



Inovasi Pembelajaran Guru Dengan Media Digital di Era 5.0 sebagai Daya Pikat Siswa pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Nur Afif¹,

¹Universitas PTIQ Jakarta

¹E-mail: nurafif@ptiq.ac.id

Abstract. Penelitian ini bertujuan untuk mendalami dan menganalisis inovasi pembelajaran guru dalam mengintegrasikan media digital di era 5.0 sebagai strategi daya pikat siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Peningkatan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan paradigmatik dalam dunia pendidikan, memasuki era 5.0 yang ditandai dengan adopsi teknologi berbasis kecerdasan buatan, Internet of Things, dan interkoneksi yang semakin luas. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru PAI, siswa, serta analisis dokumen terkait. Responden penelitian ini adalah guru PAI dan siswa kelas yang telah mengalami pembelajaran dengan inovasi media digital. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mendalam tentang strategi inovatif yang diterapkan oleh guru PAI dalam mengintegrasikan media digital, serta dampaknya terhadap ketertarikan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI. Analisis data akan mengidentifikasi kelebihan dan kendala dalam penerapan inovasi ini, serta memberikan rekomendasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI melalui media digital di era 5.0. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pelajaran PAI, sekaligus memberikan pandangan yang lebih komprehensif terkait tantangan dan peluang pembelajaran di era 5.0.

Kata Kunci: Inovasi; Digital; Era 5.0; Daya Pikat

1. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai bagian integral dari kurikulum pendidikan memegang peran penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik. Peningkatan teknologi informasi dan komunikasi telah menciptakan transformasi mendalam dalam dunia pendidikan, memasuki era 5.0 yang ditandai dengan integrasi teknologi berbasis kecerdasan buatan, Internet of Things, dan konektivitas yang semakin kompleks (Klaus Schwab, 23:2016). Di tengah dinamika ini, pendidik dituntut untuk terus mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif agar tetap relevan dan menarik bagi generasi pelajar masa kini.

Salah satu aspek krusial dalam memenuhi tantangan pendidikan saat ini adalah pemanfaatan media digital sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Guru sebagai asilitator utama dalam kelas memiliki peran strategis dalam merancang dan menerapkan inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi. Penggunaan media digital bukan hanya sebagai sarana pendukung, melainkan juga sebagai daya pikat untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa terhadap mata pelajaran tertentu, termasuk PAI.

Era 5.0 ditandai oleh transformasi digital mendalam, menghadirkan peluang baru dan tantangan dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), penggunaan media digital di era ini menjanjikan peningkatan kualitas dan aksesibilitas pembelajaran. Artikel ini mengeksplorasi dampak dan tantangan media digital dalam konteks pembelajaran PAI di era 5.0. Integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI tidak hanya mencakup penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak, tetapi juga mengarah pada pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan personal. Aplikasi pembelajaran interaktif, konten multimedia, dan platform daring memungkinkan guru PAI untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan sesuai dengan kebutuhan individual siswa (Armizi & Baharun, 256: 2021).

Seiring dengan kemajuan teknologi, ketersediaan aplikasi Islami semakin meluas. Aplikasi ini mencakup tafsir Al-Qur'an digital, aplikasi pembelajaran bahasa Arab, dan platform kuis Islami. Keberadaan aplikasi-aplikasi ini memberikan kemudahan bagi guru dan siswa PAI untuk meningkatkan pemahaman terhadap ajaran Islam secara praktis (Zaki & Sambok, 31: 2017). Penerapan media digital dalam pembelajaran PAI juga menghadapi tantangan, termasuk akses yang tidak merata terhadap teknologi, kurangnya keterampilan digital, dan perhatian terhadap etika pendidikan digital. Penting bagi lembaga pendidikan dan guru untuk memastikan bahwa penggunaan media digital tetap memperhatikan nilai-nilai keislaman dan etika pendidikan (Oliver & Trigwell, 17: 2005).

