

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian siswa, tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik. Melalui PAI, peserta didik diharapkan tidak sekadar memahami pengetahuan agama, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai akhlak mulia, moral, serta keterampilan hidup yang sesuai dengan ajaran Islam.¹ Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PAI di sekolah dasar masih cenderung berfokus pada aspek kognitif dan penyampaian materi secara konvensional. Kondisi ini menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses belajar belum maksimal, dan tujuan PAI dalam membentuk karakter yang utuh seringkali kurang tercapai.²

Era digital saat ini, sistem pendidikan mengalami transformasi signifikan, termasuk dalam metode pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, mendorong partisipasi aktif siswa, serta menyesuaikan diri dengan kebutuhan dunia kerja yang semakin menuntut keterampilan digital. Teknologi digital memiliki potensi besar dalam menciptakan pengalaman belajar

¹ Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kencana, 2010), 23.

² Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kalam Mulis, 2015), 44.

yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Melalui teknologi, siswa dapat mengakses informasi yang lebih luas, belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk beradaptasi dengan perubahan dunia kerja yang cepat. Selain itu, pemanfaatan teknologi juga dapat mengatasi tantangan geografis dan membantu menciptakan kesetaraan akses pendidikan.³ Transformasi ini menuntut sistem pendidikan, terutama di tingkat dasar, untuk tidak hanya mengenalkan teknologi, tetapi juga mengintegrasikannya secara bermakna dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran tidak sekadar digital secara bentuk, tetapi juga inovatif secara substansi.

Transformasi digital dalam sistem pendidikan menjadi tuntutan yang tidak terelakkan di era saat ini, terutama bagi generasi yang tumbuh sebagai digital native. Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi secara konsisten mendorong digitalisasi pembelajaran melalui berbagai kebijakan dan platform pendukung, seperti Rumah Pendidikan, akun Belajar.id, serta program Merdeka Belajar.⁴ Kebijakan tersebut bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran, mendorong partisipasi aktif siswa, serta memperkuat literasi digital sejak jenjang pendidikan dasar. Namun, data

³Aulia Nur Hakim dan Leni Yulia, "Dampak Teknologi Digital terhadap Pendidikan Saat ini," *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* 3, no.1 (2024), 145-163.

⁴ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, "Dorong Transformasi Digital Pendidikan Indonesia, Kemendikdasmen Luncurkan Rumah Pendidikan," diterbitkan 21 Januari 2025, Diakses 2 Februari 2026, <https://www.kemendikdasmen.go.id/siaran-pers/12093-dorong-transformasi-digital-pendidikan-indonesia-kemendikdas>.

Kemendikbudristek menunjukkan bahwa meskipun lebih dari 70% sekolah dasar telah memiliki akses terhadap perangkat digital, tingkat pemanfaatannya dalam pembelajaran aktif masih berada di bawah 40%. Fakta ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara ketersediaan sarana digital dan kemampuan sekolah dalam mengintegrasikannya secara pedagogis dalam proses pembelajaran.

Sekolah-sekolah dasar mulai mengadopsi penggunaan perangkat digital sebagai bagian dari kebijakan pembelajaran. Kebijakan ini muncul sebagai respon terhadap perkembangan teknologi serta kebutuhan pendidikan abad ke-21 yang menuntut literasi digital sejak dini.⁵ Digitalisasi tingkat SD menjadi langkah strategis untuk menyiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat konvensional, tetapi lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Dengan begitu, guru dituntut mampu menyesuaikan metode pembelajaran agar relevan dengan penggunaan teknologi yang semakin dominan di lingkungan sekolah. Namun, pemanfaatan perangkat digital di sekolah dasar juga memerlukan desain model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi benar-benar mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.⁶ Kondisi tersebut juga tercermin pada salah satu sekolah dasar Islam terpadu di Kota Banjarmasin, yaitu SDIT Al

⁵ Saifuddin Zuhri, dkk, "Literasi Digital dan Kecakapan Abad ke-21: Analisis Komprehensif dari Literatur Terkini." *Education and Social Sciences Review* 3, no.3 (2024): 149-155.

