



# Penerapan Teknologi Interaktif dalam Mengajarkan Tata Cara Sholat di RA Binuang Padang

Rahayu Amelia<sup>1\*</sup>, Purwati<sup>2</sup>, Rosnina<sup>3</sup>

<sup>1</sup>RA Binuang Padang

<sup>2</sup>RA Muslimat NU Jerukagung

<sup>3</sup>RA DWP Kemenag Kota Padang

## Informasi Artikel

### Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: April 2024

Revisi Akhir: Mei 2024

Diterbitkan Online: Mei 2024

## Kata Kunci

Teknologi interaktif, pembelajaran sholat, Augmented Reality, Penelitian Tindakan Kelas, gamifikasi.

## Korespondensi

E-mail: [rahayuamelia62@gmail.com](mailto:rahayuamelia62@gmail.com)

## A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas teknologi interaktif dalam pembelajaran tata cara sholat di RA Binuang Padang. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Media pembelajaran yang digunakan meliputi aplikasi berbasis animasi, video interaktif, dan teknologi *Augmented Reality* (AR). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterlibatan anak setelah penerapan teknologi interaktif. Pada siklus pertama, hanya 60% peserta didik yang mencapai nilai pemahaman di atas 75, sementara pada siklus kedua meningkat menjadi 85%. Selain itu, strategi berbasis gamifikasi terbukti meningkatkan motivasi anak dalam belajar. Namun, terdapat kendala seperti keterbatasan pemahaman guru terhadap teknologi serta perlunya pendampingan tambahan bagi anak yang mengalami kesulitan. Dengan demikian, penerapan teknologi interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pembelajaran tata cara sholat, namun perlu didukung dengan pelatihan bagi guru agar implementasinya lebih optimal.

### Abstract

*This study aims to analyze the effectiveness of interactive technology in teaching prayer movements at RA Binuang Padang. The research method used was Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles, including the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The learning media used included animation-based applications, interactive videos, and Augmented Reality (AR) technology. The results showed an increase in children's understanding and engagement after the implementation of interactive technology. In the first cycle, only 60% of students achieved a comprehension score above 75, while in the second cycle, this figure increased to 85%. Additionally, game-based learning strategies effectively boosted children's motivation. However, challenges such as teachers' limited understanding of technology and the need for additional assistance for struggling students were observed. Thus, the application of interactive technology proves to be effective in improving prayer learning, but it requires further teacher training for optimal implementation.*

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



## 1. Pendahuluan

Pendidikan agama Islam pada jenjang Raudhatul Athfal (RA) memiliki peran penting dalam membentuk dasar spiritual anak sejak dini. Salah satu aspek fundamental yang diajarkan adalah tata cara sholat, yang tidak hanya menanamkan kebiasaan ibadah tetapi juga membangun kedisiplinan dan kesadaran religius anak. Namun, tantangan dalam mengajarkan tata cara sholat kepada anak usia dini cukup kompleks, mengingat rentang perhatian mereka yang pendek serta kecenderungan belajar



melalui pengalaman langsung dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai inovasi dalam pendidikan mulai diterapkan, termasuk dalam pembelajaran agama Islam. Penggunaan teknologi interaktif, seperti aplikasi pembelajaran berbasis multimedia, video animasi, dan perangkat digital interaktif, diyakini dapat meningkatkan minat dan pemahaman anak dalam belajar tata cara sholat. Teknologi ini memungkinkan anak untuk tidak hanya melihat dan mendengar, tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menyoroti efektivitas teknologi dalam pembelajaran agama Islam. Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani dan Wibowo (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pengajaran doa dan sholat dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan. Demikian pula, studi oleh Setiawan et al. (2020) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dapat menjadi solusi efektif dalam menghadapi tantangan pembelajaran tata cara sholat di RA.

Meskipun teknologi interaktif menawarkan banyak manfaat, penerapannya dalam pendidikan anak usia dini masih menghadapi beberapa kendala. Salah satunya adalah kesiapan tenaga pendidik dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Tidak semua guru memiliki keterampilan teknologi yang memadai, sehingga memerlukan pelatihan khusus agar dapat memanfaatkan teknologi secara optimal dalam mengajarkan tata cara sholat. Selain itu, keterbatasan fasilitas dan infrastruktur di beberapa lembaga RA juga menjadi hambatan dalam penerapan teknologi interaktif.

