ini dapat berbentuk pidato, ceramah, kuliah bimbingan, penyuluhan dan sebagainya; (2) Media Visual yaitu media yang memiliki unsur suara dan juga unsur gambar, seperti film slide, gambar; (3) Media audio yaitu media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Contohnya radio, telepon; (4) Media audio visual media yang mempunyai unsur suara gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yaitu media audio dan media visuals. Seperti televisi, film atau sinetron (Sukayat, 2009 : 84).

Secara konseptual kecerdasan spiritual terdiri atas gabungan kata kecerdasan dan spiritual. Kata spirit sendiri dapat dipakai sebagai hal-hal yang bersifat spirit, sehingga dapat diartikan bahwa spiritual sebagai suatu hal yang berkaitan dengan kemampuan dan membangkitkan semangat. Ada yang berpendapat bahwa kata spirit secara etimologi berasal dari Bahasa Latin, yang diantaranya berarti ruh, jiwa, sukma, kesadaran diri, wujud tak berbadan, nyawa hidup dan napas hidup (Abdul Wahid Hasan, 2011 : 47).

Kecerdasan seseorang tidak hanya dilihat dari kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional saja, tetapi juga ditentukan oleh kecerdasan spiritualnya. Kecerdasan spiritual dipercaya sebagai kecerdasan yang dapat mempengaruhi kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional secara efektif dengan kata lain kecerdasan spiritual merupakan kecerdasan tertinggi.

Menurut Mujib dan Mudzakir (2001:324), mengungkapkan bahwa kecerdasan spiritual merupakan konsep pemikiran yang berhubungan dengan bagaimana seseorang pandai dalam mengelola dan mendayagunakan makna-makna, nilai-nilai dan kualitas-kualitas kehidupan spiritualnya.

Kecerdasan spiritual adalah kecerdasan yang mengangkat fungsi jiwa sebagai internal diri yang memiliki kemampuan dan kepekaan dalam melihat makna yang ada baik sebuah kenyataan atau kejadian tertentu (Akhmad Muhaimin, 2010: 2). Kepandaian dan kesuksesan seseorang dianggap tidak memiliki arti apa apa apabila ia tidak pernah merasa bahagia dengan hal tersebut.

Maka disinilah letak kecerdasan spiritual, yaitu membuat seseorang mengerti akan sebuah nilai dan makna dari sesuatu yang ia alami, sehingga ia menemukan titik kebahagiaannya.

Spiritualitas sering kali dikaitkan dengan agama, namun agama dan spiritualitas memiliki perbedaan. Agama sering dikarakteristikan sebagai intuisi, kepercayaan individu dan praktek. Sementara spiritualitas sering diasosiasikan dengan keterhubungan atau perasaan hati dengan Tuhan. Spiritualitas adalah kepercayaan akan adanya kekuatan non fisik yang lebih besar dari pada kekuatan diri, suatu kesadaran yang menghubungkan manusia dengan Tuhan.

Muhammad Zuhri (2012: 59) memberikan definisi mengenai kecerdasan spiritual, beliau berpendapat bahwa kecerdasan spiritual adalah kecerdasan manusia yang digunakan untuk berhubungan dengan Tuhan. Potensi mengenai SQ setiap orang sangat besar dan tidak dibatasi oleh faktor keturunan, lingkungan atau materi lainnya. Dimensi spiritual adalah inti diri, pusat diri, komitmen diri pada sistem nilai diri, daerah yang amat pribadi dari kehidupan dan sangat penting. Dimensi ini memanfaatkan sumber yang mengalami dan mengangkat semangat kita dalam kebenaran tanpa batas waktu mengenai aspek humanitas (Agus Nggermanto, 2005: 113).

Orang yang mempunyai kecerdasan spiritual, ketika menghadapi persoalan dalam hidupnya, tidak hanya dihadapi dan dipecahkan dengan rasional dan emosional saja, tetapi ia menghubungkannya dengan makna kehidupan secara spiritual. Dengan demikian, langkah-langkahnya lebih matang dan bermakna dalam kehidupan.