⁶ Dian Novita Sari, dkk, "Urgensi Penguasaan Literasi Digital Bagi Guru dan Calon Guru Sekolah Dasar dalam Menghadapi Tantangan Pembelajaran di Abad 21," *Junral Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no.4 (2024): 1-10.

Ihsan, yang mulai mengintegrasikan penggunaan perangkat digital dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

SDIT Al Ihsan merupakan lembaga pendidikan Islam terpadu yang berorientasi pada pengembangan karakter, spiritualitas, dan kompetensi abad ke-21. Inisiatif tersebut merupakan langkah strategis untuk mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar, meningkatkan keterlibatan siswa, serta menyiapkan mereka menghadapi tantangan dunia digital sejak dini.⁷ Kebijakan tersebut juga menjadi tantangan sekaligus peluang bagi guru dan sekolah untuk mengembangkan model pembelajaran yang efektif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik penggunaan teknologi oleh siswa tingkat dasar.

Meskipun perangkat digital sudah mulai digunakan secara luas di sekolah-sekolah dasar seperti SDIT Al Ihsan, kenyataannya banyak guru belum memiliki model pembelajaran yang efektif untuk memanfaatkan teknologi tersebut secara optimal.⁸ Hal ini terutama terjadi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), dimana metode pembelajaran cenderung masih bersifat konvensional dan tekstual. Guru seringkali kesulitan mengembangkan pendekatan yang memadukan pemahaman materi keislaman dengan penggunaan media digital secara tepat. Kurangnya model pembelajaran yang tepat membuat pemanfaatan perangkat digital belum maksimal dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan

⁷ Emelia Yulita, Kepala Sekolah SDIT Al Ihsan Banjarmasin, Wawancara oleh Penulis, Banjarmasin, 27 Mei 2025.

⁸ Hasil Angket Google Form Kepada Guru PAI SDIT Al Ihsan Banjarmasin Terkait Tantangan dan Hambatan Guru PAI dalam Menyikapi Perbedaan Kebutuhan Belajar Murid, 5 Mei 2025.

keterlibatan siswa. Padahal, penggunaan teknologi seharusnya dapat mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual dan mampu menumbuhkan nilai-nilai spiritual serta karakter siswa sesuai dengan tujuan PAI. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan model pembelajaran berbasis digital yang sesuai dan efektif untuk mata pelajaran PAI di tingkat SD.

Maka untuk menjawab tantangan tersebut, dibutuhkan inovasi model pembelajaran yang tidak hanya memanfaatkan perangkat digital sebagai alat bantu, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif pada siswa. Salah satu pendekatan pembelajaran yang sangat relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 adalah *Problem-Based Learning* (PBL). Model pembelajaran ini mendorong siswa untuk aktif memecahkan masalah kontekstual secara mandiri maupun kolaboratif.⁹ Selain itu, PBL secara aktif membentuk karakter siswa yang mandiri, mampu bekerja secara kolaboratif, serta berpikir kritis dalam menghadapi berbagai situasi. Penerapan PBL di tingkat sekolah dasar sangat memungkinkan karena sesuai dengan tahap perkembangan kognitif konkret-operasional menurut Piaget, di mana anak usia 7–11 tahun sudah mampu berpikir logis sederhana, memahami hubungan sebab-akibat, serta memecahkan masalah nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam *Ihya' Ulumuddin*, Al-Ghazali menegaskan bahwa akal adalah pusat

⁹ Vany Oktaviana dan Naniek Sulistya Wardani, "Efektivitas Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas VI," *Jurnal Education FKIP UNMA* 9, no. 4 (2023): 2180-2185.

ilmu dan kemampuan manusia untuk berpikir logis serta membedakan baik-buruk atau realitas, sehingga akal menjadi landasan utama dalam proses pembelajaran dan pemahaman realitas di usia matang (*tamyiz*).¹⁰ Dengan demikian, penerapan PBL tidak hanya tepat secara psikologis, tetapi juga relevan secara filosofis dalam perspektif pendidikan Islam.

