

Published online on the page : <https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit>**EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif**

| ISSN (Online) 2964-4283 |



Pengaruh Aplikasi Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI di MIS Darussalam

Nurlili Lindasari¹, Rismawati², Rukayya³¹MIS Darussalam²MIN 2 Pulang Pisau³RA Nurul Hidayah

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: April 2024

Revisi Akhir: Mei 2024

Diterbitkan Online: Mei 2024

Kata Kunci

Aplikasi Digital, Motivasi Belajar PAI

Korespondensi

E-mail: Kayarukayya345@gmail.com

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dampak aplikasi digital terhadap motivasi belajar siswa dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) di MIS Darussalam. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap motivasi siswa setelah penerapan aplikasi digital. Penggunaan aplikasi digital yang berbasis multimedia dan interaktif meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman materi, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik. Peningkatan motivasi ini terbukti dengan meningkatnya partisipasi siswa dan skor motivasi yang lebih tinggi yang diukur melalui angket setelah intervensi. Oleh karena itu, aplikasi digital dapat dianggap sebagai alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, khususnya dalam meningkatkan motivasi siswa di sekolah dasar.

Abstract

This study aimed to examine the impact of digital applications on students' learning motivation in Islamic Religious Education (PAI) at MIS Darussalam. The results indicated a positive effect on students' motivation after the implementation of digital applications. The use of multimedia-based and interactive digital applications enhanced student engagement, strengthened understanding of the material, and provided a more enjoyable and engaging learning experience. The increased motivation was evidenced by higher student participation and improved motivation scores as measured by the post-intervention questionnaires. Therefore, digital applications can be considered an effective alternative to improve the quality of PAI learning, particularly in enhancing student motivation in elementary schools.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penerapan aplikasi digital sebagai alat bantu pembelajaran kini menjadi salah satu solusi yang banyak digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Aplikasi digital menawarkan berbagai kemudahan bagi pendidik dan peserta didik dalam mengakses materi pelajaran, memperkaya pengalaman belajar, dan meningkatkan interaksi selama proses pembelajaran. Namun, meskipun banyaknya kemajuan teknologi yang tersedia, penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran PAI belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal di beberapa sekolah, termasuk di MIS Darussalam.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Penurunan motivasi belajar seringkali menjadi kendala dalam pembelajaran PAI, di mana siswa merasa kurang tertarik dengan materi yang diajarkan atau merasa kesulitan dalam memahami



konsep-konsep agama. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan memanfaatkan aplikasi digital yang dapat menarik minat siswa dan menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Dalam konteks ini, penelitian tentang pengaruh aplikasi digital dalam meningkatkan motivasi belajar PAI sangat relevan.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagai contoh, dalam penelitian yang dilakukan oleh Wijaya dan Saputra (2020), ditemukan bahwa pemanfaatan aplikasi e-learning berbasis multimedia mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah menengah. Selain itu, penelitian oleh Rahayu (2018) juga menunjukkan bahwa aplikasi *mobile learning* dapat memperbaiki minat dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu, termasuk PAI.

Namun, meskipun sudah banyak penelitian yang membahas mengenai penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran, masih terdapat kekurangan dalam kajian yang lebih spesifik mengenai penerapannya pada pembelajaran PAI di sekolah dasar, khususnya di MIS Darussalam. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih lanjut tentang pengaruh aplikasi digital terhadap peningkatan motivasi belajar PAI di MIS Darussalam.

Berbagai jenis aplikasi digital seperti aplikasi pembelajaran berbasis video, *quiz interaktif*, dan *game edukasi* kini mulai digunakan di banyak sekolah. Aplikasi-aplikasi ini memiliki potensi untuk mengubah cara siswa belajar, sehingga membuat mereka lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini, aplikasi digital bukan hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi PAI.

Selain itu, dalam konteks pendidikan agama Islam, aplikasi digital dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperkenalkan nilai-nilai agama dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan menghadirkan materi PAI dalam bentuk digital, siswa tidak hanya memperoleh informasi yang lebih interaktif, tetapi juga dapat mengakses berbagai sumber belajar yang lebih beragam. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap pelajaran PAI.