Kecerdasan spiritual merupakan kecerdasan untuk menghadapi dan memecahkan persoalan makna dan nilai. Menurut Zohar & Marshall (Zohar, 2007: 36), tanda-tanda kecerdasan spiritual yang telah berkembang baik dalam diri seseorang mencakup hal-hal berikut: Kemampuan bersikap seimbang (Tawazun); Memiliki integritas dalam membawakan visi dan nilai pada orang lain; Ikhlas dan Tawakal dalam menghadapi dan melalui cobaan; Tingkat kesadaran tinggi dan kualitas hidup sesuai dengan visi dan misi; Berpikir secara holistic dan 'Tawadhu' (rendah hati).

Sukidi mengutip pendapat Khavari (2004:29), menjelaskan bahwa untuk dapat mengetahui kualitas kecerdasan spiritual secara lebih religius dan spiritual setidaknya dapat dilihat berdasarkan tiga sudut pandang yaitu: (1) Sudut pandang Spiritual-Keagamaan (relasi vertikal, hablumminallah). Sudut pandang ini menggambarkan sejauh mana tingkat relasi spiritual seseorang dengan Tuhan. Kecerdasan spiritual dalam sudut pandang ini dapat diukur dari segi komunikasi dan intensitas spiritual kita dengan Tuhan; (2) Sudut pandang Sosial-Keagamaan, sudut pandang ini merupakan kelanjutan dan bahkan konsekuensi logis atas relasi spiritual-keagamaan. Artinya, kesadaran spiritual harus terrefleksikan pada sikap-sikap sosial yang menekankan segi kebersamaan dan kesejahteraan sosial (sosial welfare); (3) Sudut pandang Etika Sosial, bagus tidaknya etika sosial seseorang menjadi cermin kadar kecerdasan spiritualnya. Bisa

dikatakan bahwa semakin seseorang itu jujur, beradab dan amanah maka semakin tinggi kecerdasan spiritualnya.

Kondisi spiritual seseorang berpengaruh terhadap kemudahan dia dalam menjalani kehidupan ini. Jika spiritualnya baik, maka ia akan menjadi orang yang cerdas dalam kehidupan. Oleh karena itu yang terbaik bagi kita adalah memperbaiki hubungan kita kepada Allah SWT, yaitu dengan cara meningkatkan taqwa dan menyempurnakan tawakan serta memurnikan pengabdian kita kepada-Nya. Beberapa fungsi kecerdasan spiritual, antara lain: (1) Pembinaan dan pendidikan akhlak. Spiritual adalah satu metode pendidikan akhlak dan pembinaan jiwa; (2) Kecerdasan spiritual untuk mendidik hati dan Budi Pekerti. Pendidikan sejati adalah pendidikan hati, karena pendidikan hati tidak hanya menekankan segi segi pengetahuan kognitif intelektual saja, tetapi jua menumbuhkan segi segi kualitas psikomotorik dan kesadaran spiritual yang reflektif dalam kehidupan sehari-hari; (3) Kecerdasan spiritual membimbing kita untuk meraih kehidupan yang bahagia. Ada 3 kunci SQ salam meraih kebahagiaan hidup, yaitu: cinta yang dicurahkan kepada Allah, berdoa serta berbuat kebajikan dan berbudi pekerti luhur; (4) Untuk menjadi lebih cerdas secara spiritual dalam beragama. SQ membawa kejantung segala sesuatu, kesatuan dibalik perbedaan. SQ mampu menghubungkan dengan makna dan ruh esensial dibelakang semua agama besar.

Menurut Syamsu Yusuf dalam (Rosad, 2020 : 131-132), menjelaskan ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan spiritual yaitu : (1) Faktor pembawaan (internal), dimulai dari sejak lahir setiap manusia sudah dibekali dengan akal dan kepercayaan terhadap suatu zat yang mempunyai kekuatan untuk mendatangkan kebaikan atau kemudharatan; (2) Faktor lingkungan (eksternal), faktor Lingkungan yang dimaksud menurut Syamsu Yusuf yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat akan dapat memberikan dampak positif bagi anak, termasuk dalam pembentukan jiwa keagamaan dalam diri anak.