Karakteristik tersebut sangat selaras dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang tidak hanya menekankan penguasaan pada aspek kognitif, tetapi juga pengembangan akhlak, nilai moral, dan kemampuan menghadapi tantangan kehidupan nyata sesuai prinsip Islam. Dalam konteks ini, penerapan PBL pada mata pelajaran PAI di sekolah dasar dapat diarahkan pada hal-hal yang sesuai dengan dunia anak, misalnya melatih siswa mengaitkan dalil agama dengan aktivitas sederhana sehari-hari (seperti menjaga kebersihan diri, salat berjamaah, atau berbagi dengan teman), menumbuhkan sikap kritis melalui pertanyaan logis sederhana (misalnya mengapa kita harus berbuat jujur atau apa akibatnya bila lalai salat), serta mengembangkan keterampilan kolaboratif melalui diskusi kelompok kecil tentang pengalaman keagamaan mereka. Hal ini selaras dengan capaian pembelajaran PAI Fase B dan C dalam Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembiasaan akidah, ibadah, dan akhlak sebagai bekal anak dalam kehidupan nyata.

¹⁰ Lilis Maryati dan Mardhiyah Agung Wahyuningsih, "Pandangan Al-Ghazali terhadap Pendidikan Aqliyah dalam Kitab Ihya' Ulumuddin," *Academia: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora* 2, no. 2 (2020): 110–41.

Dengan mengintegrasikan model *Problem-Based Learning* (PBL) ke dalam pembelajaran berbasis digital, pemanfaatan perangkat teknologi yang telah dimiliki siswa dapat diarahkan secara pedagogis untuk mendukung pembelajaran yang bermakna. Pendekatan ini memungkinkan siswa terlibat aktif dalam memecahkan masalah keagamaan yang kontekstual melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar digital, diskusi kelompok, serta presentasi interaktif. Dalam pembelajaran PAI, integrasi PBL berbasis digital tidak hanya memperkuat pemahaman kognitif, tetapi juga mendorong penalaran etis, penghayatan nilai-nilai keislaman, serta kemampuan berpikir kritis siswa dalam menghadapi persoalan nyata di lingkungan mereka.¹¹

Meskipun efektivitas model PBL maupun pembelajaran berbasis digital telah banyak dikaji dalam berbagai penelitian, kajian yang secara khusus mengintegrasikan PBL dengan pemanfaatan media digital dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar masih relatif terbatas.¹² Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menekankan pada pengembangan media digital atau penerapan PBL pada mata pelajaran umum, seperti sains dan matematika. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengkaji pengembangan dan implementasi model PBL berbasis digital secara terpadu dalam pembelajaran

¹¹ Nurul Hidayati, "Pengembangan Berpikir Kritis melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2017): 45–58.

¹² Arita Marini dkk., "Developing a Website Integrated with Project-Based Learning: Evidence of Stimulating Creativity among Elementary School Students in Indonesia," *Social Sciences & Humanities Open* 11 (2025): 101402.

PAI di sekolah dasar sebagai upaya untuk menghadirkan pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.¹³

Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada proses pengembangan dan implementasi model pembelajaran, dengan tetap menyertakan pengujian efektivitas secara terbatas melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test. Evaluasi model dilakukan melalui pendekatan campuran (mixed methods), yang mencakup validasi ahli dari sisi teoretis dan praktis, uji coba kelompok kecil untuk melihat keterpahaman, alur, serta daya tarik model, serta uji coba kelompok besar untuk menilai kelayakan dan dampak awal implementasi model dalam skala yang lebih luas.

Pendekatan ini bertujuan memastikan bahwa model yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa, karakteristik pembelajaran PAI, serta lingkungan pembelajaran berbasis digital yang telah diterapkan di SDIT Al Ihsan. Untuk itu, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai kerangka utama. Model ini dipilih karena sistematis dalam merancang, mengembangkan, dan menyempurnakan model *Problem-Based Learning* berbasis digital agar dapat diimplementasikan secara efektif pada pembelajaran PAI di sekolah dasar dengan menyesuaikan konteks peserta didik dan kesiapan digital sekolah.