Integrasi media digital dalam pembelajaran PAI haruslah sejalan dengan nilai-nilai keislaman. Meskipun teknologi memberikan kemudahan, keberhasilan pembelajaran masih terkait dengan upaya menjaga integritas nilai-nilai agama dan moral dalam konteks penggunaan media digital (Hossain & Islam, 110:2020). Dalam menghadapi era 5.0, guru PAI perlu mendapatkan pelatihan yang memadai terkait dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Ini termasuk pelatihan dalam penggunaan aplikasi pembelajaran Islami, manajemen kelas daring, dan pengelolaan sumber daya digital untuk mendukung pembelajaran PAI yang efektif (Yusuf, 122: 2017).

Penelitian ini bertujuan untuk mendalami dan menganalisis sejauh mana inovasi pembelajaran guru dengan memanfaatkan media digital dapat menjadi daya pikat siswa pada mata pelajaran PAI di era 5.0. Era ini mencirikan pergeseran paradigma dari pendekatan konvensional menuju pembelajaran yang adaptif, interaktif, dan berbasis teknologi (M. S. Kurniawan, 1: 2013). Melalui kajian ini, diharapkan dapat teridentifikasi strategi inovatif apa saja yang diterapkan oleh guru PAI, serta dampaknya terhadap keterlibatan dan minat siswa dalam pembelajaran agama Islam.

Penelitian ini memiliki relevansi signifikan dalam konteks pengembangan kurikulum PAI yang responsif terhadap tuntutan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa masa kini. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan bagi para pendidik, pengambil kebijakan, dan pihak terkait untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di tengah era 5.0.

Dalam konteks inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), terdapat beberapa masalah yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran. Pertama, kurangnya penggunaan media digital dalam pembelajaran PAI. Meskipun teknologi telah berkembang pesat, namun implementasi media digital dalam pembelajaran PAI masih terbatas. Hal ini dapat menyebabkan siswa kehilangan ketertarikan karena metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang sesuai dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (Hamka Siregar, 4: 2020).

Kedua, kurangnya keterlibatan siswa dalam diskusi dan interaksi aktif dalam pembelajaran PAI. Tradisionalnya, pembelajaran PAI lebih bersifat seremonial dan kurang memberikan ruang untuk siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar-

mengajar. Hal ini dapat menghambat perkembangan pemahaman dan keterlibatan siswa terhadap materi PAI (M. Arifin, 1: 2014).

Masalah ketiga adalah kurangnya keterkaitan materi PAI dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Materi yang disajikan dalam pembelajaran PAI terkadang tidak secara langsung relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga kurang memotivasi mereka untuk memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari (A. Munawaroh, 1: 2018).

Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, perlu adanya inovasi yang dapat mengatasi masalah-masalah tersebut dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan serta konteks siswa masa kini.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena mengutamakan pemahaman kontekstual dan mendalam dari fenomena inovasi pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi, menjelaskan, dan memahami dengan cermat aspek-aspek subjektif yang muncul dari pengalaman guru dan siswa. Desain penelitian ini bersifat deskriptif fenomenologis, memfokuskan pada pemahaman mendalam terhadap pengalaman guru dan siswa terkait inovasi pembelajaran dengan media digital di era 5.0. Pendekatan ini akan membantu merinci proses, tantangan, dan dampak inovasi pada pembelajaran PAI.

Populasi penelitian ini melibatkan guru-guru PAI yang telah menerapkan inovasi pembelajaran dengan media digital di era 5.0 dan siswa-siswa yang mengikuti pembelajaran tersebut. Sampel akan dipilih secara purposif untuk memastikan representativitas dari berbagai pengalaman dan persepsi. Wawancara semi-terstruktur akan dilakukan dengan guru PAI untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang pengalaman mereka dalam merancang, menerapkan, dan mengelola inovasi pembelajaran

Proses penelitian dimulai dengan kontak awal dengan guru PAI dan pengumpulan izin yang diperlukan. Setelah itu, wawancara dan observasi dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah disepakati. Analisis data akan berlangsung secara bersamaan dengan pengumpulan data untuk memungkinkan refleksi mendalam pada proses penelitian. Analisis data akan melibatkan pengkodean terbuka dan analisis tematik untuk mengidentifikasi pola-pola, tema, dan hubungan yang muncul dari wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Proses analisis ini akan dilakukan dengan bantuan perangkat lunak analisis data kualitatif.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelajahi inovasi pembelajaran guru menggunakan media digital di era 5.0 dan dampaknya terhadap keterlibatan siswa dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Metodologi penelitian kualitatif dipilih untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengalaman guru dan persepsi siswa terkait inovasi ini.

