

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hak dasar setiap warga negara yang dijamin dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pada Pasal 3 dijelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.¹ Amanat undang-undang ini menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya menekankan aspek intelektual, tetapi juga mengintegrasikan nilai spiritual, moral, dan sosial dalam proses pembelajaran.

Pendidikan adalah salah satu pilar penting dalam membangun kualitas sumber daya manusia yang unggul.² Di era globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin pesat, dunia pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perubahan zaman.³ Transformasi digital telah memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Kehadiran teknologi tidak

¹ “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional” (n.d.): 42.

² Anne Rahaju, “Peran Pendidikan Masyarakat Dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia Di Daerah Perdesaan Anne Rahaju,” *Journal of Mandalika Literature* 6, no. 1 (2024): 528.

³ Unik Hanifah; Niar Agustin Salsabila, “Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran,” *Islamika : Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2021): 124.

hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga membuka peluang terciptanya inovasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, lembaga pendidikan harus mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar agar lebih relevan dengan kebutuhan generasi saat ini.

Sejalan dengan itu, Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang peranan sentral dalam membentuk kepribadian, moral, dan akhlak siswa.⁴ PAI tidak hanya mengajarkan pengetahuan agama, melainkan juga berfungsi sebagai sarana pembinaan karakter dan internalisasi nilai-nilai Islam agar siswa mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.⁵ Namun, tantangan zaman semakin kompleks, terutama dengan hadirnya revolusi industri 4.0 dan society 5.0 yang membawa dampak besar terhadap pola pikir, gaya hidup, dan cara belajar generasi muda.

Perkembangan teknologi yang pesat membuat siswa terbiasa hidup dengan gadget, internet, dan media sosial. Hasil survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) tahun 2023 mencatat bahwa 78,19% penduduk Indonesia telah terkoneksi dengan internet, dengan mayoritas pengguna berasal dari kalangan remaja dan pelajar.⁶ Data ini menunjukkan bahwa teknologi digital sudah menjadi bagian integral dari kehidupan siswa, termasuk di lingkungan sekolah. Oleh sebab

⁴ Akhmad Khotib Fathul Huda et al., "Karakteristik Peranan Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Akhlak Siswa Di SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya," *Aslama: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2024): 3.

⁵ Umi Hanifah, Syarif Maulidin, and Prayitno, "KHAZANAH : Jurnal Studi Ilmu Agama, Sosial Dan Kebudayaan Vol. 1, No. 1, Tahun 2025 Online Journal System : <https://jurnalp4i.com/index.php/khazanah>," *KHAZANAH : Jurnal Studi Ilmu Agama, Sosial dan Kebudayaan* 1, no. 1 (2025): 67.

⁶ "Survei APJII Pengguna Internet Di Indonesia Tembus 215 Juta Orang," *APJII*, last modified 2023, <https://apjii.or.id/berita/d/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang>. diakses pada 23 Agustus 2025, pukul 20.55.

itu, proses pembelajaran di sekolah khususnya PAI harus mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman.

Dalam implementasinya, pembelajaran PAI kerap kali dianggap kurang menarik oleh sebagian siswa karena metode yang digunakan masih cenderung konvensional, satu arah, dan monoton.⁷ Kondisi tersebut menuntut guru untuk mampu merancang pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, seperti penggunaan media presentasi interaktif (*PowerPoint* dan *Canva*), aplikasi kuis digital (*Quizizz* dan *Kahoot!*), video pembelajaran, hingga platform *Learning Management System* (LMS).⁸ Dengan demikian, teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga sarana yang memungkinkan terjadinya inovasi pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengar dan mencatat, tetapi juga dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan diskusi, eksplorasi materi, serta berbagai aktivitas pembelajaran lainnya.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang cukup besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan berbagai media digital memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara lebih variatif, menarik, dan interaktif. Oleh karena

⁷ Muaini, "Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi: Studi Kasus Di Madrasah Aliyah Darul Ishlah Lendang Batah Praya," *Jurnal AL-Muta`aliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 2 (2025): 116, <https://journal.staidk.ac.id/index.php/almutaliyah/article/download/1101/559>.