¹³ Imron Arifin, *Desain Pembelajaran PAI Abad 21: Berbasis Kritis dan Kontekstual* (Rajawali Pers, 2015), 35.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dirumuskan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan terhadap pengembangan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana proses pengembangan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk siswa sekolah dasar?
3. Bagaimana kelayakan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) berbasis digital yang dikembangkan untuk siswa sekolah dasar?
4. Bagaimana efektivitas penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) berbasis digital terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan terhadap pengembangan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk siswa sekolah dasar.

2. Mengembangkan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk siswa sekolah dasar.
3. Mengevaluasi kelayakan model pembelajaran PBL berbasis digital yang telah dikembangkan melalui validasi ahli, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar.
4. Mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) berbasis digital terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam sekolah dasar.

D. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis.

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran *Problem-Based Learning* Berbasis Digital pada mata pelajaran PAI di sekolah dasar, serta memperkaya kajian ilmiah mengenai integrasi pendekatan pembelajaran inovatif dan teknologi digital dalam Pendidikan Agama Islam.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi:

- a. Bagi SDIT Al Ihsan Banjarmasin: Memberikan rujukan model pembelajaran PAI berbasis digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas dan keterlaksanaan pembelajaran PAI di sekolah.
- b. Bagi Guru PAI: memberikan alternatif model pembelajaran PAI yang inovatif dan aplikatif, khususnya dalam memanfaatkan perangkat digital secara pedagogis.
- c. Bagi siswa: membantu siswa dalam memahami materi PAI secara lebih kontekstual, aktif, dan bermakna melalui pembelajaran berbasis pemecahan masalah dan pemanfaatan media digital.
- d. Bagi pengembangan ilmu: memberikan kontribusi terhadap pengembangan keilmuan Pendidikan Agama Islam, khususnya terkait model pembelajaran PBL berbasis digital di jenjang sekolah dasar.

E. Definisi Operasional

Penelitian ini akan memberikan batasan yang jelas tentang bagaimana variabel-variabel dalam penelitian akan diukur dan diamati. Berikut definisi operasional untuk variabel-variabel kunci dalam penelitian ini.

1. Model PBL Berbasis Digital

Secara teoretis, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang memberikan pedoman bagi guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses belajar mengajar. Joyce & Weil mendefinisikan model

pembelajaran sebagai “*a plan or pattern that can be used to shape curriculum (long-term courses of study), to design instructional materials, and to guide instruction in the classroom*” yang artinya sebuah pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang materi pembelajaran, serta mengarahkan instruksi di kelas.¹⁴ Arends menambahkan bahwa model pembelajaran menyediakan kerangka sistematis yang menghubungkan teori belajar dengan praktik pengajaran, sehingga guru memiliki panduan dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif.¹⁵ Trianto menyebut model pembelajaran sebagai “suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas”.¹⁶ Dengan demikian, model pembelajaran bukan sekadar metode atau strategi, tetapi memuat komponen lengkap seperti tujuan, sintaks/langkah-langkah pembelajaran, peran guru dan siswa, serta sistem evaluasi yang terintegrasi.

Dalam konteks penelitian ini, model pembelajaran yang dimaksud adalah produk berupa rancangan *Problem-Based Learning* (PBL) berbasis digital untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar. Model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) Berbasis Digital adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah autentik sebagai titik awal pembelajaran, dimana siswa bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan

¹⁴ Bruce Joyce dkk., *Models of Teaching*, 9th ed. (Pearson, 2016), 7.

¹⁵ Richard I. Arends, *Learning to Teach*, 9th ed. (McGraw-Hill, 2012), 7-8.

