

**IMPLEMENTASI *PLATFORM* PEMBELAJARAN DIGITAL
BERBASIS *ACTIVE LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMK NEGERI 8 MALANG**

SKRIPSI

OLEH:

TALITHA RANIAH AZMI

NPM. 22101011175



UNIVERSITAS ISLAM MALANG

FAKULTAS AGAMA ISLAM

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

2025

ABSTRAK

Azmi, Talitha Raniah 2025. *Implementasi Platform Pembelajaran Digital Berbasis Active Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 8 Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Mohammad Afifulloh, S.Ag., M.Pd, Pembimbing 2: Dr. Indhra Musthofa, M.Pd I

Kata Kunci: *Active Learning*, Pembelajaran Digital, Pendidikan Agama Islam

Pemanfaatan *platform* digital dalam pembelajaran menjadi strategi penting dalam meningkatkan partisipasi dan semangat belajar siswa terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang sering kali disampaikan secara konvensional dan cenderung *Teacher Learning Center* (TCL). Salah satu inovasi yang diterapkan untuk menciptakan suasana belajar lebih menarik dan partisipatif SMKN 8 Malang memanfaatkan *platform* pembelajaran digital sekolah yang bernama SELAPAN (Sistem *E-Learning* SMKN 8 Malang), sebuah sistem pembelajaran digital yang dikembangkan untuk mendukung proses belajar mengajar. Dilengkapi fitur-fitur interaktif sehingga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana integrasi *platform* SELAPAN dengan pendekatan *active learning* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di SMKN 8 Malang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang bertujuan menggambarkan secara mendalam implementasi pembelajaran berbasis digital. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi, dengan peneliti terlibat langsung dalam interaksi bersama subjek penelitian. Data dianalisis melalui pendekatan interaktif yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas data diperkuat melalui triangulasi, perpanjangan pengamatan serta pengkajian ulang untuk memastikan ketepatan dan keakuratan informasi yang diperoleh.

Berdasarkan usaha-usaha hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran telah disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan prinsip *active learning* dalam modul ajar yang memanfaatkan fitur-fitur digital pada *platform* SELAPAN. Integrasi teknologi dapat memberikan kemudahan akses dan fleksibilitas bagi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Implementasi *platform* SELAPAN secara konsisten mendukung terciptanya proses pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif. Siswa dapat berpartisipasi dalam berbagai aktivitas seperti diskusi kelompok, kuis interaktif, dan pengasan yang menstimulasi pemikiran kritis dan kreatif. Penggunaan *platform* ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses dan hasil belajar siswa, khususnya dalam meningkatkan kemandirian belajar, keaktifan partisipasi, serta motivasi belajar yang lebih tinggi. Dengan demikian, SELAPAN berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik, sekaligus mendukung pencapaian tujuan pendidikan karakter berbasis teknologi yang berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21.

ABSTRACT

Azmi, Talitha Raniah. 2025. The Implementation of a Digital Learning Platform Based on Active Learning in Islamic Religious Education at SMKN 8 Malang. Undergraduate Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Islamic Studies, Islamic University of Malang. Supervisor 1: Dr. Mohammad Afifulloh, S.Ag., M.Pd. Supervisor 2: Dr. Indhra Musthofa, M.Pd.I.

Keywords: Active Learning, Digital Learning, Islamic Religious Education

The use of digital platforms in education has become a key strategy to enhance student engagement and motivation, especially in Islamic Religious Education (IRE), which is often delivered through conventional, teacher-centered methods. As an educational innovation to foster a more engaging and participatory learning environment, SMKN 8 Malang utilizes its digital learning platform known as SELAPAN (*Sistem E-Learning SMKN 8 Malang*). This platform, developed to support teaching and learning activities, is equipped with interactive features that promote active student involvement and create a more dynamic learning atmosphere.

This study aims to examine how the integration of the SELAPAN platform with an active learning approach can improve the quality of IRE instruction at SMKN 8 Malang. A qualitative descriptive research method was employed to provide an in-depth analysis of digital-based learning implementation. Data collection techniques included interviews, observations, and documentation, with the researcher engaging directly with the study subjects. Data were analyzed using an interactive model consisting of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Data validity was ensured through triangulation, prolonged observation, and repeated verification to maintain accuracy and reliability.

The findings indicate that the learning process was systematically planned by integrating active learning principles into teaching modules that utilize SELAPAN's digital features. The integration of technology facilitated ease of access and flexibility for both teachers and students. The consistent use of SELAPAN supported the development of an interactive and collaborative learning process. Students actively participated in various activities such as group discussions, interactive quizzes, and reflection tasks that stimulated critical and creative thinking. The use of this platform had a significant positive impact on students' learning processes and outcomes, particularly in fostering learning independence, active participation, and increased motivation. In conclusion, SELAPAN successfully created an adaptive and responsive learning environment that meets students' needs and supports the achievement of technology-based character education goals aligned with 21st-century competency development.