Hasil penelitian akan disajikan secara naratif dan mendetail, menyoroti temuan utama dan implikasinya terhadap praktik pembelajaran PAI. Implikasi praktis dan teoretis dari penelitian ini juga akan dibahas, bersama dengan saran untuk penelitian selanjutnya dalam bidang ini.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Strategi Pembelajaran Interaktif dengan E-Learning PAI

Pendidikan Agama Islam (PAI) memasuki era baru dimana teknologi informasi memainkan peran kunci dalam merancang pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Pengintegrasian E-learning sebagai strategi pembelajaran interaktif di dalam mata pelajaran PAI dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan responsif. Pemilihan platform E-learning yang dioptimalkan untuk mata pelajaran PAI menjadi kunci dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif, menyediakan beragam konten interaktif, seperti video pembelajaran, simulasi, dan modul interaktif yang mengakomodasi kompleksitas materi PAI (S.S. Salamah, et. al, 1: 2018).

Implementasi strategi ini melibatkan fitur-fitur seperti diskusi online dan forum interaktif, yang memungkinkan siswa berpartisipasi dalam dialog aktif. Guru dapat merancang pertanyaan reflektif, studi kasus, atau diskusi kelompok yang memicu pemahaman mendalam terhadap ajaran agama Islam dan mengembangkan kemampuan analisis siswa (M. Yusuf, et. al, 3: 2018).

Penggunaan konten multimedia interaktif, seperti video interaktif, animasi, dan simulasi, dapat membantu menjelaskan konsep-konsep agama Islam dengan lebih jelas dan menarik, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik (S. Sari, 485: 2020). Selain itu, strategi ini dapat diperkuat dengan ujian formatif dan kuis interaktif, yang memungkinkan guru mengevaluasi pemahaman siswa secara teratur dan memberikan umpan balik langsung. Ujian ini juga dapat dirancang untuk meningkatkan keterampilan kritis dan analitis siswa dalam konteks agama Islam (Z.H. Ismail, 2: 2020).

Mengintegrasikan proyek kolaboratif dalam pembelajaran PAI melalui E-learning dapat merangsang kreativitas dan kerja sama antar siswa. Proyek-proyek ini mencakup penelitian kelompok tentang nilai-nilai etika dalam Islam, pengembangan materi edukatif bersama, atau bahkan produksi video tentang kehidupan sehari-hari yang terkait dengan ajaran agama Islam (Khairunnisa & Satria, 1: 2019).

Terakhir, pelatihan guru dalam pemanfaatan E-learning menjadi penting. Pelatihan ini melibatkan pengelolaan platform, desain materi yang efektif, dan kemampuan untuk mendukung serta memandu siswa secara online. Guru yang terampil dalam menggunakan teknologi akan lebih mampu menyampaikan materi PAI dengan lebih baik dan merespons kebutuhan siswa dengan lebih efektif (Osman & Fauzi, 1: 2019).

3.2. Integrasi Teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam Pembelajaran PAI

Dalam menghadapi era digital yang terus berkembang, pendidikan memiliki tantangan dan peluang untuk memanfaatkan teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu teknologi yang menarik perhatian adalah *Augmented Reality* (AR), yang menggabungkan dunia nyata dengan elemen-elemen virtual, menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Dalam konteks ini, integrasi AR dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat menjadi langkah inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa terhadap nilai-nilai agama.