⁸ Winda Prasetyani; Dedi Setiawan; Choirudin Utami, "Kreativitas Guru PAI Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Dan Kemampuan Peserta Didik Dalam Memahami Materi Di SMP Islam Nurul Hidayah," *Jurnal Al-Qiyam* 6, no. 1 (2025): 226.

itu, guru dituntut untuk mampu merancang desain pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar proses pembelajaran tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Di SMA Negeri 2 Loa Kulu, proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam telah memanfaatkan berbagai media digital berupa presentasi, video, aplikasi kuis, serta platform daring lainnya. Meskipun demikian, buku paket masih menjadi acuan utama, sedangkan teknologi berfungsi sebagai pendukung. Penggunaan perangkat pribadi seperti gadget diperbolehkan, namun tetap dibatasi agar tidak mengganggu jalannya kegiatan belajar.

Wawancara dengan bapak Ashari selaku guru PAI mengungkapkan bahwa sebagian besar tugas diselesaikan melalui gadget masing-masing siswa sebelum dikumpulkan kepada guru. Dalam beberapa kesempatan, hasil pekerjaan siswa juga ditampilkan kembali melalui media presentasi untuk dibahas bersama dalam diskusi kelas. Selain itu, pihak sekolah juga menyediakan fasilitas pendukung seperti jaringan internet, papan digital, serta laboratorium komputer yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran berbasis teknologi. Meskipun fasilitas tersebut cukup memadai, pemanfaatannya belum sepenuhnya optimal dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif.

Situasi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih memerlukan perancangan yang lebih sistematis. Teknologi sebaiknya tidak hanya digunakan sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga diintegrasikan secara tepat ke dalam desain pembelajaran, sehingga mampu mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan siswa dalam setiap kegiatan belajar. Oleh karena itu, guru

dituntut untuk mampu mengombinasikan materi teoritis dan praktik melalui pemanfaatan media digital yang relevan, baik dalam penyampaian materi, kegiatan diskusi, maupun proses evaluasi pembelajaran. Dengan perancangan pembelajaran yang baik, teknologi diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kolaboratif, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis secara mendalam bagaimana upaya guru PAI dalam mendesain pembelajaran interaktif berbasis teknologi di SMA Negeri 2 Loa Kulu.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penelitian ini difokuskan pada bagaimana upaya guru PAI dalam mendesain pembelajaran interaktif berbasis teknologi di kelas XI SMA Negeri 2 Loa Kulu?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui bagaimana upaya guru PAI dalam mendesain pembelajaran interaktif berbasis teknologi dikelas XI SMA Negeri 2 Loa Kulu.

D. Signifikansi penelitian

Terdapat beberapa manfaat baik secara teoritis maupun praktis dari penelitian ini, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian keilmuan khususnya dalam bidang PAI yang terintegrasi dengan teknologi pembelajaran. Temuan penelitian ini dapat menjadi referensi akademik bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengkaji isu serupa, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan literatur tentang inovasi pembelajaran agama di era digital.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru PAI, Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan refleksi dan evaluasi bagi guru PAI dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran nyata tentang praktik pembelajaran berbasis teknologi yang telah diterapkan, sehingga guru dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran yang dilakukan.
- b. Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merumuskan kebijakan yang mendukung penguatan pembelajaran berbasis teknologi. Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai pentingnya dukungan sarana dan prasarana, pelatihan guru, serta pengawasan penggunaan teknologi di kelas.

- c. Bagi Peserta Didik/ Siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas pengalaman belajar mereka. Dengan pembelajaran PAI yang dirancang secara interaktif dan berbasis teknologi, siswa dapat lebih termotivasi, aktif, dan mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu, pembelajaran berbasis teknologi juga dapat melatih kemandirian, tanggung jawab, serta literasi digital siswa, sehingga mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan keagamaan, tetapi juga keterampilan yang relevan dengan perkembangan zaman.
- d. Bagi Peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi awal dan bahan perbandingan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengkaji inovasi pembelajaran PAI berbasis teknologi. Hasil penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dalam bentuk penelitian tindakan kelas, pengembangan model pembelajaran, maupun kajian komparatif di sekolah lain.

E. Penegasan Istilah

Dalam sebuah penelitian, penegasan istilah diperlukan untuk menghindari adanya perbedaan pemahaman antara peneliti dengan pembaca mengenai istilah-istilah yang digunakan. Penegasan istilah juga berfungsi memberikan batasan yang jelas agar penelitian lebih terarah sesuai fokus dan ruang lingkup yang telah ditetapkan. Pada penelitian ini, terdapat beberapa istilah pokok yang perlu dijelaskan secara lebih spesifik agar tidak menimbulkan penafsiran yang beragam. Istilah-istilah tersebut mencakup guru PAI, desain pembelajaran, pembelajaran interaktif, dan teknologi.