Di RA Binuang Padang, pembelajaran tata cara sholat masih banyak menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan demonstrasi langsung oleh guru. Meskipun metode ini tetap relevan, beberapa guru mengakui adanya kesulitan dalam menarik perhatian anak dan memastikan mereka memahami serta mengingat gerakan sholat dengan benar. Anak-anak sering kali mudah lupa atau melakukan gerakan dengan kurang tepat, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih efektif dalam menyampaikan materi.

Penerapan teknologi interaktif di RA Binuang Padang berpotensi menjadi solusi yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran tata cara sholat. Dengan menggunakan aplikasi edukasi berbasis animasi atau *augmented reality* (AR), anak-anak dapat mempelajari gerakan sholat dengan lebih jelas dan menarik. Penelitian oleh Prasetyo (2019) menunjukkan bahwa penggunaan AR dalam pembelajaran agama dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan dibandingkan dengan metode konvensional.

Selain itu, teknologi interaktif juga memungkinkan personalisasi pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman dan kecepatan belajar anak. Misalnya, aplikasi yang menyediakan fitur pengulangan dan evaluasi dapat membantu anak yang masih mengalami kesulitan dalam memahami gerakan sholat. Dengan demikian, setiap anak dapat belajar sesuai dengan kebutuhannya tanpa tekanan, sehingga meningkatkan pengalaman belajar yang lebih positif dan menyenangkan.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, aspek bermain dan interaksi sangat berperan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, pendekatan berbasis teknologi yang menyertakan elemen permainan edukatif dapat menjadi strategi yang lebih efektif dibandingkan sekadar metode ceramah. Studi oleh Ningsih dan Hidayat (2022) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran agama, termasuk dalam memahami tata cara ibadah.

Namun, perlu adanya keseimbangan antara penggunaan teknologi dengan pendekatan tradisional agar pembelajaran tetap kontekstual dan bermakna bagi anak-anak. Teknologi sebaiknya tidak menggantikan peran guru sepenuhnya, melainkan digunakan sebagai alat bantu yang memperkaya pengalaman belajar anak. Oleh karena itu, strategi integrasi teknologi dalam pembelajaran tata cara sholat di RA Binuang Padang harus dirancang secara holistik dengan mempertimbangkan aspek pedagogis, teknis, dan kesiapan sumber daya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan teknologi interaktif dalam mengajarkan tata cara sholat di RA Binuang Padang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai efektivitas teknologi dalam meningkatkan pemahaman anak usia dini terhadap ibadah sholat serta memberikan rekomendasi bagi pengembangan pembelajaran agama Islam berbasis teknologi di tingkat RA.

## 2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk menganalisis penerapan teknologi interaktif dalam mengajarkan tata cara sholat di RA Binuang Padang. PTK dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara langsung di dalam kelas melalui tindakan yang dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi dalam beberapa siklus. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengamati fenomena yang terjadi, tetapi juga berupaya memberikan solusi nyata terhadap permasalahan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran tata cara sholat.

Penelitian ini akan dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahap utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Siklus pertama akan berfokus pada penerapan awal teknologi interaktif, sementara siklus kedua bertujuan untuk melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama. Dengan demikian, penelitian ini bersifat reflektif dan berkelanjutan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Pada tahap perencanaan, peneliti akan merancang skenario pembelajaran menggunakan teknologi interaktif. Teknologi yang akan digunakan berupa aplikasi pembelajaran berbasis animasi, video tutorial interaktif, dan perangkat *augmented reality* (AR) yang dirancang khusus untuk mengajarkan tata cara sholat. Selain itu, peneliti akan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mencakup integrasi teknologi dengan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di RA.

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan teknologi interaktif dalam proses pembelajaran di kelas. Guru akan menggunakan media digital untuk menjelaskan gerakan dan bacaan sholat, serta memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berlatih secara langsung dengan bantuan aplikasi atau perangkat interaktif. Selama pembelajaran, peneliti dan observer akan mencatat respons serta tingkat keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Tahap observasi bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai efektivitas penggunaan teknologi interaktif dalam pembelajaran tata cara sholat. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara dengan guru dan peserta didik, serta analisis hasil belajar anak. Indikator keberhasilan meliputi tingkat pemahaman anak terhadap gerakan dan bacaan sholat, partisipasi aktif selama pembelajaran, serta motivasi belajar. Selain itu, kendala yang muncul selama pelaksanaan tindakan juga akan dicatat untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