Media sosial merupakan hasil dari sebuah sejarah yang telah membawa perubahan dalam proses komunikasi manusia. Proses komunikasi yang selama ini dilakukan hanya melalui komunikasi tatap muka, komunikasi kelompok, komunikasi massa, berubah total dengan perkembangan teknologi komunikasi dewasa ini, khususnya internet. Perubahan tersebut akan membawa konsekuensi-konsekuensi proses komunikasi. Proses komunikasi yang terjadi membawa dampak tersendiri, baik di tingkat individu, organisasi dan kelembagaan (Nurudin, 2010 : 83).

Pada dasarnya media sosial merupakan hasil dari perkembangan teknologi baru yang ada di internet, dimana para penggunanya bisa dengan mudah untuk berkomunikasi, berpartisipasi, berbagi dan membentuk sebuah jaringan di dunia virtual, sehingga para pengguna bisa

menyebarkan konten mereka sendiri. Menurut Heidi Cohen media sosial terus berubah atau berkembang seiring dengan perkembangan pengguna media sosial itu sendiri. Hal ini lantaran didukung oleh fakta bahwa media sosial berkaitan dengan teknologi dan platform yang memungkinkan pembuatan konten pada web interaktif sehingga terjadi kolaborasi dan pertukaran pesan secara bebas antara pengguna (Liliweri, 2015: 288-289).

Muslim secara harafiah berarti orang yang berserah diri kepada Allah, seluruh ciptaan langit dan bumi. Kata Muslim hanya merujuk pada mereka yang menganut agama Islam, setelah itu pemeluk Islam laki-laki disebut dan pemeluk agama perempuan disebut muslimah. Seorang Muslim ialah makhluk atau sekelompok orang yang sungguh-sungguh menyerahkan diri kepada Allah. Maka dari itu, dapat dijabarkan bahwa tipe muslim merupakan orang yang bertaqwa kepada Allah, taat, taat dan ikhlas dalam amalnya, karena keimanannya kepada-Nya (Naulia, 2016: 42). Keteladanan orang yang beriman kepada Tuhan tidak hanya sekedar mengerjakan amal shaleh yang diperintahkan, namun juga mencapai keselarasan dan keterpaduan antara aspek keimanan, Islam dan Ikhsan.

Orang-orang yang mampu menunaikan kewajiban-kewajiban hidupnya, seperti shalat, membayar zakat, yang menepati nazar ketika bernazar, dan yang bersabar dalam cobaan siksa dan peperangan hingga dinyatakan sebagai muslim, dan merupakan orang-orang yang dikenal sebagai orang baik. Berikut ini contoh ketakwaan sebagai wujud akhlak yang wajib diamalkan dalam diri umat Islam. Menjadikan manusia muslim yang berkarakter adalah penciptaan karakter yang berupaya meningkatkan dan mengembangkan sisi bawah (bawaan) dan sisi pendidikan berdasarkan prinsip islam. Bagian utamanya adalah mengembangkan dan meningkatkan kemampuan melalui pendidikan dan pembiasaan berpikir, bertindak dan berperilaku sesuai prinsip Islam. Sedangkan aspek pendidikan diupayakan dengan cara mempengaruhi masyarakat melalui cara-cara dan upaya-upaya yang dirancang untuk menciptakan situasi-situasi yang mencerminkan cara hidup menurut prinsip-prinsip Islam, misalnya keteladanan, nasehat, nasehat, ganjaran, tingkah laku, hukuman, dan lain-lain. Dan menciptakan ruang yang harmonis (Khulaisie, Rusdiana, 2016 : 42).