1. Guru PAI

Dalam konteks penelitian ini, guru PAI dipahami sebagai pendidik profesional yang memiliki tanggung jawab untuk membimbing, mengarahkan, serta menanamkan nilai-nilai keislaman kepada siswa melalui proses pembelajaran yang terencana, sistematis, dan bermakna. Selain itu, guru PAI memiliki peran strategis dalam menghadapi tantangan era digital dan globalisasi yang berpotensi memengaruhi nilai-nilai moral siswa.⁹ Oleh karena itu, guru PAI tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi keagamaan, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing moral yang menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, religius, dan bermakna.¹⁰

Berdasarkan pemaparan diatas dapat dipahami bahwa guru PAI memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai keislaman siswa di era digital. Guru PAI diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada penguatan moral, spiritual, dan akhlak siswa agar selaras dengan tuntutan zaman tanpa kehilangan nilai-nilai keislaman.

2. Desain Pembelajaran

Mendesain pembelajaran adalah proses perencanaan dan pengembangan kegiatan belajar yang meliputi penyusunan tujuan, pemilihan materi, penentuan strategi, metode, serta pemanfaatan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta

⁹ Nur Azizah and Martoyo, "Peran Dan Tantangan Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Era Milenial," *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)* 3, no. 1 (2025): 170.

¹⁰ Azizah and Martoyo, "Peran Dan Tantangan Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Era Milenial," 171.

didik.¹¹ Dalam konteks penelitian ini, mendesain pembelajaran berarti menekankan pada kemampuan guru PAI untuk merancang kegiatan belajar yang interaktif dan relevan dengan perkembangan zaman.¹² Hal ini terlihat dari kemampuan guru dalam mengintegrasikan nilai-nilai agama dengan penggunaan media digital seperti *PowerPoint*, *video* pembelajaran, aplikasi kuis online (*Kahoot!*, *Quizizz*), *google classroom*, maupun platform pembelajaran digital lainnya. Dengan teknologi tersebut, pembelajaran PAI tidak hanya berpusat pada ceramah, tetapi lebih menekankan partisipasi aktif siswa melalui diskusi, kuis interaktif, dan pemanfaatan media visual yang menarik.

Guru PAI dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman, di mana siswa saat ini sudah terbiasa dengan teknologi digital.¹³ Oleh karena itu, kreativitas guru tampak dalam cara mereka mengolah materi yang bersifat abstrak, seperti akidah akhlak dan fikih, menjadi lebih mudah dipahami melalui media visual maupun audio visual. Selain itu, mendesain pembelajaran interaktif berbasis teknologi juga berarti guru harus mampu memilih metode dan strategi yang sesuai dengan karakteristik siswa. Misalnya, dalam pembelajaran fikih tentang shalat, guru dapat menampilkan langkah-langkah shalat dalam bentuk video animasi, lalu melibatkan siswa untuk

¹¹ Putri Halimaini; Ade Ilfah; Tri Abdi Syahputra; Siti Halimah K, "Model-Model Desain Pembelajaran," *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah* 4, no. 2 (2025): 1865.

¹² Aszmi Farida, Indah Fatiha, and Gusmaneli Gusmaneli, "Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital," *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa* 3, no. 1 (2025): 13.

¹³ Rohimah, "Pembelajaran Berorientasi Pada Keterampilan Abad 21 Dalam Pendidikan Agama Islam: Pendekatan Dan Implementasinya Bagi Guru PAI," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2025): 225.

mempraktikkan secara langsung. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya teoritis, tetapi juga aplikatif dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, mendesain pembelajaran dalam konteks PAI merupakan upaya strategis guru untuk merancang kegiatan belajar yang inovatif, bermakna, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Melalui integrasi nilai-nilai Islam dengan teknologi digital, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, sekaligus memperkuat pemahaman keagamaan siswa. Perencanaan pembelajaran yang matang menjadikan guru PAI tidak hanya sebagai penyampai ilmu, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendorong tumbuhnya pemahaman, sikap, dan karakter religius siswa sesuai dengan tujuan pendidikan Islam.

3. Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif merupakan suatu pendekatan dalam proses belajar mengajar yang menekankan adanya komunikasi dua arah antara guru dan siswa.¹⁴ Dalam model ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek aktif yang turut membangun pengetahuan melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan pembelajaran. Interaksi yang terjadi bukan hanya sebatas tanya jawab, tetapi juga mencakup diskusi, kerja kelompok, simulasi, permainan edukatif, hingga proyek berbasis masalah yang memungkinkan siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Dalam konteks PAI pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat diwujudkan melalui pemanfaatan media digital, seperti *PowerPoint*, aplikasi pembelajaran, *video* pembelajaran, maupun platform

¹⁴ Hafid; Ema Roslaeni Muslih, "Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Linuhung: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2024): 79, <https://www.thesis.riset-iaid.net/index.php/tesis/article/view/79>.

interaktif lainnya.¹⁵ Melalui pembelajaran interaktif, suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa merasa dilibatkan dalam proses pembelajaran. Mereka memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat, bertanya, dan berpartisipasi aktif, sehingga proses internalisasi nilai-nilai agama dapat berjalan lebih efektif.¹⁶ Selain itu, pembelajaran interaktif juga dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab, kerja sama, serta keterampilan komunikasi yang baik antar siswa.

Dengan demikian, keterlibatan aktif siswa dengan dukungan teknologi digital membuat pembelajaran menjadi lebih kontekstual, komunikatif, dan relevan dengan kebutuhan zaman, sekaligus memperkuat tujuan pendidikan Islam dalam membentuk pribadi yang beriman, berakhlak mulia, dan bertanggung jawab.

4. Teknologi

Menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, teknologi diartikan sebagai keseluruhan metode ilmiah yang digunakan untuk menghasilkan dan memanfaatkan berbagai produk yang bermanfaat bagi kehidupan manusia.¹⁷ Dengan demikian, teknologi bukan hanya mencakup perangkat keras (*hardware*) seperti komputer, proyektor, dan gadget, tetapi juga perangkat lunak (*software*) berupa aplikasi, platform, maupun sistem pembelajaran digital yang mendukung proses pendidikan. Dalam konteks pendidikan, teknologi dipahami sebagai teknologi pendidikan atau teknologi

¹⁵ S Aisyah et al., "Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, pembelajaran dan Ilmu Sosial* 3, no. 1 (2025): 391.

¹⁶ Nikita Ulia Rahardi, Marhamah Putri, and Gusmaneli Gusmaneli, "Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Islam Di Sekolah," *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra* 3, no. 2 (2025): 237.

¹⁷ "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2019 Tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi" (2019): 1–83, <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/117023/uu-no-11-tahun-2019>.

pembelajaran, yaitu penerapan berbagai alat, media, dan sistem berbasis digital untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.¹⁸ Dalam penelitian ini, teknologi merujuk pada berbagai media digital, aplikasi, dan perangkat yang digunakan guru PAI dalam mendesain pembelajaran interaktif, seperti *PowerPoint*, *Canva*, *video* pembelajaran, aplikasi kuis digital (*Kahoot!* dan *Quizizz*), platform pembelajaran daring seperti *Google Classroom*, serta media audiovisual lainnya yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik.

Dengan demikian, teknologi tidak hanya dimaknai sebagai alat bantu teknis, tetapi sebagai sistem pembelajaran yang mampu memfasilitasi interaksi, memperkaya pengalaman belajar, serta mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara lebih efektif dan kontekstual. Pemanfaatan media digital tersebut menjadi bentuk konkret inovasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan pendidikan di era digital.

F. Sistematika Penulisan

1. Bagian awal, terdiri dari halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, surat pernyataan keaslian skripsi, halaman persembahan, motto, abstrak, kata pengantar, pedoman transliterasi Arab-Latin, daftar isi, datar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran

¹⁸ Ni Made, Fanny Dianis, and Kadek Dwi Arlinayanti, "Perubahan Paradigma Pendidikan Melalui Pemanfaatan Teknologi Di Era Global," *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin* 4, no. 3 (2024): 57.

2. Bagian tengah, terdiri dari:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab pertama pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah/definisi operasional, dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Mengemukakan Penelitian Terdahulu, Telaah Kepustakaan, dan Kerangka Pikir.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian berisi jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, subjek dan objek, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan uji keabsahan data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini disajikan tentang hasil penelitian yang meliputi deskripsi situasi penelitian dan temuan penelitian, Analisis dan pembahasan.

BAB V : PENUTUP

Menguraikan tentang kesimpulan, implikasi penelitian, saran dan rekomendasi peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN-LAMPIRAN