BAB I PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

SMK Negeri 8 Malang yakni salah satu sekolah kejuruan unggulan di Kota Malang yang dikenal dengan inovasi dalam sistem pembelajarannya, terutama dalam pemanfaatan teknologi pendidikan. Sebagai sekolah yang memiliki berbagai program keahlian, SMKN 8 Malang berupaya tidak hanya membekali siswa dengan keterampilan vokasi yang relevan dengan dunia industri tetapi juga memperkuat aspek karakter dan nilai-nilai keagamaan melalui subjek Pendidikan Agama Islam (PAI).

Keunikan yang dimiliki di SMKN 8 Malang terletak pada visinya yang mengusung konsep sekolah model bermutu unggul, bersertifikasi lembaga Internasional serta berkarakter berdasarkan Iman dan Taqwa (IMTAQ) dan Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK). Hal ini menunjukkan bahwa sekolah tidak hanya menekankan kompetensi teknis tetapi juga membangun karakter siswa berlandaskan nilai-nilai keagamaan dan teknologi modern. Dalam mendukung visinya, SMKN 8 Malang telah memiliki infrastruktur digital yang cukup memadai seperti laboratorium komputer, akses internet yang stabil, serta keterbukaan sekolah terhadap penerapan teknologi dalam pembelajaran (O/SMKN8M/2024).

Meskipun fasilitas pendukung yang tersedia, pelaksanaan pembelajaran digital dalam mata pelajaran PAI masih menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah metode pengajaran yang masih konvensional, dimana guru lebih banyak menggunakan ceramah dan hafalan daripada pendekatan belajar yang lebih interaktif dan aktif (O/SMKN8M/2024). Sejalan dengan Misi SMKN 8 Malang

yang bertujuan menghasilkan lulusan dengan ketaqwaan yang tinggi kepada Tuhan yang Maha Esa serta memiliki kemampuan dalam memenuhi tuntutan IPTEK maka diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat mengintegrasikan aspek keagamaan dengan teknologi secara lebih efektif.

Menurut Renhoran, Wijoyo, dan Amalia (2017), berdasarkan studi sebelumnya di SMK Negeri 8 Malang sebagai sekolah kejuruan yang fokus pada pengembangan kompetensi siswa di berbagai bidang keahlian mengalami kesulitan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Siswa yang kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran merupakan salah satu masalah yang dihadapi. Terbatasnya inovasi dalam metode pengajaran serta kurang optimalnya pemanfaatan teknologi digital yang tersedia. Hal ini menyebabkan pembelajaran berfokus pada guru satu arah (*teacher-centered*) dan siswa kurang terlibat aktif dalam prosesnya. Kurangnya integrasi teknologi digital juga menjadi salah satu penyebab keterbatasan dalam memberikan pengalaman yang relevan dan menarik.

Penerapan pembelajaran aktif berbasis digital sebagai pendekatan strategis untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini sebagai solusi dan inovasi yang relevan untuk menjawab tantangan yang muncul di era modern. melalui *Active Learning* siswa menjadi pusat proses pembelajaran dan terlibat aktif dalam diskusi, eksplorasi, dan penerapan materi. Ini membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi dan ketrampilan berpikir kritis. Metode ini menjadi lebih menarik dan interaktif ketika di implementasikan bersama dengan teknologi digital. Pembelajaran PAI model *active learning* berbasis digital dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa serta membuat materi lebih kontekstual dan dinamis. Metode ini juga membangun generasi

berakhlakul karimah yang inovatif, kreatif, dan mampu menghadapi tantangan di era modern.

SMKN 8 Malang telah mengembangkan sebuah *platform* pembelajaran digital yang dikenal dengan nama SELAPAN (Sistem *E-Learning* SMKN 8 Malang) sebagai upaya untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi di seluruh mata pelajaran, termasuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Platform* ini dimaksudkan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi, menyelesaikan tugas, dan melakukan evaluasi pembelajaran secara daring. Dengan akses yang terbuka bagi seluruh guru, SELAPAN memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran terutama jika diintegrasikan dengan metode *active learning* yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam memahami konsep keagamaan dan kehidupan sehari-hari (O/SMKN8M/2024).