¹⁶ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Bumi Aksara, 2014), 51.

masalah tersebut dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran.¹⁷

2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar

Kegiatan belajar mengajar yang mencakup materi akidah, ibadah, akhlak, dan sejarah kebudayaan Islam sesuai dengan kurikulum PAI sekolah dasar, dalam penelitian ini materi PAI akan diajarkan dengan pendekatan pemecahan masalah melalui pemanfaatan media digital. Materi PAI kelas IV SD yang dipakai mengacu pada kurikulum merdeka dengan capaian pembelajaran pada elemen Akhlak. Pemilihan tema akhlak didasarkan pada pertimbangan praktis, yakni bahwa nilai-nilai akhlak lebih dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa sehingga mudah dirumuskan menjadi masalah pembelajaran.¹⁸ Hal ini tidak menutup kemungkinan penerapan *Problem-Based Learning* pada materi PAI lain yang bersifat konseptual maupun praktis.

Elemen akhlak dalam PAI mencakup pemahaman dan pengamalan nilai-nilai sebagai berikut:

- a. Menyadari pentingnya introspeksi diri untuk menjadi pribadi yang lebih baik setiap hari.

¹⁷ M. H. Putri dkk., “Efektivitas Perangkat Pembelajaran IPA untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik SMP pada Materi Pokok Listrik Statis,” *Journal of Banua Science Education* 1, no. 2 (2021): 79–84.

¹⁸ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase A–F* (Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2022), 11.

- b. Menghargai perbedaan pendapat dan mencari titik temu dalam semangat kalimah sawa untuk menciptakan kerukunan.
- c. Memahami peran manusia sebagai khalifah Allah di bumi, serta tanggung jawab sosial dan moral yang menyertainya.
- d. Menunjukkan sikap toleransi dan penghargaan terhadap keragaman keyakinan di Indonesia.
- e. Memahami arti ideologi dan pandangan hidup dalam konteks menjaga persatuan bangsa.

Materi ini dijadikan sebagai dasar pengembangan model pembelajaran PBL berbasis digital, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menganalisis dan merespon persoalan-persoalan keagamaan dan sosial yang berkaitan dengan nilai-nilai akhlak.

3. Sekolah Dasar

Pada konteks penelitian ini merujuk pada siswa kelas IV SDIT Al Ihsan Banjarmasin yang menjadi subjek uji coba penerapan model PBL berbasis digital pada mata pelajaran PAI. Penetapan sekolah ini dimaksudkan untuk memberikan batasan yang jelas terkait konteks operasional penelitian.

4. Uji Kelayakan Model

Menurut Nieveen, kelayakan dalam penelitian pengembangan merupakan tingkat validitas dan keterpakaian suatu produk yang dilihat dari kesesuaian isi,

konstruk, serta kemudahan penggunaan produk dalam proses pembelajaran.¹⁹ Dalam penelitian ini, uji kelayakan model merupakan proses penilaian terhadap model *Problem-Based Learning* berbasis digital (PBL-D) yang dilakukan melalui validasi ahli materi, ahli media, observasi pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil melalui angket respon siswa untuk mengetahui tingkat kelayakan, kejelasan, dan keterpakaian model dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV SDIT Al Ihsan Banjarmasin.

5. Uji Efektivitas Model

Menurut Sugiyono, uji efektivitas dalam penelitian pengembangan digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan produk dalam mencapai tujuan pembelajaran setelah diterapkan pada subjek penelitian.²⁰ Dalam penelitian ini, uji efektivitas model merupakan proses pengukuran keberhasilan penerapan model *Problem-Based Learning* berbasis digital (PBL-D) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dianalisis melalui hasil pretest, posttest, uji t, dan N-Gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

6. Hasil Belajar siswa

Menurut Sudjana, hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar yang meliputi perubahan dalam aspek

¹⁹ N. Nieveen, *Prototyping to Reach Product Quality*, dalam *Design Approaches and Tools in Education and Training* (Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 1999), 125.