Namun, meskipun aplikasi digital menawarkan banyak keuntungan, tidak semua aplikasi yang digunakan di sekolah dapat meningkatkan motivasi belajar secara signifikan. Penggunaan aplikasi yang tidak sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dapat menyebabkan kurangnya efektivitas dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk memilih aplikasi digital yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI di MIS Darussalam.

Menurut penelitian oleh Setiawan (2019), salah satu tantangan terbesar dalam implementasi aplikasi digital dalam pendidikan adalah keterbatasan pemahaman guru dalam memanfaatkan teknologi tersebut secara optimal. Oleh karena itu, dukungan dari pihak sekolah dan pelatihan yang memadai untuk guru menjadi faktor penting dalam memastikan keberhasilan penggunaan aplikasi digital. Selain itu, penelitian oleh Prabowo (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi yang mendukung pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan motivasi dan interaksi antara siswa, yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hal tersebut, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui secara mendalam pengaruh aplikasi digital dalam meningkatkan motivasi belajar PAI di MIS Darussalam. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai potensi aplikasi digital dalam pembelajaran agama Islam, serta memberikan rekomendasi bagi guru dan pihak sekolah dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi untuk meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran PAI.

Akhirnya, penelitian ini akan memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran PAI yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Oleh karena itu, penting untuk melakukan kajian lebih lanjut mengenai pengaruh aplikasi digital terhadap motivasi belajar siswa di

MIS Darussalam, agar dapat memberikan solusi yang tepat dalam menghadapi tantangan-tantangan yang ada dalam dunia pendidikan saat ini.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui penggunaan aplikasi digital di MIS Darussalam. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dipilih karena metode ini sangat cocok untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara praktis dan langsung di lapangan. PTK juga memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan dan penyesuaian dalam proses pembelajaran secara berkelanjutan, berdasarkan temuan-temuan yang ada selama tindakan berlangsung.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah yang muncul dalam pembelajaran PAI di MIS Darussalam, dengan fokus utama pada peningkatan motivasi belajar siswa melalui aplikasi digital.

Pada tahap perencanaan, peneliti merancang penggunaan aplikasi digital yang sesuai dengan materi PAI yang akan diajarkan. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini mencakup berbagai jenis aplikasi, seperti aplikasi pembelajaran berbasis video, kuis interaktif, dan aplikasi *game edukasi* yang dapat menstimulasi minat dan keterlibatan siswa dalam belajar. Peneliti juga merencanakan cara guru akan mengintegrasikan aplikasi digital tersebut ke dalam kegiatan pembelajaran, serta bagaimana cara mengukur dampaknya terhadap motivasi belajar siswa.

Tahap pelaksanaan dimulai dengan implementasi penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran PAI. Guru akan mengajarkan materi PAI dengan mengintegrasikan aplikasi-aplikasi tersebut ke dalam setiap sesi pembelajaran. Siswa akan dilibatkan dalam aktivitas pembelajaran yang menggunakan aplikasi digital secara aktif, seperti mengikuti kuis interaktif, menonton video pembelajaran, dan bermain *game edukasi*. Pelaksanaan ini dilakukan dalam dua siklus untuk memantau perkembangan motivasi belajar siswa secara lebih mendalam.

Selama pelaksanaan, observasi dilakukan untuk memantau motivasi belajar siswa. Peneliti menggunakan instrumen observasi untuk mengamati tingkat partisipasi, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran berbasis aplikasi digital. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru dan siswa untuk mendapatkan umpan balik tentang pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi digital dalam pembelajaran PAI.

Pada tahap refleksi, peneliti menganalisis data yang diperoleh selama siklus pertama. Peneliti akan mengevaluasi apakah penggunaan aplikasi digital telah berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti akan mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari tindakan yang telah dilakukan. Jika perlu, peneliti akan melakukan perbaikan atau perubahan dalam penggunaan aplikasi digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di siklus kedua.