Meskipun SELAPAN tersedia dan dimanfaatkan oleh guru, pemanfaatannya dalam pembelajaran PAI masih cenderung terbatas pada penyampaian materi secara satu arah seperti unggahan modul dan pemberian tugas tanpa interaksi yang mendalam. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk mengembangkan metode pemanfaatan SELAPAN yang lebih baik untuk mendukung pembelajaran berbasis aktivitas. Sesuai dengan kurikulum berbasis kompetensi yang diterapkan di SMKN 8 Malang, metode pembelajaran digital berbasis *active learning* bertujuan agar siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga menjadi peserta aktif dalam penelitian, diskusi, dan pemecahan masalah. *Platform* Sistem *E-Learning* SMKN 8 Malang (SELAPAN) sebuah *platform* pembelajaran daring yang dibuat untuk mendukung pendidikan di SMKN 8 Malang. *Platform* ini memfasilitasi siswa dapat mengakses pelajaran kapan saja dan dimana saja, serta

memfasilitasi interaksi antara pendidik dan siswa selama proses pembelajaran. Melalui SELAPAN, SMK Negeri 8 Malang menunjukkan komitmennya dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan memastikan pembelajaran tetap berjalan efektif.

Urgensi dari penelitian ini adalah mengangkat keunikan yang ada di SMKN 8 Malang khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan konteks sebagaimana yang telah diuraikan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“IMPLEMENTASI PLATFORM PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS ACTIVE LEARNING PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMKN 8 MALANG”**. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara maka lokasi penelitian layak dijadikan sebagai tempat penelitian karena memiliki keunikan dalam proses pembelajaran dan terbukti berhasil membentuk peserta didik yang aktif di Kelas. Dengan demikian, implementasi *platfrom* pembelajaran digital berbasis *active learning* diharapkan dapat mendukung pencapaian visi dan misi SMKN 8 Malang khususnya dalam membentuk lulusan yang berkaraker, beriman, bertaqwa serta memiliki kompetensi tinggi di bidang keahlian dan teknologi.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian di atas maka penulis merumuskan fokus penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran digital berbasis *active learning* pada mata pelajaran PAI di SMKN 8 Malang ?

2. Bagaimana implementasi *platform* pembelajaran digital berbasis *active learning* pada mata pelajaran PAI di SMKN 8 Malang ?
3. Bagaimana dampak penggunaan *platform* pembelajaran digital berbasis *active learning* terhadap proses dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMKN 8 Malang ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis perencanaan pembelajaran digital berbasis *active learning* pada mata pelajaran PAI di SMKN 8 Malang, termasuk strategi, pemanfaatan SELAPAN dan kesiapan guru.
2. Mendeskripsikan serta menganalisis implementasi *platform* pembelajaran digital berbasis *active learning* pada mata pelajaran PAI di SMKN 8 Malang.
3. Menganalisis dampak terhadap penggunaan media pembelajaran digital berbasis *active learning* pada mata pelajaran PAI di SMKN 8 Malang.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat atau kegunaan yang dapat diperoleh, diantaranya :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat melengkapi literatur tentang strategi pembelajaran modern berbasis teknologi serta memberikan kajian teoritis mengenai efektivitas metode *active learning* yang dikombinasikan dengan pembelajaran digital, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru, penelitian ini memberikan panduan kepada guru dalam memanfaatkan *platform* digital, memperluas keterampilan pedagogis khususnya dalam menerapkan metode *active learning* berbasis teknologi. Serta mendapatkan wawasan baru tentang pendekatan kreatif yang dapat mengintegrasikan nilai-nilai agama dengan teknologi digital seperti pembuatan proyek berbasis PAI atau diskusi daring.
- b. Bagi Siswa, pembelajaran berbasis *active learning* membuat siswa lebih aktif dalam memahami materi PAI melalui interaksi langsung, diskusi, atau tugas berbasis proyek. Siswa dapat menerapkan nilai-nilai Islam dalam aktivitas sehari-hari dengan memanfaatkan teknologi digital.
- c. Bagi Sekolah, dengan keberhasilan implementasi pembelajaran digital berbasis *active learning* sekolah dapat menjadi model bagi instansi lain dalam menerapkan teknologi pendidikan. Dalam pendekatan ini dapat meningkatkan mutu pendidikan sehingga sekolah dapat memastikan bahwa pendidikan agama tetap relevan dan menarik bagi siswa di era digital, mendukung pengembangan siswa yang unggul secara spiritual dan teknologi.

E. Definisi Operasional

Tujuan peneliti untuk mencantumkan definisi operasional di bawah ini adalah untuk mencegah pembaca salah memahami apa yang dimaksud dan menjelaskan istilah-istilah asing atau bahkan sudah biasa yang digunakan dalam penelitian ini.

1. *Platform* Pembelajaran Digital

Menurut Ariani dkk. (2022), sistem yang disebut *platform* pembelajaran digital menggunakan teknologi digital untuk mendukung proses belajar-mengajar secara daring dan memungkinkan interaksi antara guru dan siswa tanpa harus berada di tempat yang sama.