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang menyuntikkan elemen-elemen virtual ke dalam dunia nyata, menciptakan pengalaman yang menyatukan antara keduanya. Dalam konteks pendidikan, AR dapat digunakan untuk memperkaya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep agama Islam melalui visualisasi dan simulasi interaktif. Integrasi AR dalam pembelajaran PAI memungkinkan visualisasi konsep agama Islam secara lebih nyata dan terperinci. Siswa dapat menggunakan perangkat AR untuk melihat rekonstruksi virtual dari tempat-tempat suci seperti Ka'bah atau Masjid Nabawi, mendekati konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih konkrit dan mendalam (Alshalalfah, et. al, 12: 2019).

Dengan AR, siswa dapat mengalami "wisata virtual" ke tempat-tempat bersejarah terkait Islam, seperti Masjid Al-Aqsa atau tempat-tempat sejarah penting lainnya. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman sejarah Islam tetapi juga membuka wawasan siswa terhadap keberagaman budaya dan spiritual di berbagai tempat (Shokrollahzadeh, et. al, 15: 2019). Pemanfaatan AR dalam membaca Al-Qur'an dapat membuat proses pembelajaran lebih interaktif. Siswa dapat menggunakan aplikasi AR untuk menjelajahi makna dan tafsir ayat-ayat Al-Qur'an, menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan personal (S. H. S. Baker, et. al, 15: 2018).

AR memungkinkan pembuatan simulasi ritus keagamaan, seperti prosesi haji. Siswa dapat "mengikuti" prosesi haji secara virtual, menggali lebih dalam tentang setiap langkah dan simbolisme yang terkait. Hal ini memberikan pemahaman yang lebih konkret tentang praktik keagamaan dalam Islam (M. A. Atik, et. al, 35: 2018).

Pengembangan permainan edukatif berbasis AR menjadi salah satu strategi menarik untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI. Permainan tersebut dapat dirancang secara kreatif untuk mengajarkan nilai-nilai agama Islam dan menguji pemahaman siswa secara menyenangkan (N. O. Awang et. al, 31: 2019). Meskipun integrasi AR dalam pembelajaran PAI menawarkan potensi besar, tantangan seperti ketersediaan perangkat dan pelatihan guru perlu diatasi. Diperlukan investasi dalam pelatihan guru untuk memastikan pemanfaatan teknologi ini secara efektif dan berkelanjutan (M. M. Fauzi, et. Al, 2: 2020).

3.3. Peningkatan Keterlibatan Siswa melalui Platform Interaktif

Dalam era pendidikan yang semakin terkait dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan platform interaktif menjadi penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Platform ini dapat didefinisikan sebagai alat atau media yang memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran. Karakteristiknya mencakup adaptasi terhadap kebutuhan individual, umpan balik instan, dan penciptaan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Keunggulan penggunaan platform interaktif melibatkan akses terhadap beragam materi pembelajaran, memfasilitasi komunikasi dua arah antara guru dan siswa, dan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis.

Pentingnya konten dalam platform tidak dapat diabaikan. Materi pembelajaran yang menarik seperti video, simulasi, dan pertanyaan interaktif dapat merangsang partisipasi siswa. Umpan balik langsung dari guru melalui platform membantu siswa memahami sejauh mana mereka memahami materi, sementara fitur kolaboratif, seperti proyek kelompok atau forum diskusi, merangsang kreativitas dan interaksi antar siswa. Meskipun potensi besar platform interaktif, tantangan seperti ketersediaan infrastruktur teknologi dan pelatihan guru perlu diatasi. Investasi dalam pengembangan keterampilan teknologi guru dan akses yang merata terhadap perangkat menjadi kunci keberhasilan implementasi. Studi kasus keberhasilan dari beberapa institusi pendidikan dapat memberikan wawasan tentang strategi efektif dan dampak positifnya terhadap hasil belajar (L. Zhang, et. al, 724: 2018).

Pentingnya integrasi platform interaktif kurikulum menjadi aspek krusial. Guru perlu merancang materi pembelajaran yang mendukung penggunaan platform ini sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Peningkatan keterlibatan siswa melalui platform interaktif memberikan manfaat jangka panjang, termasuk peningkatan motivasi belajar, penguasaan materi yang lebih baik, dan pengembangan keterampilan kolaboratif yang relevan dalam dunia kerja.