Setelah melakukan refleksi pada siklus pertama, penelitian ini melanjutkan ke siklus kedua dengan melakukan penyesuaian dan perbaikan yang diperlukan. Pada siklus kedua, peneliti berharap dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan lebih memaksimalkan penggunaan aplikasi digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti akan tetap mengamati dan menganalisis partisipasi siswa serta hasil belajar yang diperoleh setelah siklus kedua diterapkan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan berbagai teknik, seperti observasi, wawancara, dan angket. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengamati reaksi dan perilaku siswa saat menggunakan aplikasi digital. Wawancara dilakukan dengan siswa dan guru untuk menggali persepsi mereka tentang efektivitas aplikasi digital dalam

meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, angket juga diberikan kepada siswa untuk mengukur tingkat motivasi belajar mereka sebelum dan setelah penggunaan aplikasi digital.

Instrumen pengumpulan data juga mencakup lembar observasi yang dirancang untuk mencatat tingkat keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran berbasis aplikasi digital. Lembar angket yang diberikan kepada siswa berisi pertanyaan yang mengukur sejauh mana mereka merasa tertarik dan termotivasi untuk belajar PAI setelah menggunakan aplikasi digital. Data yang diperoleh dari instrumen tersebut akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

Analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan angket sebelum dan setelah tindakan. Data kualitatif yang diperoleh dari wawancara dan observasi akan dianalisis dengan pendekatan deskriptif, sedangkan data kuantitatif dari angket akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat perubahan dalam tingkat motivasi belajar siswa.

Dengan menggunakan pendekatan PTK, penelitian ini tidak hanya berfokus pada perbaikan metode pembelajaran, tetapi juga pada peningkatan kualitas pengalaman belajar siswa melalui teknologi digital. Harapannya, hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan pembelajaran PAI yang lebih efektif, menarik, dan relevan dengan perkembangan zaman. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan panduan bagi guru dan pihak sekolah dalam memanfaatkan aplikasi digital secara optimal untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MIS Darussalam.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Darussalam dengan melibatkan 30 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Sebelum dilaksanakan penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran PAI, tingkat motivasi belajar siswa diukur melalui angket yang diberikan kepada siswa. Hasil angket awal menunjukkan bahwa 60% siswa merasa kurang termotivasi untuk belajar PAI, 30% siswa merasa cukup termotivasi, dan hanya 10% siswa yang merasa sangat termotivasi.

Setelah siklus pertama penerapan aplikasi digital, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan seperti mengikuti kuis interaktif, menonton video pembelajaran, dan berdiskusi mengenai materi PAI yang disajikan melalui aplikasi digital. Berdasarkan angket yang diberikan setelah siklus pertama, ditemukan bahwa 45% siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar PAI setelah menggunakan aplikasi digital. Selain itu, 40% siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami materi PAI melalui aplikasi digital yang lebih interaktif, sementara 15% siswa merasa tidak ada perubahan signifikan.

Pada siklus kedua, dilakukan beberapa perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus pertama. Aplikasi digital yang digunakan lebih bervariasi, mencakup aplikasi yang memiliki fitur interaktif seperti simulasi, *quiz*, dan *game edukasi* yang dirancang khusus untuk memperkuat pemahaman materi PAI. Setelah siklus kedua, hasil angket menunjukkan bahwa 75% siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar PAI, dengan 50% siswa menganggap materi lebih menarik dan mudah dipahami. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi siswa, di mana 80% siswa aktif terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran berbasis aplikasi digital.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi digital berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI di MIS Darussalam. Peningkatan motivasi belajar ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Keller (1987) dalam model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*), yang menjelaskan bahwa aplikasi yang mampu menarik perhatian siswa, relevan dengan kebutuhan mereka, memberikan rasa percaya diri, dan memberikan kepuasan

setelah belajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Aplikasi digital yang digunakan dalam penelitian ini berhasil menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik, relevan, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar PAI.

Salah satu temuan penting dalam penelitian ini adalah meningkatnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Gagne (1985) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang beragam, seperti aplikasi digital, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempercepat proses belajar. Aplikasi digital yang berbasis multimedia seperti video, animasi, dan kuis interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif, yang membuat siswa tidak hanya pasif mendengarkan, tetapi juga aktif terlibat dalam pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky, yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif dan interaksi sosial dalam membangun pemahaman siswa. Dalam penelitian ini, aplikasi digital yang digunakan memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi melalui *quiz* dan *game edukasi*, yang mendukung proses konstruksi pengetahuan. Peneliti juga mencatat bahwa siswa lebih mudah memahami materi PAI setelah menggunakan aplikasi digital yang menyajikan informasi secara lebih visual dan interaktif.