Platform di SMKN 8 Malang merujuk pada Sistem *E-Learning* SMKN 8 Malang yaitu sistem pembelajaran digital yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar secara daring dan interaktif. Pembelajaran digital di SMKN 8 Malang yakni proses pendidikan yang menggunakan teknologi digital sebagai elemen utama dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Dengan menggunakan perangkat digital seperti komputer, aplikasi, dan *platform* pembelajaran yang dikenal dengan SELAPAN. *Platform* Sistem *E-Learning* SMKN 8 Malang (SELAPAN) merupakan *platform* pembelajaran daring yang dirancang untuk mendukung proses pendidikan di SMKN 8 Malang.

2. *Active Learning*

Menurut Suarnatha (2022), pembelajaran aktif atau sering dikenal dengan *active learning* merupakan proses pembelajaran yang bertujuan memberdayakan peserta didik agar belajar dengan menggunakan berbagai cara secara aktif untuk meningkatkan keandalan setiap siswa, sehingga seluruh siswa mampu mencapai hasil pembelajaran.

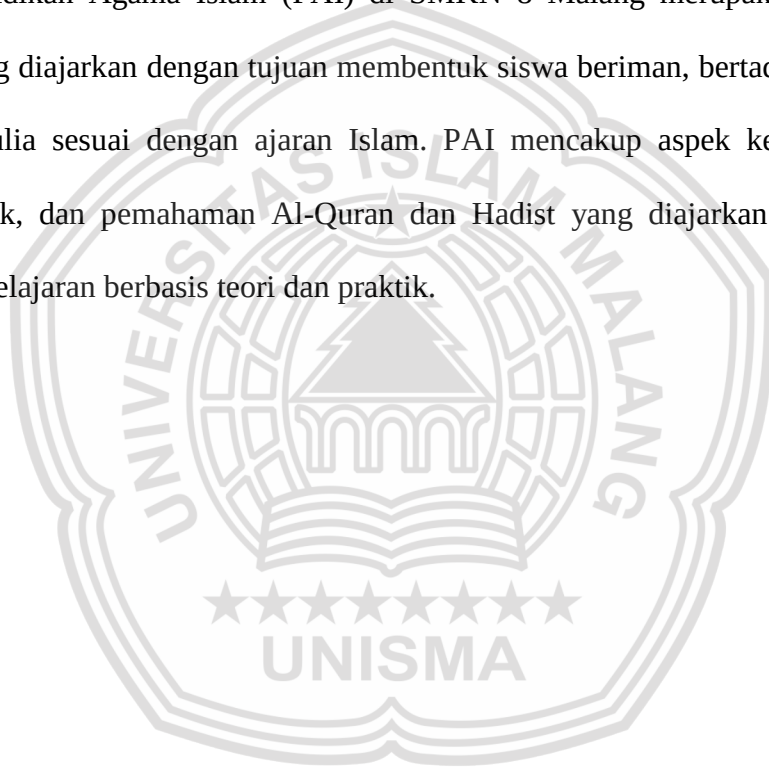
Di SMKN 8 Malang *active learning* merupakan metode pendidikan yang berpusat pada siswa. metode ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa, khususnya dalam bidang kejuruan dengan menggunakan metode berbasis praktik,

proyek, dan simulai yang relevan dengan dunia kerja. Hal ini memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui kegiatan seperti diskusi, pemecahan masalah, eksplorasi, dan kolaborasi.

3. Pendidikan Agama Islam

Menurut Kirtawadi (2023), Pendidikan Islam adalah bidang pendidikan yang memiliki dasar islam sehingga bersumber pada Al-Quran dan Hadist Nabi.

Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMKN 8 Malang merupakan mata pelajaran yang diajarkan dengan tujuan membentuk siswa beriman, bertaqwa, dan berakhlak mulia sesuai dengan ajaran Islam. PAI mencakup aspek keimanan, ibadah, akhlak, dan pemahaman Al-Quran dan Hadist yang diajarkan melalui metode pembelajaran berbasis teori dan praktik.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang membahas tentang Implementasi Platform Pembelajaran Digital Berbasis *Active Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 8 Malang, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Perencanaan Pembelajaran Digital Berbasis *Active Learning* pada Mata Pelajaran PAI di SMKN 8 Malang

Perencanaan pembelajaran digital berbasis *active learning* telah dilakukan oleh guru PAI secara terstruktur dan terencana melalui penyusunan modul ajar yang mencakup tujuan, metode, asesmen, dan strategi *active learning*. Penyusunan materi dilengkapi dengan instruksi kegiatan, pertanyaan pemantik, serta arahan tugas agar siswa bisa mempersiapkan diri secara mandiri sebelum pembelajaran berlangsung. Guru juga menunjukkan kesiapan dari sisi teknis dan aspek pengajaran. Guru terlibat aktif dalam pelatihan digital sehingga mampu menggunakan fitur-fitur SELAPAN dan memahami prinsip *active learning* dalam proses perencanaan. Peran guru tidak hanya sebagai penyampaian informasi tetapi juga sebagai fasilitator yang merancang alur belajar aktif dan menyesuaikannya dengan karakteristik siswa. Perencanaan ini memberi ruang pada siswa untuk berpikir kritis, mandiri, dan terlibat aktif dalam proses belajar.