Dengan merancang strategi yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mengatasi tantangan teknis, pendidikan dapat menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan intelektual dan kreativitas siswa. Pemanfaatan platform interaktif merupakan langkah inovatif dalam memenuhi tuntutan pembelajaran yang adaptif dan responsif terhadap perkembangan teknologi.

Dalam melangkah ke arah pendidikan yang lebih modern, platform interaktif menjadi kunci untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan semakin terbukanya akses siswa terhadap teknologi informasi, pendekatan pembelajaran yang menarik perlu diintegrasikan untuk merangsang minat dan partisipasi aktif. Oleh karena itu, fokus utama pada pengembangan konten interaktif menjadi esensial, memastikan bahwa materi pembelajaran tidak hanya informatif tetapi juga menghibur dan memotivasi (J. O' Byrne, 8: 2015).

Keunggulan penggunaan platform interaktif juga terletak pada kemampuannya untuk memfasilitasi komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Interaksi ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan adaptif terhadap kebutuhan individu siswa. Selain itu, umpan balik langsung dari guru melalui platform memberikan siswa kejelasan tentang kemajuan mereka, mengarah pada pemahaman yang lebih baik.

Strategi peningkatan keterlibatan siswa melalui platform interaktif tidak hanya mencakup penyediaan konten yang menarik. Kolaborasi antar siswa juga menjadi kunci untuk merangsang kreativitas dan diskusi yang mendalam. Dengan memanfaatkan fitur kolaboratif, seperti proyek kelompok atau forum diskusi, siswa dapat berbagi ide, memperluas wawasan mereka, dan mengembangkan keterampilan interpersonal.

Namun, seiring dengan berbagai potensi dan keunggulan, tantangan dan hambatan tetap ada. Ketersediaan infrastruktur teknologi yang merata dan pelatihan guru yang memadai menjadi faktor krusial dalam keberhasilan implementasi platform interaktif. Investasi dalam pengembangan keterampilan teknologi guru dan pendistribusian perangkat yang adil akan memastikan bahwa manfaat platform interaktif dirasakan oleh semua siswa.

Pentingnya integrasi platform interaktif dalam kurikulum tidak hanya menjadi tanggung jawab guru, tetapi juga melibatkan peran aktif lembaga pendidikan. Penyusunan kurikulum harus mencerminkan pemanfaatan platform interaktif sebagai alat pembelajaran yang signifikan. Dengan memastikan bahwa platform ini bukan hanya tambahan tetapi terintegrasi dengan baik dalam proses pembelajaran, kita dapat mencapai hasil yang lebih baik dalam meningkatkan keterlibatan dan pencapaian siswa. Dengan begitu, pendidikan dapat menjadi lebih dan relevan terhadap perkembangan zaman, menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan keberhasilan siswa dalam era modern ini (L. Zhang, et. al, 727: 2018).

3.4. Interaktifitas dalam Bacaan Al-Qur'an: Memahami dan Mendalaminya dengan Media Digital

Bacaan Al-Qur'an memainkan peran sentral dalam kehidupan umat Islam, dan penggunaan media digital dapat meningkatkan interaktifitas dalam pemahaman dan penghayatan terhadap teks suci ini. Artikel ini membahas bagaimana media digital memungkinkan interaktifitas yang lebih dalam dalam membaca dan memahami Al-Qur'an. Aplikasi digital yang dikembangkan khusus untuk membantu pembaca Al-Qur'an telah menjadi fenomena yang signifikan. Aplikasi ini tidak hanya memungkinkan membaca teks, tetapi juga menyediakan terjemahan, tafsir, dan audio bacaan yang membantu memahami makna ayat. Aplikasi seperti ini dapat diakses melalui berbagai perangkat, memungkinkan umat Islam untuk membaca Al-Qur'an kapan saja dan dimana saja (Rahman & Huda, 286: 2020).