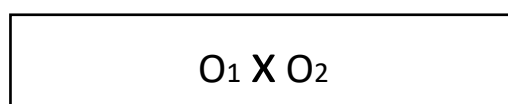
Pemuda milenial lahir dan tumbuh disekitar pertumbuhan digital yang dibawa oleh Internet (Yuhdi Fahminal, 2018:66). Karena mereka tumbuh seiring dengan cepatnya pertumbuhan teknologi internet, pemuda milenial ialah generasi yang kreatif, inovatif, dan produktif. Apalagi konsumsi juga menjadi ciri khas pemuda milenial, karena semua data seolah mengalir melalui internet dan bisa diakses dimana saja dan kapan saja. Terlihat bahwa gaya hidup generasi milenial tidak lepas dari internet yang dimilikinya, sehingga pertumbuhan teknologi sangat mempengaruhi gaya hidup mereka khususnya media sosial.

Menjadi seorang muslimah tidaklah sesulit seperti apa yang dibayangkan, menjadi seorang muslimah mempunyai ketentuan tersendiri. Beberapa ketentuan yang menggambarkan seorang wanita muslim adalah: (1) Kewajiban Sebagai Muslimah, sebagai Muslimah, ia wajib melaksanakan seluruh kewajiban, tercantum melaksanakan shalat harus 5 waktu serta puasa sepanjang bulan Ramadhan serta Ibadah wajib untuk umat Islam. Seseorang perempuan muslim senantiasa berupaya untuk melaksanakan ibadah harus pula yang disarankan serta mempunyai banyak keutamaan; (2) Berbakti kepada orang tua dan suaminya, seseorang perempuan muslimah wajib menghormati serta berbakti kepada orang tuanya serta berupaya buat menolong pekerjaan serta meninggalkan beban di rumah kepada orang tuanya. Di sisi lain, seseorang perempuan muslimah pula wajib berbakti kepada suaminya sebab perempuan yang tidak berbakti kepada suaminya merupakan salah satu perempuan yang dibenci Allah SWT; (3) Mengetahui dan mengetahui bagaimana menghidupi keluargamu, seseorang wanita jadi seseorang bunda untuk anak-anaknya dan ia wajib mempunyai pengetahuan yang sesuatu dikala ia bisa mendidik anak-anaknya ataupun memakainya buat kepentingan warga (Marlina Reni Tasyari, 2023 : 157-158).

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian adalah sebuah metode yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitiannya, yang mana hal ini sangat tergantung kepada data yang akan dikumpulkan dan teknik analisis yang akan digunakan (Creswell yang dikutip Sugiono, 2017: 7). Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Kuantitatif, menurut Creswell yang dikutip Alsa (2012: 13) mengatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bekerja dengan angka yang datanya berwujud bilangan baik secara skor ataupun secara frekuensi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan (Sugiyono, 2022 : 72). Bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis *eksperimen pre Experimental Design (One Group Pre-test Post-test Design)*. Merupakan penelitian yang ada *Pre-test* sebelum diberi perlakuan dan ada *Post-test* setelah diberi perlakuan dan ada *Post-test* setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Adapun pola penelitian sebagai berikut :



$$\begin{array}{lcl} O1 & = & \text{Nilai pretest} \\ O2 & = & \text{Nilai posstest} \end{array}$$

Penelitian ini dilaksanakan pada remaja muslimah RT 006 Dusun. Cibonteng. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja muslimah Dusun. Cibonteng sebanyak 450 orang.