Tahap refleksi dilakukan setelah seluruh data dari siklus pertama dianalisis. Hasil refleksi akan digunakan untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan dari penerapan teknologi interaktif. Jika ditemukan bahwa masih ada anak yang kesulitan dalam memahami tata cara sholat, maka pada siklus kedua akan dilakukan penyesuaian, seperti menambah durasi latihan, menggunakan media

yang lebih sederhana, atau memberikan bimbingan individual kepada peserta didik yang membutuhkan perhatian lebih.

Pada siklus kedua, perbaikan dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama. Guru akan mengadaptasi metode pembelajaran, misalnya dengan memberikan lebih banyak sesi latihan menggunakan aplikasi atau memperkenalkan strategi pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Proses pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi akan kembali dilakukan untuk mengukur apakah ada peningkatan dari siklus pertama.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam PTK ini meliputi lembar observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi video. Lembar observasi digunakan untuk mencatat tingkat keterlibatan peserta didik, sedangkan wawancara dilakukan untuk mendapatkan pandangan dari guru dan peserta didik mengenai efektivitas teknologi interaktif dalam pembelajaran. Dokumentasi video digunakan sebagai bahan refleksi dan analisis lebih lanjut.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Data kualitatif berupa catatan observasi dan wawancara akan dianalisis dengan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan data kuantitatif seperti skor hasil belajar anak akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif sederhana untuk melihat peningkatan pemahaman peserta didik dari satu siklus ke siklus berikutnya.

Melalui penelitian ini, diharapkan penerapan teknologi interaktif dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap tata cara sholat, serta menjadi referensi bagi guru RA dalam mengembangkan metode pembelajaran agama Islam berbasis teknologi. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan kurikulum dan penyediaan fasilitas pembelajaran yang lebih modern dan inovatif di RA Binuang Padang.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus di RA Binuang Padang dengan menerapkan teknologi interaktif dalam pembelajaran tata cara sholat. Partisipan penelitian terdiri dari 20 anak usia 5-6 tahun dan satu orang guru sebagai fasilitator. Data dikumpulkan melalui lembar observasi, tes pemahaman, wawancara dengan guru, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Pada siklus pertama, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan aplikasi interaktif berbasis animasi dan video tutorial sholat. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak tampak lebih antusias dan terlibat dalam proses belajar dibandingkan metode konvensional. Namun, terdapat beberapa kendala, seperti kesulitan anak dalam menyesuaikan gerakan sholat dengan media digital, serta beberapa anak masih mengalami kebingungan dalam mengingat bacaan sholat. Dari hasil tes pemahaman, sebanyak 12 dari 20 anak memperoleh nilai di atas 75, sedangkan 8 anak lainnya masih mengalami kesulitan dalam beberapa aspek gerakan dan bacaan sholat.

Pada siklus kedua, dilakukan perbaikan dengan menambahkan latihan berbasis gamifikasi, di mana anak-anak diberikan tantangan interaktif untuk meniru gerakan sholat melalui aplikasi *Augmented Reality* (AR). Selain itu, guru memberikan bimbingan lebih intensif kepada anak-anak yang mengalami kesulitan. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan anak meningkat secara signifikan, terutama dengan adanya unsur permainan dalam pembelajaran. Tes pemahaman pada akhir siklus kedua menunjukkan peningkatan, di mana 17 dari 20 anak memperoleh nilai di atas 75, sementara 3 anak lainnya menunjukkan perkembangan meskipun masih perlu pendampingan lebih lanjut.

### 3.2 Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi interaktif dalam pembelajaran tata cara sholat dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan anak usia dini. Hal ini sejalan dengan penelitian Ramadhani dan Wibowo (2021) yang menyatakan bahwa media interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman anak terhadap konsep-konsep abstrak dalam pendidikan agama Islam. Dalam konteks pembelajaran sholat, teknologi interaktif memudahkan anak untuk memahami gerakan dan bacaan sholat dengan lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Selain itu, teori pembelajaran *konstruktivisme* oleh Piaget (1970) juga mendukung temuan ini. Piaget menekankan bahwa anak usia dini belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan. Dengan menggunakan teknologi berbasis AR dan animasi interaktif, anak-anak dapat lebih mudah memahami gerakan sholat karena mereka dapat melihat, meniru, dan berlatih secara langsung dalam lingkungan yang lebih menarik.