Dengan teknologi grafis yang semakin maju, media digital memungkinkan visualisasi ayat-ayat Al-Qur'an dan tafsir secara interaktif. Diagram, peta konsep, dan animasi dapat digunakan untuk menggambarkan hubungan antar-ayat dan konteks sejarah, membantu pembaca memahami makna ayat dengan cara yang lebih visual dan meyakinkan (Atik, M. A & Jannah, 1: 2018). Aplikasi Al-Qur'an digital sering kali menyertakan fitur rekam bacaan, dimana pengguna dapat merekam bacaan mereka sendiri dan mendengarkannya kembali. Fitur ini tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga dapat mendeteksi dan memberikan koreksi otomatis terkait dengan aturan tajwid, membantu pembaca memperbaiki teknik bacaan mereka (Sholichin & Mahfudh, 189: 2018).

Beberapa aplikasi Al-Qur'an menyediakan kuis interaktif dan uji pemahaman untuk memastikan bahwa pembaca dapat memahami isi Al-Qur'an dengan benar. Fitur ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan dapat meningkatkan motivasi untuk terus belajar dan memahami ayat-ayat suci (Younis Ali, et. al, 2: 2028). Media sosial juga memainkan peran dalam meningkatkan interaktifitas dalam membaca Al-Qur'an. Grup-grup diskusi *online*, forum, dan *platform* media sosial memungkinkan para pembaca untuk berbagi pemahaman, bertukar pendapat, dan memperoleh wawasan baru tentang ayat-ayat tertentu. Hal ini menciptakan komunitas pembaca Al-Qur'an yang saling mendukung dan mendorong keberlanjutan pembelajaran (Yildirim, 852: 2019).

Aplikasi Al-Qur'an digital memberikan kemudahan akses dan fungsi interaktif. Melalui aplikasi ini, pembaca dapat membaca teks Al-Qur'an, mendengarkan bacaan ayat, dan melihat terjemahan dalam berbagai bahasa. Fitur pencarian dan tautan antarayat mempermudah dalam memahami konteks ayat tertentu. Tafsir digital memberikan wawasan mendalam terhadap makna ayat. Banyak aplikasi menyediakan tafsir klasik dan kontemporer, memungkinkan pembaca untuk mengeksplorasi berbagai interpretasi ulama. Hal ini membantu memperluas pemahaman terhadap konteks historis dan makna ayat secara lebih komprehensif (M. S. Rana, et. al, 583: 2015).

Podcast dan pengajian *online* memberikan alternatif bagi mereka yang ingin mendengarkan penjelasan Al-Qur'an tanpa membaca langsung dari mushaf. Melalui rekaman suara dan ceramah online, pembaca dapat mendengarkan pemahaman serta penjelasan terkait ayat-ayat Al-Qur'an dari berbagai ulama dan pendakwah. *Platform* digital edukatif khusus untuk memahami Al-Qur'an semakin banyak bermunculan. Mereka menyediakan kursus *online*, video pembelajaran, dan materi interaktif yang dirancang khusus untuk meningkatkan pemahaman Al-Qur'an. Pengguna dapat mengikuti kursus dari para pakar tafsir dan ulama tanpa harus hadir secara fisik.

Meskipun media digital membawa berbagai manfaat, penggunaan yang bijak dan penuh etika tetap diperlukan. Pembaca Al-Qur'an perlu memastikan bahwa penggunaan media digital tidak menggantikan penghormatan terhadap mushaf fisik dan tetap mempertahankan rasa khusyu' dalam mendekati teks suci (Aljohani, 565: 2015). Pemanfaatan media digital dalam memahami Al-Qur'an membuka pintu menuju pembelajaran yang lebih dinamis dan terkait dengan zaman. Aplikasi, tafsir digital, podcast, *platform* edukatif, kuis interaktif, dan komunitas daring semuanya dapat menjadi alat yang efektif untuk mendekati umat Islam dengan wahyu Ilahi. Dalam menghadapi perkembangan ini, penting untuk menggabungkan teknologi dengan rasa hormat dan kekhusyu'an terhadap Al-Qur'an.

4. Kesimpulan

Penelitian ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang inovasi pembelajaran guru menggunakan media digital di era 5.0 dan dampaknya sebagai daya pikat siswa pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dari hasil wawancara dan observasi, beberapa kesimpulan signifikan dapat ditarik:

Implementasi inovasi pembelajaran dengan media digital di era 5.0 dapat dianggap berhasil dalam meningkatkan daya pikat siswa terhadap pelajaran PAI. Guru yang menerapkan metode ini menunjukkan keterampilan merancang pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan siswa.