2. Implementasi *Platform Pembelajaran Digital Berbasis Active Learning* pada Mata Pelajaran PAI di SMKN 8 Malang

Platform SELAPAN telah diimplementasikan sebagai media utama dalam pembelajaran digital berbasis *active learning*. Guru memanfaatkan berbagai fitur seperti forum diskusi, kuis, penugasan digital, serta integrasi dengan video conference untuk menunjang kegiatan belajar yang aktif dan kolaboratif. Materi dan tugas diunggah sebelum pertemuan berlangsung sehingga siswa bisa belajar dan lebih bersiap mengikuti pembelajaran.

Dalam pelaksanaanya, pembelajaran dimulai dari tahap pembukaan yang terstruktur dengan salam, doa, presensi digital, dan motivasi. Penyampaian materi dilakukan melalui SELAPAN dengan fitur unggahan materi, forum, kuis, dan penugasan. Guru mengintegrasikan metode diskusi, presesntasi, dan kolaborasi yang dirancang untuk membangun keterlibatan siswa secara aktif. Pada tahap penutup, guru melakukan refleksi, *review* materi, dan memberi umpan balik melalui fitur penilaian dan komentar digital. Hal ini mendukung pembelajaran aktif, mandiri, dan reflektif secara berkelanjutan.

Fitur-fitur interaktif yang tersedia membantu memperluas partisipasi siswa. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis seperti gangguan akses atau masalah jaringan, guru menunjukkan inisiatif untuk segera mengatasi hambatan tersebut agar pembelajaran tetap berjalan. Implementasi ini menunjukkan bahwa guru mampu menjalankan peran sebagai pendamping aktif dalam proses belajar siswa.

3. Dampak Penggunaan *Platform Pembelajaran Digital Berbasis Active Learning Terhadap Proses dan Hasil Belajar Siswa* pada Mata Pelajaran PAI di SMKN 8 Malang

Penggunaan *platform* pembelajaran digital SELAPAN memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Siswa menjadi lebih

mandiri, memiliki kebiasaan belajar yang lebih teratur, dan lebih termotivasi karena bisa mengakses materi dan tugas kapan saja. Hal ini sangat membantu khususnya bagi siswa yang telah bekerja dan memiliki keterbatasan hadir secara tatap muka. Selain itu, sistem penilaian dalam SELAPAN yang bersifat terbuka dan reflektif membuat siswa lebih bertanggung jawab terhadap proses belajar. Nilai dan umpan balik diberikan secara langsung memungkinkan siswa mengetahui capaian serta memperbaiki jika belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Siswa lebih aktif bertanya dan terlibat dalam proses evaluasi.

Secara keseluruhan, pembelajaran menjadi lebih bermakna, partisipatif dan sesuai dengan prinsip *active learning*. Guru berhasil menciptakan lingkungan belajar yang adaptif dan mendorong siswa menjadi pembelajar aktif dan reflektif dalam aspek pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Hal ini sejalan dengan Visi SMKN 8 Malang yang berkomitmen mencetak lulusan yang cerdas, terampil, serta memiliki daya saing melalui pemanfaatan teknologi dan penguatan karakter.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah disampaikan, berikut beberapa saran yang dapat menjadi masukan bagi berbagai pihak yang terlibat agar pembelajaran digital berbasis *active learning* di SMKN 8 Malang dapat terus berkembang dan memberikan dampak yang lebih optimal.

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan terus mendukung peningkatan kompetensi guru dalam bidang digital dan pedagogi melalui pelatihan berkelanjutan. Selain itu, sekolah juga perlu memastikan stabilitas *platform* pembelajaran seperti SELAPAN agar

dapat digunakan secara maksimal oleh guru dan siswa. Supervisi dan *monitoring* secara rutin juga perlu ditingkatkan guna memastikan proses pembelajaran berjalan sesuai prinsip *active learning* dan selaras dengan visi sekolah dalam mencetak lulusan yang cerdas, terampil, dan berdaya saing.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan *platform* pembelajaran digital dengan lebih aktif dan bertanggung jawab. Kemandirian belajar perlu diasah dengan mempersiapkan materi sebelum pembelajaran berlangsung, berpartisipasi dalam diskusi serta memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia untuk memperkuat pemahaman. Sikap disiplin dan keinginan untuk terus belajar menjadi kunci agar proses belajar tidak hanya bergantung pada guru tetapi juga atas kesadaran diri sendiri.