Pengambilan sampel yang digunakan adalah jenis *Purposive Sampling*. Teknik ini merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan mempertimbangkan unsur-unsur tertentu dalam populasi penelitian kemudian sampel ditentukan sesuai ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun kriteria yang ditetapkan oleh peneliti dalam menentukan sampel adalah dilihat dari banyaknya populasi dan dilihat dari banyaknya populasi yang belum tertarik mengikuti kegiatan studi islam muslimah online. Sampel yang diambil adalah remaja muslimah RT 006 Dusun. Cibonteng berjumlah 20 orang dengan pertimbangan bahwa RT tersebut merupakan salah satu RT yang mencolok di Dusun Cibonteng karena sebagian besar remaja disana aktif dalam kegiatan yang diadakan kampung tetapi banyak pula remaja disana yang terbawa arus perkembangan zaman, selain itu wilayah RT 06 merupakan pusat dari remaja untuk bermain dan berkumpul. Instrumen penelitian yang digunakan adalah (1) kuesioner, berupa pretest (sebelum diberi perlakuan) dan posttest (setelah diberi perlakuan), (2) observasi, keadaan lingkungan yang akan dijadikan tempat penelitian. (3) wawancara, langsung dilakukan kepada remaja muslimah untuk mengetahui bagaimana tingkat kecerdasan spiritual mereka dan mengetahui bagaimana keseharian kehidupan mereka. Analisis data adalah kegiatan setelah data dari seluruh responder atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono 2017 : 147). Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai pre-test dan nilai post-test kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai pre-test dengan nilai post-test. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata-rata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (t-test).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengenai penerapan kegiatan pengajian online dalam meningkatkan kecerdasan spiritual remaja muslimah RT 006 Dusun. Cibonteng ditunjukkan dari data yang diperoleh setelah diberikan kuesioner berupa *pretest* (sebelum diberi perlakuan) dan *posttest* (setelah diberi perlakuan). Teknik analisis data untuk masing-masing variabel menggunakan statistik deskriptif dan inferensial.



Saat Pre-Test remaja muslimah RT 06 Dusun. Cibonteng masih terlihat dalam diri mereka menggebu-gebu untuk mengedepankan urusan kehidupan dunia, masih banyak dari mereka yang menghabiskan waktunya hanya untuk bermain dalam media sosial mereka masih mengakhirkan urusan akhirat karena mereka terlena dengan fitur dari perkembangan media informasi yang berkembang sangat pesat. Sehingga remaja muslimah sangat perlu untuk dibimbing dan diarahkan agar mereka bisa tetap menjaga keseimbangan antara urusan dunia dan akhirat. Remaja muslimah masih belum bisa mengembangkan kecerdasan yang dimiliki dirinya untuk diterapkan dalam hal-hal positif karena masih memiliki ego yang sangat tinggi.

Terkadang remaja muslimah masih banyak yang hanya memanfaatkan perkembangan teknologi dengan baik. Remaja muslimah juga belum semua tertarik untuk mengembangkan kecerdasan spiritual yang dimilikinya melalui kegiatan pengajian online. Pada saat menghadapi masalah banyak dari mereka hanya overthinking yang menguasai pikiran mereka tanpa bisa mencari solusi atau penyelesaian terbaik untuk masalah yang sedang dihadapi. Dengan, tetapi dengan seiring berjalannya waktu remaja muslimah mendapatkan motivasi dan penjelasan bahwa apa yang dilakukannya itu kurang tepat.

Dalam pelaksanaan Pre-test kecerdasan spiritual remaja muslimah RT 06 Dusun. Cibonteng sangat rendah terbukti dengan hasil test yang menunjukkan bahwa sebanyak 12 orang remaja muslimah belum mencapai nilai rata-rata atau 60 % remaja muslimah yang masih menganggap bahwa setiap masalah yang dihadapi itu sangat berat mereka hanya bisa meratapi masalah, banyak dari mereka yang masih mementingkan kepentingan sendiri dan enggan untuk bisa membantu orang lain. Remaja muslimah yang sudah mencapai nilai rata-rata sebanyak 8 orang atau 40 %, hal ini terlihat saat proses test berlangsung mereka sudah mempunyai dasar agama yang kuat, memiliki perilaku yang baik dan senang akan bersosial dengan lingkungan sekitarnya.

Namun saat Post-Test remaja muslimah sudah mulai menerapkan kecerdasan spiritual dalam kehidupannya, hal ini dibuktikan dengan hasil angket yang menunjukkan 85 % remaja muslimah yang mulai selalu mengisi waktu kosongnya dengan hal-hal positif, contohnya yaitu mereka mendengarkan video yang sedang membicarakan agama yang dikemas dengan menarik.