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2017), 407–408.

pengetahuan, sikap, dan keterampilan.²¹ Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa yang dimaksud adalah kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Problem-Based Learning* berbasis digital (PBL-D), yang diukur melalui nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka hipotesis yang digunakan pada tahap uji efektivitas model dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. **H₀ (Hipotesis Nol):** Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar PAI antara siswa yang menggunakan model Problem-Based Learning (PBL) berbasis digital hasil pengembangan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.
2. **H₁ (Hipotesis Alternatif):** Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar PAI antara siswa yang menggunakan model Problem-Based Learning (PBL) berbasis digital hasil pengembangan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

²¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), 22.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model pembelajaran Problem-Based Learning berbasis digital (PBL-D) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SDIT Al Ihsan Banjarmasin. Model ini dirancang untuk membantu guru melaksanakan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan terintegrasi dengan teknologi digital.

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini meliputi:

1. Model pembelajaran PBL-D yang memiliki sintaks atau langkah pembelajaran berbasis masalah yang dipadukan dengan media digital.
2. Buku panduan guru yang memuat konsep dasar model, langkah penggunaan, skenario pembelajaran, serta petunjuk implementasi model dalam pembelajaran PAI.
3. Perangkat pembelajaran berupa modul ajar, LKPD digital, media pembelajaran digital, dan instrumen evaluasi yang disesuaikan dengan materi PAI kelas IV SD.
4. Produk dikembangkan dengan tampilan yang sederhana, mudah digunakan guru dan siswa sekolah dasar, serta dapat diterapkan dalam pembelajaran tatap muka maupun berbantuan teknologi digital.
5. Model yang dikembangkan diharapkan memenuhi aspek valid, praktis, dan efektif berdasarkan hasil uji pengembangan produk.

H. Asumsi dan Batasan Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini didasarkan pada beberapa asumsi serta batasan penelitian agar memiliki arah yang jelas dan ruang lingkup yang terfokus. Asumsi penelitian digunakan sebagai dasar pemikiran yang dianggap benar selama proses penelitian berlangsung, sedangkan batasan penelitian bertujuan untuk membatasi cakupan penelitian agar tidak melebar dari tujuan yang telah ditetapkan.

1. Asumsi Penelitian

Penelitian ini didasarkan pada beberapa asumsi sebagai berikut:

- a. Guru dan siswa memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat digital sebagai pendukung pembelajaran.
- b. Pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*) dapat diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.
- c. Penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
- d. Validator, guru, dan siswa memberikan penilaian terhadap produk secara objektif sesuai kondisi yang sebenarnya.

2. Batasan Penelitian

Agar penelitian memiliki arah yang jelas dan ruang lingkup yang terfokus, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

- a. Produk yang dikembangkan berupa model pembelajaran *Problem-Based Learning* berbasis digital (PBL-D) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- b. Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV SDIT Al Ihsan Banjarmasin.
- c. Materi pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan materi PAI kelas IV yang diterapkan selama penelitian.
- d. Pengembangan produk dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation.
- e. Uji coba produk dilakukan dalam skala terbatas sesuai kebutuhan penelitian pengembangan.

I. Kajian Terdahulu

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti telah menelusuri beberapa hasil penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan atau relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan:

1. Nikmah melakukan penelitian berjudul "*Penerapan Model Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar*".²² Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDIT Miftahul Iman dengan tujuan untuk

²² Nikmah, "Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar," *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, advance online publication, 2023.

meningkatkan hasil belajar PAI melalui penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL). Subjek penelitian adalah siswa kelas V, dengan pelaksanaan dua siklus pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari siklus I ke siklus II, dengan capaian akhir sebesar 97% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, penerapan PBL juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, membangun rasa tanggung jawab, dan memupuk kemampuan pemecahan masalah terkait materi PAI. Keterkaitan penelitian ini dengan tesis yang diusulkan terletak pada penggunaan model PBL sebagai strategi pembelajaran aktif yang efektif pada mata pelajaran PAI di tingkat sekolah dasar. Namun, penelitian Nikmah masih menggunakan pendekatan konvensional tanpa dukungan teknologi digital.