3. Bagi Peneliti

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini ke dalam bentuk yang lebih spesifik misalnya, dengan fokus pada efektivitas fitur tertentu dalam *platform* pembelajaran digital dan pengaruh metode *active learning* terhadap capaian belajar tertentu. Penelitian kuantitatif atau tindakan kelas juga dapat dilakukan untuk melihat dampak secara lebih terukur. Selain itu, penelitian di Sekolah lain dengan karakteristik berbeda juga bisa menjadi pembandingan untuk memperkaya kajian di bidang ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Abu Fatih, Tanuri. 2023. "Tujuan Pendidikan Islam di Indonesia Perspektif al-Qur'an." *Jurnal Kajian Islam Interdisipliner* 8 (2): 99–134. <https://doi.org/10.14421/jkii.v8i2.1351>.
- Agustiningasih, Weni, Muhammad Sulistiono, dan Indhra Musthofa. 2022. "IMPLEMENTASI APLIKASI QUIZWHIZZER PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP ISLAM MA'ARIF 02 MALANG." *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam* 7.
- Ali, Aisyah, Lidwina Maniboey, Ruth Megawati, Catur Djarwo, dan Hanida Listiani. 2024. *Media Pembelajaran Interaktif Teori Kompehensif dan Pengembangan Media Membelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amin, Amin, dan linda sumendap. 2022. *164 model pembelajaran kontemporer*.
- Annur Rosida Mendrofa, Halimah Ramadani, dan Gusmaneli Gusmaneli. 2024. "Penerapan Strategi Active Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Materi PAI di Kelas." *Aktivisme: Jurnal Ilmu Pendidikan, Politik dan Sosial Indonesia* 2 (2): 66–78. <https://doi.org/10.62383/aktivisme.v2i2.905>.
- Ardianti, Resti, Eko Sujarwanto, dan Endang Surahman. 2022. "Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana." *DIFFRACTION* 3 (1): 27–35. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416>.
- Ariani, Alpha, Faridah Karyati, Mawaddah, dan Okta Suphia. 2022. "Dampak Penggunaan Platform Berbasis Digital Sebagai Media Pembelajaran." *Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya* 18 (2): 1–4. <https://doi.org/10.57216/pah.v18i2.474>.
- Arianto, Bambang, dan - Rani. 2024. *Teknik Wawancara dalam Metoda Penelitian Kualitatif*. Borneo Novelty.
- Asroriah, Fatimatul, Ndaru Putri Yudhiarti, dan Imam Shodiq Anshori. 2023. *The Concept of Education in the Qur'an, Surah Al-Alaq, and its Relevance to Contemporary Education*. no. 1.
- Basten, Hengky Leo Van, dan Nur Jannah. 2024. "Penggunaan Model Active Learning dalam Meningkatkan Motivasi Siswa di Era Digital pada Pembelajaran Fiqih di Samakkee Islam Wittaya School Thailand." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4 (2): 770–83. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.618>.
- Choironi, Ahmad. 2022. *PROGRAM PASCA SARJANA (PPS) PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO 1444 H/ 2022 M*.

- Depita, Teti. 2024a. “Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa.” *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah* 3 (1): 55–64. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v3i1.516>.
- Depita, Teti. 2024b. “Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa.” *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah* 3 (1): 55–64. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v3i1.516>.
- Faturrokhman, Rizal. 2024. “MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN PEMAHAMAN SISWA DI SEKOLAH SMK PEMBANGUNAN.” *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)* 2.
- Fellanika Destiani, Hana Fauziyah, Imroatus Soleha, dan Abdul Aziz. 2025. “Hakikat Manusia dan Pendidikan dalam QS Al-‘Alaq Ayat 1-5.” *Hidayah : Cendekia Pendidikan Islam dan Hukum Syariah* 2 (2): 139–62. <https://doi.org/10.61132/hidayah.v2i2.943>.
- Gunawan, Tedi. 2024. *Buku Ajar Multimedia*. CV. Eureka Media Aksara.
- Hakim, Arif Rahman, dan Nurzakiyah Al Masumah. 2025. *Implementasi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Teknologi Digital untuk Menghadapi Tantangan Masyarakat 5.0*. 10 (1).
- Hamim, Ahmad Husni, Muhidin Muhidin, dan Uus Ruswandi. 2022. “Pengertian, Landasan, Tujuan dan Kedudukan PAI Dalam Sistem Pendidikan Nasional.” *Jurnal Dirosah Islamiyah* 4 (2): 220–31. <https://doi.org/10.47467/jdi.v4i2.899>.
- Hardani, -, Nur Hikmatul Auliya, Helmina Andriani, dkk. 2020. *metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu. 340021548_Buku_Metode_Penelitian_Kualitatif_Kuantitatif.
- Hilda Darmaini Siregar dan Zainal Efendi Hasibuan. 2024. “Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi.” *Intellektika : Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2 (5): 125–36. <https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i5.1520>.
- Jailani, M Syahrani, dan Deassy Arestya Saksitha. 2023. *TEHNIK ANALISIS DATA KUANTITATIF DAN KUALITATIF DALAM PENELITIAN ILMIAH*.
- Jarot, -. 2021. “Peningkatan motivasi dan hasil belajar ipa dengan model pembelajaran blended learning menggunakan lms google classroom pada siswa kelas vi sd negeri jeruk soksok 1 semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021.” *Mitra Pendidikan*.
- Kadiwone, Lukas Liku, Iwan Doddy Dharmawibawa, dan Septiana Dwi Utami. 2022. “Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Based Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa.” *Bioscientist* :