Mengikuti kegiatan pengajian online membantu remaja muslimah untuk semakin dekat dengan agama serta membuka pola pikir remaja muslimah bahwa segala sesuatu yang terjadi dalam kehidupan telah diatur atau terdapat solusi yang sangat baik dari ilmu agama yang telah didengar atau dipelajari. Pengajian online membantu remaja muslimah untuk semakin semangat dalam menggali ilmu agama sehingga mereka bisa tetap menjadi remaja muslimah yang tetap aktif, remaja muslimah bisa tetap menjaga keseimbangan antara kehidupan dunia dan akhirat.

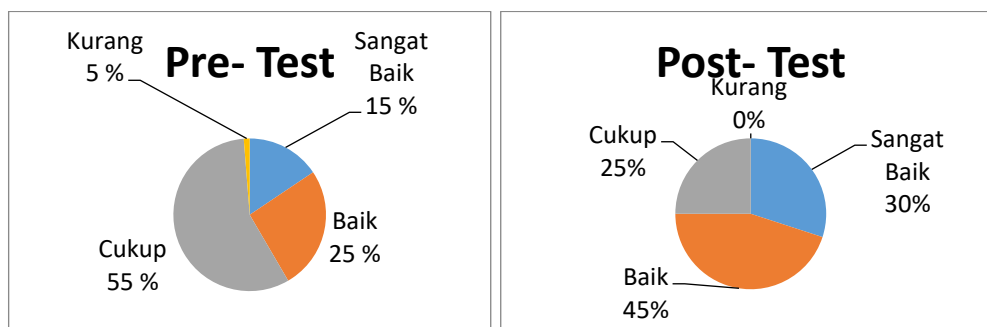
Selain itu, remaja muslimah sudah mulai berani menunjukkan dirinya bahwa dengan menutup aurat tidak membuat mereka terlihat jelek, namun mereka berani menunjukkan diri bahwa dengan menutup aurat dengan menutup aurat mereka masih bisa tetap terlihat *staylist*. Remaja muslimah yang masih belum berani menunjukkan diri dengan menutup aurat lambat laun mulai menutup aurat karena mereka termotivasi melalui kegiatan pengajian online dengan penyampaian materi yang mudah dipahami dan diterima.

Dengan beberapa kali mengikuti pertemuan pengajian online, remaja muslimah sudah mulai kembali tertata kehidupannya mereka bisa untuk tetap menyeimbangkan antara urusan dunia dan akhirat. Remaja mmenjadi pribadi pribadi muslim yang selalu bersyukur dengan apa yang didapatkan dan mereka bisa menahan egonya demi kepentingan bersama.

Setelah dilaksanakannya Post-test terdapat peningkatan kecerdasan spiritual remaja muslimah terbukti dengan hasil Post-test yang menunjukkan 17 remaja muslimah yang sudah memenuhi ketentuan atau sebesar 85 % sedangkan yang masih belum memenuhi ketentuan sebanyak 3 orang atau 15 %. Hal tersebut terlihat dari banyak dari remmaja muslimah yang menjadi semangat dalam menggali ilmu agama untuk bekal mereka dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Kecerdasan spiritual remaja melalui penerapan kegiatan pengajian online mempunyai perbedaan pada saat pre-test dan post-test kecerdasan spiritual remaja muslimah RT 06 Dusun. Cibonteng. Kecerdasan spiritual remaja melalui penerapan kegiatan pengajian online pada remaja muslimah RT 06 Dusun. Cibonteng membuat remaja menjadi semangat kembali untuk menggali ilmu agama, remaja menjadi bisa mengontrol ego dan mereka bisa memanfaatkan perkembangan teknologi dengan baik. Dalam hal ini, remaja mulai memperhatikan dan menyeimbangkan antara urusan dunia dan akhirat. Remaja pada awalnya belum memiliki semangat atau kemauan untuk menggali ilmu agama pada pre-test mereka mulai tertarik untuk menggali ilmu agama.