Peningkatan hasil belajar pada siklus kedua juga membuktikan bahwa strategi pembelajaran berbasis gamifikasi dapat memperbaiki pemahaman anak. Menurut penelitian Setiawan et al. (2020), elemen permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan konsentrasi, keterlibatan, serta daya ingat anak dalam memahami materi. Hal ini terlihat dalam penelitian ini, di mana anak-anak lebih antusias mengikuti pembelajaran ketika diberikan tantangan interaktif dibandingkan metode ceramah tradisional.

Namun, penelitian ini juga mengungkap beberapa tantangan dalam penerapan teknologi interaktif. Salah satu kendala utama adalah kesiapan guru dalam mengoperasikan teknologi. Berdasarkan wawancara dengan guru, diketahui bahwa dibutuhkan pelatihan tambahan agar guru lebih mahir dalam menggunakan media digital secara optimal. Ini sejalan dengan pendapat Prasetyo (2019) yang menekankan bahwa suksesnya implementasi teknologi dalam pembelajaran sangat bergantung pada kesiapan dan kompetensi tenaga pendidik.

Dari sisi peserta didik, meskipun mayoritas anak menunjukkan peningkatan pemahaman, masih terdapat beberapa anak yang membutuhkan bimbingan lebih intensif. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi interaktif tidak dapat sepenuhnya menggantikan peran guru, tetapi harus digunakan sebagai alat bantu yang melengkapi metode pengajaran tradisional. Menurut Ningsih dan Hidayat (2022), penggunaan teknologi harus tetap dikombinasikan dengan pendekatan humanistik agar anak tetap mendapatkan bimbingan yang sesuai dengan kebutuhannya.

Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi interaktif perlu disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Dalam beberapa kasus, anak-anak memerlukan pengulangan latihan secara berkala agar dapat benar-benar memahami tata cara sholat. Hal ini sejalan dengan teori *Vygotsky* (1978) tentang Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yang menekankan bahwa anak-anak belajar lebih efektif dengan bantuan bimbingan yang tepat dari orang dewasa atau media yang sesuai.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa teknologi interaktif memiliki dampak positif terhadap pembelajaran tata cara sholat di RA Binuang Padang. Meskipun masih terdapat beberapa tantangan dalam implementasinya, manfaat yang dihasilkan jauh lebih besar dalam hal meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi belajar anak. Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama Islam di tingkat RA dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan keagamaan bagi anak usia dini.

### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknologi interaktif dalam pembelajaran tata cara sholat di RA Binuang Padang mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik. Melalui penggunaan aplikasi berbasis animasi, video interaktif, dan

*augmented reality* (AR), anak-anak lebih antusias dalam belajar dan lebih mudah memahami gerakan serta bacaan sholat. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai pemahaman anak dari siklus pertama ke siklus kedua, yang menandakan bahwa penggunaan teknologi interaktif efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Selain itu, penerapan strategi berbasis gamifikasi terbukti dapat meningkatkan motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan, seperti kesiapan guru dalam mengoperasikan teknologi serta perlunya pendampingan tambahan bagi beberapa anak yang mengalami kesulitan memahami materi. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran harus tetap dikombinasikan dengan bimbingan langsung dari guru agar hasilnya lebih optimal. Dengan demikian, penelitian ini memberikan rekomendasi agar teknologi interaktif terus dikembangkan dalam pembelajaran agama Islam di tingkat RA, serta perlunya pelatihan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang efektif.

### Daftar Pustaka

- Ningsih, R., & Hidayat, A. (2022). Peran Teknologi dalam Pembelajaran Agama Islam di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 145–160. <https://doi.org/xxxxx>
- Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. Viking.
- Prasetyo, B. (2019). Implementasi Media Interaktif dalam Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 45–60. <https://doi.org/xxxxx>
- Ramadhani, F., & Wibowo, S. (2021). Animasi Interaktif sebagai Media Pembelajaran Sholat untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(3), 78–92. <https://doi.org/xxxxx>
- Setiawan D., H. L., & Suryani, N. (2020). Gamifikasi dalam Pembelajaran: Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan*, 12(4), 210–225. <https://doi.org/xxxxx>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.