2. Prama Yani Rena melakukan penelitian berjudul "*Pengembangan LKPD Digital Berbasis Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Kelas V SD/MI*".²³ Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian bertujuan menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digital yang

²³ Prama Yani Rena, "Pengembangan LKPD Digital Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Kelas V SD/MI" (Diploma thesis, UIN Raden Intan Lampung, 2024).

mengintegrasikan model PBL sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh para ahli dengan hasil kelayakan sangat tinggi: aspek media memperoleh skor 92%, aspek materi 94%, dan aspek bahasa 96%. Uji coba kepada siswa dan guru juga menunjukkan respon positif dengan rata-rata penilaian 93–96%. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang tergolong tinggi, dengan skor N-Gain sebesar 0,78 pada uji skala kecil dan 0,76 pada uji skala besar. Keterkaitan penelitian ini dengan tesis yang diusulkan adalah pada penerapan PBL yang dipadukan dengan media digital untuk mendorong keterlibatan siswa dan kemampuan berpikir kritis. Namun, konteks penelitian ini berada pada mata pelajaran umum (non-PAI) dan belum menyesuaikan konten serta pendekatan pembelajaran dengan karakteristik Pendidikan Agama Islam.

3. Azkia Salsabila Azahrah, Khaeroni, dan Wida Rachmiati melakukan penelitian berjudul *"Model Problem Based Learning Berbasis Video Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar"*.²⁴ Penelitian ini menggunakan metode pra-eksperimen dengan desain pretest–posttest dan dilaksanakan pada siswa kelas IV SD di Jakarta Barat. Media yang digunakan adalah video interaktif yang dirancang untuk

²⁴ Azkia Salsabila Azahrah dkk., "Model Problem Based Learning Berbasis Video Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar," *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, advance online publication, 2024.

memandu siswa melalui tahapan PBL pada pembelajaran matematika. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan keterampilan berpikir kritis siswa, yang dibuktikan melalui perbedaan hasil pretest dan posttest dengan nilai signifikansi $p < 0,05$. Penggunaan video interaktif membuat siswa lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran, membantu mereka memahami masalah secara kontekstual, dan mendorong diskusi kelompok yang lebih aktif. Keterkaitan penelitian ini dengan tesis yang diusulkan terletak pada integrasi PBL dengan media digital interaktif, yang terbukti meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis. Namun, penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran matematika, bukan PAI, sehingga belum ada eksplorasi mengenai bagaimana media serupa dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran agama.

4. Renolf Albert melakukan penelitian berjudul *"Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran PAI Materi Rukun-Rukun Sholat untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 SD di SDIT Ruhul Jadid Bengkulu Utara"*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran. Media digital yang digunakan berupa video animasi, PowerPoint, dan game edukatif untuk membantu siswa memahami materi rukun sholat. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada motivasi belajar, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Motivasi belajar meningkat dari 60% pada siklus I menjadi 90% pada siklus

II, keterlibatan siswa naik dari 70% menjadi 95%, dan pemahaman materi dari 40% menjadi sekitar 90%.²⁵ Keterkaitan penelitian ini dengan tesis penulis terletak pada pemanfaatan media digital dalam pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar. Namun, penelitian Renolf Albert lebih menekankan pada motivasi dan pemahaman siswa melalui media digital secara umum, tanpa mengintegrasikan model *Problem-Based Learning* (PBL).

5. Nikmah, Ayu Purnamasari, dan Violeta Inayah Pama melakukan penelitian berjudul "*Model Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Menggunakan Video Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir dan Partisipasi Siswa Pada Pelajaran PAI*". Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan desain *pretest-posttest control group* yang melibatkan 26 siswa kelas V SD Negeri 109 Pekanbaru. Media yang digunakan berupa video interaktif yang dipadukan dengan strategi pembelajaran aktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir dan partisipasi siswa pada pelajaran PAI. Kelas eksperimen memperoleh hasil lebih baik dibanding kelas kontrol, baik dari segi efektivitas berpikir kritis maupun keterlibatan

²⁵ Renolf Albert, "Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran PAI Materi Rukun-Rukun Sholat untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 SD di SDIT Ruhul Jadid Bengkulu Utara," *Al-Ashr: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 14, no. 2 (2024): 101–104.

siswa dalam pembelajaran.²⁶ Keterkaitan penelitian ini dengan tesis penulis terletak pada fokus penggunaan media digital dalam PAI di sekolah dasar yang terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan kemampuan berpikir siswa. Namun, penelitian ini belum mengintegrasikan kerangka *Problem-Based Learning* (PBL) secara eksplisit.