Peningkatan kecerdasan spiritual remaja muslimah dengan melalui penerapan kegiatan pengajian online dapat dilihat dari diagram pie *pre-test post-test* berikut :



Dari hal tersebut, terdapat peningkatan yang signifikan antara kecerdasan spiritual remaja sebelum dan sesudah penerapan kegiatan pengajian online. Hal tersebut sangat berdampak baik bagi remaja muslimah RT 06 Dusun. Cibonteng. Pernyataan tersebut berdasarkan hasil perhitungan statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji-t, dapat diketahui bahwa t_{Tabel} sebesar dengan frekuensi $df = 20-1$, $df = 19$, dengan taraf signifikan 0,05, maka diperoleh $t_{Tabel} = 1,72913$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{Tabel}$ dengan taraf signifikan 0,05, maka hipotesis nol H_0 ditolak dan hipotesis alternatif H_a diterima yang berarti bahwa terdapat peningkatan kecerdasan spiritual remaja muslimah RT 06 Dusun. Cibonteng setelah mengikuti kegiatan pengajian online.

Hal tersebut diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Nikmah Yulia (2021) yang berjudul “Peran Ta’mir Masjid dalam Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Remaja di Masjid Al – Ikhtiyar Gontor Melarak Ponorogo” yang menunjukkan hasil bahwa kecerdasan spiritual dapat meningkat melalui pelaksanaan tugas ta’mir kepada remaja dengan tugas untuk membantu memakmurkan masjid, membimbing anggota muda dan menegakkan kegiatan sosial dan dakwah melalui kegiatan membaca Al – Qur’an, TPA/TPQ, majelis taklim agar dapat memakmurkan masjid dan menjadikan masjid maju. Beliau menjelaskan juga bahwa untuk meningkatkan kecerdasan spiritual remaja dapat dilakukan dengan memberikan amanah kepada remaja dengan melakukan berbagai kegiatan keagamaan untuk mengetahui sampai mana pengetahuan keagamaan mereka.

SIMPULAN

Penerapan kegiatan pengajian online memberikan dampak yang baik bagi remaja muslimah yang sedang berproses untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Kegiatan pengajian online membantu remaja muslimah untuk semakin dekat dengan agama serta membantu membuka pola pikir remaja muslimah bahwa segala sesuatu telah diatur oleh agama dan agama memberikan solusi terbaiknya. Berdasarkan hasil angket yang diperoleh, remaja muslimah yang menjawab Selalu (SL) mendapat nilai rata-rata 25,25, remaja muslimah yang menjawab Sering (SR) sebanyak 34, remaja muslimah yang menjawab Kadang-kadang (KD) sebanyak 25 dan remaja muslimah yang menjawab Tidak Pernah (TP) sebanyak 15,75.

Kecerdasan spiritual remaja muslimah sebelum mengikuti kegiatan pengajian online berada pada posisi rendah hal ini dapat dilihat dari remaja muslimah yang masih belum bisa menyeimbangkan antara kepentingan dunia dan akhirat sehingga hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 12 (60 %) orang remaja muslimah belum mencapai nilai rata-rata. Kecerdasan

spiritual remaja muslimah meningkat dan berada pada posisi tinggi setelah mengikuti kegiatan pengajian online yaitu sebanyak 3 (15 %) orang remaja muslimah yang belum mencapai nilai rata-rata.