Jurnal Ilmiah Biologi 10 (1): 1.
<https://doi.org/10.33394/bioscientist.v10i1.4647>.

Kirtawadi. 2023. “Kedudukan Al-Quran dan Hadis Sebagai Dasar Pendidikan Islam.” *Jurnal PAI: Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam* 2.
<https://www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id/index.php/pai>.

Kristanto, Dany, Widiyanto Hadi, dan Clsde Mulyadi. 2016. *Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini*.

Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an. (Surah Al-‘Alaq: 96:1–5)

Lestari, Alya, Ika Ratih Sulistiani, dan Muhammad Afifulloh. 2024. *PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS 3 MI KHADIJAH MALANG*.

Lestari, Rahmi, Devi Wahyu Ertanti, dan Mohammad Afifulloh. 2024. *PENERAPAN METODE PROJECT BASED LEARNING (PJBL) PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VB MI NURUL ULUM ARJOSARI*.

Mahtumi, Ibnu, Ine Rahayu Purnamaningsih, dan Tedi Purbangkara. 2022. *pembelajaran berbasis proyek (project based learning)*. Uwais Inspirasi Indonesia.

Majid, Abdul. 2017. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*.

Marliana, Rabiatul, Rifatul Hasanah, dan Risma Sopianah. 2024. *Strategi Umpan Balik Formatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di RA Nurul Huda*. 1 (2).

Muhamad Wisnu, Muhamad Rafli, dan Ari Rahmatullah Fauzi. 2025. “Peran Metode Pembelajaran Aktif dalam Pendidikan Islam: Meningkatkan Keterlibatan Siswa di SMP IT Yaspida.” *Akhlak : Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Filsafat* 2 (2): 300–315.
<https://doi.org/10.61132/akhlak.v2i2.677>.

Mustafida, Fita. 2016. “Kajian Media Pembelajaran Berdasarkan Kecenderungan Gaya Belajar Peserta Didik Sd/Mi.” *MADRASAH* 6 (1): 20.
<https://doi.org/10.18860/jt.v6i1.3291>.

Nartin, -, - faturrahman, Asep Deni, dkk. 2024. *metode penelitian kualitatif*. Yayasan Cendekia Mulia Mandiri.

Nasution, Hambali Alman, dan Suyadi Suyadi. 2020. “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Humanistik dengan Pendekatan Active Learning di SDN

Nugopuro Gowok.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 17 (1): 31–42.
<https://doi.org/10.14421/jpai.2020.171-03>.

Nerita, Siska, Azwar Ananda, dan Mukhaiyar Mukhaiyar. 2023. “PEMIKIRAN KONSTRUKTIVISME DAN IMPLEMENTASINYA DALAM PEMBELAJARAN.” *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT* 11 (2): 292–97. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4634>.

Nilamsari, Natalina. 2014. *MEMAHAMI STUDI DOKUMEN DALAM PENELITIAN KUALITATIF*.

Nirmalasari, Arneta. 2024. “Implementasi Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Informasi Kelas X Di SMK Ma’arif Tegalrejo Kabupaten Magelang.” Thesis, Universitas Darul Ulum.

Novitasari, Dewiana, dan Masduki Asbari. 2021. “Leaders Coaching di Sekolah: Apa Perannya terhadap Kinerja Guru?” *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 5 (1): 580–97. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i1.1299>.

Nurwahid, Habib, Franklin Yohanes Sulla, dan Yusawinur Barella. 2024. *INQUIRY LEARNING: PENGERTIAN, SINTAKS DAN CONTOH IMPLEMENTASI DI KELAS*.