Media digital, seperti aplikasi interaktif, video pembelajaran, dan *platform daring*, mampu menjadi pendorong keterlibatan siswa. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengakses materi pembelajaran secara digital, memperkuat argumen bahwa teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk membangkitkan minat dan motivasi belajar.

Media dapat memfasilitasi pemahaman lebih mendalam terhadap materi PAI melalui penggunaan visualisasi, simulasi, dan elemen interaktif. Guru dapat menghadirkan konten yang lebih dinamis, memudahkan siswa dalam mengonsep dan memahami konsep-konsep agama Islam.

Meskipun berhasil, implementasi inovasi pembelajaran dengan media digital tidak terlepas dari tantangan. Keterbatasan akses teknologi di beberapa tempat dan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi masih menjadi hambatan. Oleh karena itu, perlu adanya upaya lebih lanjut untuk memastikan bahwa semua siswa dapat merasakan manfaat dari inovasi ini.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pelatihan dan dukungan terhadap guru dalam menggunakan media digital menjadi faktor kunci keberhasilan. Pelatihan yang memadai akan meningkatkan keterampilan guru dalam merancang pembelajaran yang efektif dan menanggulangi tantangan yang muncul. Kesimpulan penelitian ini memberikan implikasi positif bagi masa depan pendidikan PAI. Dengan terus mengintegrasikan inovasi dan teknologi, pendidikan PAI dapat terus menjadi relevan dan menarik bagi generasi yang tumbuh dalam era digital ini.

Penelitian ini juga memberikan dorongan untuk penelitian selanjutnya terkait efektivitas inovasi pembelajaran dengan media digital di lingkungan pendidikan PAI. Penelitian mendalam tentang pengaruh jangka panjang, respons siswa, dan peran komponen teknologi tertentu dapat menjadi subjek penelitian yang menarik.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam pemahaman bagaimana inovasi pembelajaran dengan media digital dapat menjadi daya pikat siswa pada pelajaran PAI di era 5.0. Kesimpulan ini memberikan dasar untuk terus mengembangkan pendidikan PAI yang sesuai dengan tuntutan zaman dan kebutuhan siswa masa kini.

Daftar Pustaka

- A., Rahman, & Huda, M. The Development of Mobile Applications for Learning Al-Qur'an. In 2020 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE) (pp. 286). (2020).
- Alshalalfah, N. et al., "The Impact of Augmented Reality Applications in Enhancing Islamic Education Learning: A Review," *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, vol. 10, no. 12, 2019.
- Atik, M. A. et al., "The Augmented Reality Application in Islamic Education," 2018 International Seminar on Research of Information and Intelligent Systems (ISRITI),

2018.