Terdapat peningkatan yang signifikan antara kecerdasan spiritual remaja muslimah sebelum mengikuti kegiatan pengajian online yaitu sebanyak 8 (40%) orang yang telah mencapai nilai rata-rata dengan kecerdasan spiritual remaja muslimah setelah mengikuti kegiatan pengajian online yaitu sebanyak 17 (85 %) orang remaja muslimah telah mencapai nilai rata-rata.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahid Hasan. (2011). *SQ Nabi Aplikasi & Model Kecerdasan Spiritual Rasulullah di Masa Kini*, Yogyakarta : IR Cisod, 47
- Abdullah. (2009). "Pengajian Remaja dan Kontribusinya dalam Pembentukan Akhlak Generasi Muda" *Jurnal Program Studi PGMI*, Vol. 6, 231
- Abdullah, A. (2019). "Pengajian Remaja dan Kontribusinya dalam Pembentukan Akhlak Generasi Muda di Mushollah Al-Fath Lebak Jaya Utara 4 Rawasan Surabaya". *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*. <https://doi.org/10.36835/modeling.v6i2.472>
- Dahlah, A. A. (1994). *Ensiklopedia Islam*, Jakarta : PT. Ictiar Baru, 120
- Danah Zohar & Ian Marshall. (2007). *Kecerdasan Spiritual*, Bandung : Mizan Media.
- Dewan Redaksi Ensiklopedia Islam. (1997). *Ensiklopedia Islam*, Jakarta : Ichitiar Baru Van Hoeve, Cet. 4 Jilid. 3
- Fahrurrozi. (2013). *Peran Majelis Dzikir dan Shalawat dalam Pembentukan Akhlak Remaja*. Skripsi Sarjana (Tidak Dipublikasikan). Pemalang : Fakultas Tarbiyah UIN Pemalang
- Fatayati, N. (2022). *Peran kegiatan Pengajian Remaja Terhadap Pembentukan Akhlak di Dusun Karang Jurang Desa GIRI REJO Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang Tahun 2021*. Skripsi Sarjana (Tidak Dipublikasikan). Magelang : Fakultas Agama Islam Undaris.
- Hasbullah. (1999). *Kapita Selekta Pendidikan Islam di Indonesia*. Jakarta : Raja Grafindo Persada, 95–98.
- Jalaludin. (2016). *Psikologi Agama: Memahami Perilaku dengan Mengaplikasikan Prinsip-prinsip Psikologi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 143.
- Kautsar Indra Zulfani. (2009). *Kegiatan Pengajian Remaja dan Kontribusinya terhadap Pembentukan Akhlak Generasi Muda*. Skripsi Sarjana (Tidak Dipublikasikan). Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah.
- Khulaisie, Rusdiana, N. (2016). "Hakikat Kepribadian Muslim Sei Pemahaman Jiwa Terhadap KOnsp Insan Kamil". *Jurnal Reflektika*, Vol. 11 No. 11, 42
- Mahmud Yunus. (1996). *Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia*. Jakarta : Hidakarya Agung, 17.
- Marlina Reni Tasyari. (2023). "Konsep Kepribadian Seorang Muslimah Milenial Pada Era Revolusi Industri (Telaah Buku Amazing Stories)". *Jurnal Pendidikan Islam Nusantara*, Vol. 2 No. 2, 157-158
- Mu'alimah Rodhiyana. (2022). "Strategi Internalisasi Nilai-nilai Islam pada Peserta Didik". *Jurnal Tabdzib Al-Akhlak*, Vol.5 No.1
- Munzier Suparta. (2009). *Metode Dakwah*. Jakarta : Kencana, 28.
- Nikmah Yulia. (2021). *Peran Ta'mir Mesjid dalam Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Remaja di Mesjid Al- Ikhtiyar Gontor Mlarak Ponorogo*. Skripsi Sarjana (Tidak Dipublikasikan). Ponorogo : Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo.

- Nurudin. (2010). "Media Sosial Baru dan Munculya Revolusi Proses Komunikasi". *Jurnal Komunikator*, Vol. 5, 83.
- Robiatul Adawiyah. (2023). *Peran Pengajian Remaja dalam Pembentukan Akhlak Generasi Muda (Studi Kasus Irema Mushola Al- Istiqomah Kampung Sindangkarsa Kelurahan Sukamaju Baru Kota Depok*. Skripsi Sarjana (Tidak Dipublikasikan). Jakarta : Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN Syarif Hidayatullah.
- Rosad, W. S. (2020). "Pelaksanaan Shalat Dhuha dalam Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Siswa Kelas 3 MI Ma'arif NU Ajibarang Wetan". *Jurnal Kajian Keislaman*, Vol. 8 No.1, 131-132
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukayat, T. (2009). *Quantum Dakwah*. Jakarta : Rineka Dakwah, 84.
- Tamburaka, A. (2013). *Literatur Media Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.