Oishi, Ivonne Ruth Vitamaya. 2020. “PENTINGNYA BELAJAR MANDIRI BAGI PESERTA DIDIK DI PERGURUAN TINGGI.” *Jurnal IKRA-ITH Humaniora* 4.

Palahudin, Palahudin, Muhammad Eri Hadiana, dan Hasan Basri. 2020. “Implementasi Standar Pengelolaan Pendidikan Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Islam.” *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 7 (1). <https://doi.org/10.18860/jpai.v7i1.9776>.

Pamungkas, Dwi, Noor Aini, dan Nita Novianti. 2022. “Learning Management System dalam Pendidikan.” *Buletin Edukasi Indonesia*, advance online publication. <https://doi.org/10.56741/bei.v1i01.22>.

“Panduan-Pembelajaran-dan-Asesmen.” t.t.

Rahayu, Sri. 2022. *Desain Pembelajaran Aktif (Active Learning)*.

Rahmah, Siti, Hilmi Mizani, dan Bruce Joyce. 2025. *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN BRUCE JOYCE DAN MARSHA WEIL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*. Vol.10-No.1.

Renhoran, Assyifa Maulidiah, Satrio Hadi Wijoyo, dan Faizatul Amalia. 2017. *Implementasi Model Flipped classroom Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Program Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak Pada Mata Pelajaran Informatika di SMK Negeri 8 Malang*.

- Rijali, Ahmad. 2019. "ANALISIS DATA KUALITATIF." *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah* 17 (33): 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>.
- Ritonga, Maisaroh, Tiara Andari, Annisa Rahmi, Lisa Azliani, - Hasibuan, dan Mahya Pane. 2023. "Penerapan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 6. <https://ejurnal.unisda.ac.id/index.php/mida/article/view/3807/2397>.
- Rohman, Abd. 2024. "Analisis Penerapan E-Learning Menggunakan Google Classroom pada Siswa Program Keahlian Desain Grafika." *JURNAL PTI (PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI) FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITA PUTRA INDONESIA "YPTK" PADANG* 11 (1). <https://doi.org/10.35134/jpti.v11i1.187>.
- Sadiman, A.S., R Rahardjo, A Haryono, dan Rahardjito. 2017. "Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya." *PT Raja Grafindo Persada*.
- Sari, Iin, dan Ellisa Tanjung. 2024. "Penerapan Strategi Active Learning Berbasis Teknologi Informasi pada Mata Pelajaran PAI di Pondok Pesantren Darurahmah Sepadan Aceh." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 5 (Maret).
- Serungke, Mayang, Parulian Sibue, Annisa Azzahra, Mutia Fadillah, Suci Rahmadani, dan Rahmat Arian. 2023. "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik." *Jurnal Riview Pendidikan dan Pengajaran* 6.
- Sigit, A. 2014. "Pemanfaatan Learning Management System dalam Pendidikan." *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- sinambe, pardomuan nauli josip mario, arif bulan, asti febrina, dkk. 2022. *model model pembelajaran*.
- Sueni, Ni Made. 2019. *Metode, Model, dan Bentuk Model Pembelajaran (Tinjauan Pustaka)*.
- Sugiyono. 2020. *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulung, Undari, dan Mohamad Muspawi. 2024. *Volume 5, Nomor 3, September 2024*. 5.
- Supriatna, Nana, Hasyim Asy'ari, dan M Afif Zamroni. 2024. "Implementasi Active Learning Dalam Pembelajaran PAI Di SMK Negeri Tegalwaru Purwakarta." *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 4 (1): 146–62. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v4i1.1587>.

- Susianti, Vivi Aprillia. 2024. "Media Pembelajaran Sejarah Melalui Video Animasi pada Layanan Audio Visual Perpustakaan Umum." *Media Informasi* 33 (2): 181–92. <https://doi.org/10.22146/mi.v33i2.15910>.
- Waruwu, Marinu. 2023. *Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi*. 7.
- Wibawa, Angga. 2021. *Implementasi Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring di MI Muhammadiyah PK Kartasura Pada Masa Pandemi COVID-19*.
- Wiragunawan, I Gusti Ngurah. 2022. "PEMANFAATAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) DALAM PENGELOLAAN PEMBELAJARAN DARING PADA SATUAN PENDIDIKAN." *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 2 (1): 83–90. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i1.981>.
- Zakariah, M. Askari, dan Vivi Afriani. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif action Research, Research and development*.
- Zubir. 2025. "Pelaksanaan Active Learning pada Pembelajaran PAI Berbasis Kurikulum Merdeka dan Dampaknya terhadap Religiusitas Siswa (Studi Kasus MAN 3 Langkat-Sumatera Utara)." Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