6. Jufri melakukan penelitian berjudul "*Pengembangan Teknologi Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar*". Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Produk berupa video animasi interaktif dikembangkan untuk memfasilitasi siswa memahami konsep-konsep PAI secara lebih menarik. Hasil validasi ahli menunjukkan tingkat kelayakan media yang tinggi, sementara uji coba lapangan memperlihatkan bahwa media tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, serta mendapat respon positif dari siswa.²⁷ Keterkaitan penelitian ini dengan tesis penulis terletak pada fokus pengembangan media digital interaktif khusus untuk PAI di sekolah dasar. Namun, penelitian Jufri belum

²⁶ Nikmah dkk., "Model Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Menggunakan Video Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir dan Partisipasi Siswa Pada Pelajaran PAI," *Jurnal Sains Sosio Humaniora dan Digital Media (JSSDM)* 4, no. 2 (2024): 55–66.

²⁷ Jufri, "Pengembangan Teknologi Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar," *Taksonomi: Jurnal Pendidikan dan Sains* 4, no. 3 (2024): 201–215.

mengaitkan media digital tersebut dengan model *Problem-Based Learning* (PBL) sebagai strategi pembelajaran.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas *Problem-Based Learning* (PBL) maupun pemanfaatan media digital di sekolah dasar. Nikmah membuktikan bahwa penerapan PBL pada pembelajaran PAI di SDIT Miftahul Iman mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, meski masih terbatas pada pendekatan konvensional tanpa dukungan teknologi digital. Sementara itu, Prama Yani Rena berhasil mengembangkan LKPD digital berbasis PBL untuk mata pelajaran umum yang terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, namun penelitian ini belum menyentuh ranah Pendidikan Agama Islam. Temuan serupa diperkuat oleh Azkia Salsabila Azahrah dkk. yang mengintegrasikan PBL dengan video interaktif pada pembelajaran matematika, menghasilkan peningkatan signifikan pada keterampilan berpikir kritis siswa, tetapi belum mengkaji konteks keagamaan.

Di sisi lain, sejumlah penelitian juga menyoroti potensi media digital dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar. Renolf Albert menunjukkan bahwa penggunaan media digital berupa video animasi dan game edukatif mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa pada materi rukun sholat. Penelitian Nikmah, Ayu Purnamasari, dan Violeta Inayah Pama membuktikan bahwa video interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan partisipasi siswa pada pelajaran PAI. Demikian pula, Jufri mengembangkan

media pembelajaran interaktif berbasis video animasi yang terbukti efektif meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pelajaran PAI. Namun, ketiga penelitian ini belum mengaitkan penggunaan media digital dengan kerangka *Problem-Based Learning* (PBL) secara eksplisit.

Dari paparan tersebut, terlihat bahwa penelitian terdahulu masih terbagi dalam dua arah, yaitu penerapan PBL di SD tanpa integrasi digital dalam konteks PAI, dan pemanfaatan media digital untuk PAI tanpa pendekatan PBL. Dengan demikian, penelitian ini memiliki posisi distingtif karena berupaya mengintegrasikan PBL dengan media digital dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar. Integrasi tersebut diharapkan dapat menjawab kebutuhan pendidikan abad ke-21 yang menuntut keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif, sekaligus menginternalisasi nilai-nilai Islam dalam kehidupan nyata siswa.

J. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian disusun sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, hipotesis penelitian, spesifikasi produk yang diharapkan, asumsi dan batasan penelitian, kajian terdahulu, dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Teori, berisi tentang kajian teori yang berkaitan dengan variabel yang diteliti, dan model konseptual penelitian.

BAB III Metode Penelitian, berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, variabel penelitian, data dan sumber data, model pengembangan, langkah-langkah pengembangan, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Produk akhir dan pembahasan

BAB V Penutup, berisi simpulan dan rekomendasi.