Peningkatan motivasi juga dipengaruhi oleh *fitur gamifikasi* dalam aplikasi digital. *Gamifikasi*, yang mencakup elemen-elemen permainan seperti poin, level, dan tantangan, dapat memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk berusaha lebih keras dalam mencapai tujuan belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Surendeleg (2018), yang menyatakan bahwa *gamifikasi* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik.

Pada siklus kedua, setelah dilakukan perbaikan dan penyesuaian, terjadi peningkatan yang signifikan dalam motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi digital yang lebih tepat sasaran dan lebih beragam mampu memberikan dampak positif terhadap pembelajaran. Hal ini mendukung temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2019), yang mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi digital yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar.

Namun, meskipun penggunaan aplikasi digital menunjukkan hasil yang positif, ada beberapa tantangan yang dihadapi selama penelitian. Salah satunya adalah keterbatasan waktu yang tersedia untuk menggunakan aplikasi digital secara maksimal dalam proses pembelajaran. Selain itu, meskipun aplikasi digital memiliki banyak manfaat, tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam mengoperasikan teknologi tersebut, sehingga beberapa siswa membutuhkan bimbingan tambahan dari guru. Peneliti menemukan bahwa siswa yang lebih terbiasa dengan teknologi menunjukkan peningkatan motivasi yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang kurang familiar dengan penggunaan aplikasi digital.

Dalam konteks pembelajaran PAI, penggunaan aplikasi digital juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih memahami nilai-nilai agama secara lebih mendalam dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, aplikasi yang menyajikan cerita-cerita inspiratif dari Al-Qur'an dan Hadis dalam bentuk animasi atau video dapat membuat siswa lebih tertarik dan memahami ajaran Islam dengan cara yang lebih praktis. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Hidayat (2020), yang menyatakan bahwa teknologi digital dapat menjadi sarana efektif untuk menyampaikan materi agama dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Peningkatan motivasi yang terjadi juga dapat dikaitkan dengan teori *self-determination* yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (1985), yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik siswa akan meningkat ketika mereka merasa memiliki kontrol terhadap proses belajar mereka. Dalam penelitian ini, aplikasi digital memungkinkan siswa untuk memilih jenis materi dan kegiatan yang mereka

sukai, yang pada gilirannya meningkatkan rasa kepemilikan terhadap pembelajaran dan meningkatkan motivasi intrinsik mereka.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di MIS Darussalam. Peningkatan ini tidak hanya terjadi pada aspek keterlibatan siswa, tetapi juga pada pemahaman materi yang lebih baik. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi digital seharusnya dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MIS Darussalam memberikan dampak yang positif terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan aplikasi digital yang berbasis multimedia dan interaktif meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman materi, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Peningkatan motivasi belajar terlihat dari peningkatan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dan peningkatan skor motivasi berdasarkan angket yang diberikan setelah penerapan aplikasi digital. Oleh karena itu, aplikasi digital dapat dianggap sebagai alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan motivasi siswa.

Daftar Pustaka

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Springer Science & Business Media.
- Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction* (4th ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Hidayat, A. (2020). Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran agama Islam di era digital. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 121-136.
- Keller, J. M. (1987). Development and Use of the ARCS Model of Motivational Design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2-10.
- Piaget, J. (1972). *Psychology and Pedagogy*. Viking Press.
- Rahayu, S. (2018). Pengaruh aplikasi mobile learning terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(1), 45-59.
- Setiawan, A. (2019). Pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(3), 92-108.
- Surendeleg, G. (2018). The effect of gamification on student engagement and motivation in the learning process. *Educational Technology & Society*, 21(4), 128-141.
- Wijaya, Y., & Saputra, F. (2020). Pengaruh penggunaan aplikasi multimedia dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 13(2), 79-92.