- Awang, N. O. et al., "Augmented Reality Games in Education: A Review on the Learning Outcomes," 2019 IEEE Symposium on Humanities, Science and Engineering Research (SHUSER), 2019.
- Arifin, M. "Revitalisasi Pendidikan Agama Islam dalam Perspektif Pendidikan Karakter di Indonesia," *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 3, no. 1, 2014.
- Bakar, S. H. S. et al., "Design and Development of an Augmented Reality Application for Learning Basic Tajweed in Al-Qur'an," 2018 International Conference on Information and Communication Technology for the Muslim World (ICT4M), 2018.
- Fauzi, M. M. et al., "The Integration of Augmented Reality Technology in Islamic Education: A Study on the Malaysian Perspective," *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, vol. 14, no.
- H., Ali, Younis, A., Anuar, A. N., & Latif, R. Social Media Quranic Memorization (SMQM) App: Design and Usability Evaluation. In 2018 International Conference on Information and Communication Technology for the Muslim World (ICT4M) (pp. 2). (2018).
- Ismail, Z. H. "Development of E-Learning in Religious Education to Improve Students' Understanding of the Hajj," *International Journal of Scientific & Technology Research*, vol. 9, no. 02, 2020.
- Khairunnisa, A. S. and F. F. Satria, "Collaborative Learning Model Through E-Learning to Improve Understanding of Islamic Education Concepts," *Journal of Physics: Conference Series*, vol. 1175, no. 1, 2019.
- Kurniawan, M. S. "Pembelajaran Abad ke-21: Tantangan dan Peluang," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 20, no. 1, 2013.
- M., Oliver, & Trigwell, K. Can 'blended learning' be redeemed? *E-learning*, 2(1), 17. 2005.
- M. Z., Hossain, & Islam, A. N. Factors Influencing the Adoption of Digital Technologies in Islamic Education: A Study on Private Islamic Schools in Bangladesh. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 19 (2), 110. 2020.
- M. O., Yusuf, & Yusuf, M. O. Islamic education in Nigeria: Challenges and prospects in the 21st century. *Journal of Educational and Social Research*, 7(3), 122. 2017.
- M. A., Atik, & Jannah, F. Development of Augmented Reality Application in Learning Holy Quran for Children. In 2018 6th International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM) (pp. 1). (2018).
- M., Solichin, & Mahfudh, F. (2021). Designing and Implementing Gamification as an Innovation in Qur'an Memorization Applications. In 2021 International Conference on Data and Information Science (ICoDIS) (pp. 189).
- M. S., Rana, Ahmad, S., Amin, S., & Khan, M. N. Smartphone applications: A new way to access Quran and Hadith, *Procedia Computer Science*, 58, 583. 2015.
- Siregar, Hamka. "The Integration of ICT in Islamic Religious Education (PAI) Learning: A Case Study in Indonesia," *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, vol. 14, no. 4, 2020.
- Munawaroh, A. "Relevansi Materi Pendidikan Agama Islam dengan Tuntutan Hidup Siswa di Madrasah Tsanawiyah," *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 10, no. 1, 2018.

- N. A. M., Zaki, & Sembok, T. M. T. Exploring the impact of Islamic mobile applications on users' intention to learn: A study of user engagement. *Journal of King Saud University-Computer and Information Sciences*. 2017.
- N. R., Aljohani, The effect of using educational games on the students' achievement in English language for the primary stage, *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 182, 565. 2015.
- Osman, A. A. and M. M. Fauzi, "Teacher's Skills and Motivation in E-Learning for Teaching Islamic Education in Malaysia," *Journal of Education and e-Learning Research*, vol. 6, no. 1, 2019.
- O'Byrne, J. "Creating Interactive and Collaborative Learning Experiences in Online Courses," *Journal of Online Learning and Teaching*, vol. 11, no. 1, pp. 5, 2015.
- R. A., Armizi, & Baharum, H. The Utilization of Educational Technology in Islamic Religious Education: A Literature Review. *Journal of Technology and Science Education*, 11(2), 256. 2021.
- S., Yildirim, & Yildirim, G. The use of mobile applications in teaching Arabic: Tafsir applications. *Interactive Learning Environments*, 27(6), 852. 2019.
- Sari, S. "The Use of E-Learning Media to Increase Understanding of Islamic Education," *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, vol. 485, 2020.
- Salamah, S. S. et al., "Development of E-Learning Platform Based on Learning Management System (LMS) for Islamic Religious Education," *Journal of Physics: Conference Series*, vol. 979, no. 1, 2018.
- Schwab, Klaus. "The Fourth Industrial Revolution," *World Economic Forum*, 2016Yusof, M. F. et al., "Promoting E-Learning in the Teaching of Islamic Studies: A Malaysian Perspective," *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, vol. 13, no. 3, 2018.
- Shokrollahzadeh, A. et al., "Augmented Reality Technology and Its Impact on the Improvement of Religious Education in the Students of Islamic Azad University, Ilam Branch, Iran," *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, vol. 14, no. 15, 2019.
- Zhang, L. et al., "Interactive e-learning: A review of the educational technology, effectiveness, and user satisfaction," *Theoretical Issues in Ergonomics Science*, vol. 19, no. 6, pp. 724, 2018.

