

Inovasi Sumber dan Bahan Pembelajaran PAI Berbasis Proyek dan Multimedia

Muhammad Mukhlas¹, Sri Murhayati², Zaitun³

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

mukhlas.adiputra70@gmail.com¹

Abstrak

Kata Kunci:

Inovasi Sumber,
Bahan
Pembelajaran, PAI,
Proyek,
Multimedia.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui inovasi sumber dan bahan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis proyek dan multimedia. Penelitian ini menggunakan metode *library research*. Melalui studi literatur, penelitian ini mengidentifikasi teori-teori dan temuan penelitian terkait, seperti teori pembelajaran aktif, teori kontekstual, dan teori penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini menyoroti pentingnya mengintegrasikan metode interaktif, seperti diskusi kelompok, simulasi, dan permainan peran (*role-playing*), untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam memahami dan membantu mereka menanamkan nilai-nilai Islam. Selain itu, pemanfaatan teknologi, seperti platform daring, aplikasi mobile, dan konten multimedia, dapat meningkatkan aksesibilitas, daya tarik, dan fleksibilitas pembelajaran agama Islam. Strategi kontekstual yang mengaitkan ajaran agama dengan kehidupan sehari-hari juga menjadi aspek penting dalam menciptakan pembelajaran yang sesuai dan bermakna. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kombinasi pendekatan pembelajaran aktif, teknologi, dan strategi kontekstual dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran agama Islam dalam membentuk generasi yang mampu mengimplementasikan nilai-nilai agama dalam menghadapi tantangan zaman.

Abstract

Key Word:

Source Innovation,
Learning Materials,
Islamic religious
education, Projects,
Multimedia.

The purpose of this research is to find out the core material in Islamic Religious Education according to the Prophet Muhammad. This research uses the library research method. The research results show that the educational process that took place during the time of the Prophet Muhammad. is the main foundation for cadres of friends to have true faith, noble character and be intelligent in managing the lives of the people based on the Koran and its explanations through the Hadith of the Prophet. The core material in Islamic Religious Education according to the Prophet is: 1) Sources of Religious Teachings (Al-Qur'an and Hadith), 2) Aqidah & Akhlak, 3) Fiqh, and 4) History of Islamic Civilization.

Copyright © 2024 Muhammad Mukhlas, Sri Murhayati, Zaitun

This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah faktor penting dalam membangun masa depan bangsa. Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi membawa dampak besar pada cara siswa dalam belajar dan pembelajaran. Inovasi pembelajaran menjadi hal yang sangat penting untuk dikembangkan agar siswa bisa beradaptasi dengan berbagai kemajuan teknologi di era digital ini. Cara-cara belajar lama yang tidak lagi relevan dengan perkembangan zaman memang sudah sepatutnya untuk dievaluasi dan diperbaiki agar siswa tidak tertinggal oleh zaman yang kian berkembang. Metode pembelajaran tradisional seperti ceramah dan tugas rumah kurang efektif dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa saat ini. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran melalui teknologi dan media digital menjadi hal yang sangat penting.

Pendidikan Agama Islam merupakan bagian integral dari pembangunan karakter dan spiritualitas individu dalam masyarakat. Seiring dengan perkembangan zaman, metode pembelajaran dalam konteks ini juga perlu terus berkembang agar dapat memenuhi tuntutan zaman serta memastikan peserta didik dapat memahami dan menginternalisasi ajaran agama Islam dengan baik. Inovasi pembelajaran menjadi kunci utama dalam menghasilkan kemahiran belajar yang bermakna dan berpengaruh. Mengintegrasikan strategi pembelajaran yang efektif dalam pendidikan agama Islam tidak hanya berdampak pada pemahaman konsep agama, tetapi juga pada pengembangan sikap, nilai, dan karakter yang sesuai dengan ajaran Islam. Menurut Rifa Nur Fauziah (2022) bahwa penyusunan strategi pembelajaran aktif menjadi suatu keharusan guna menyesuaikan diri dengan dinamika pembelajaran masa kini.

Pendidikan di era digital memiliki perbedaan yang signifikan dengan pendidikan di era sebelumnya. Hal ini disebabkan oleh peran teknologi yang semakin dominan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam proses pembelajaran. Pembelajaran di era digital dapat dilakukan secara daring atau luring, dan memanfaatkan

teknologi yang beragam, seperti smartphone, tablet, laptop, atau komputer.

Namun, pembelajaran di era digital juga menimbulkan berbagai tantangan, seperti akses internet yang tidak merata, kemampuan teknologi yang tidak setara di kalangan siswa, serta kurangnya pemahaman tentang cara memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran menjadi hal yang sangat penting untuk dapat mengatasi tantangan tersebut dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa di era digital.

Mata Pelajaran Agama mendapat tempat yang lebih potensial dibanding mata pelajaran yang lain. Hal ini diatur dalam Prinsip Pelaksanaan Kurikulum yang menjelaskan bahwa kurikulum dilaksanakan dengan menegakkan lima pilar belajar yang di antaranya adalah beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (Permendiknas, 2006). Berkaitan dengan program percepatan belajar (akselerasi), pelaksanaan kurikulum mengatur bahwa peserta didik harus mendapatkan banyak pelayanan di antaranya adalah percepatan sesuai dengan potensi.

Salah satu inovasi yang dapat diadopsi adalah penerapan teknologi dalam pembelajaran agama Islam. Penggunaan platform digital, aplikasi mobile, atau pembelajaran daring dapat memberikan akses yang lebih mudah dan interaktif bagi peserta didik. Materi pembelajaran yang disajikan secara multimedia, seperti video pembelajaran, animasi, dan simulasi, dapat memperkaya pengalaman belajar dan menjadikan pembelajaran lebih menarik. Selain itu, pendekatan pembelajaran kontekstual juga menjadi strategi efektif dalam Pendidikan Agama Islam. Mengkorelasikan ajaran agama dengan situasi atau konteks kehidupan sehari-hari peserta didik dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap relevansi nilai-nilai Islam dalam kehidupan praktis. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya memahami konsep-konsep agama, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Di zaman yang sangat maju saat ini, inovasi telah menjadi keharusan. Semua pihak, baik itu lembaga pemerintahan, perusahaan, lembaga pendidikan, organisasi kemasyarakatan, atau bahkan individu, harus melakukan inovasi. Tidak melakukan inovasi berarti tertinggal, kalah, bangkrut, atau bahkan berakhir. Negara yang tidak melakukan inovasi akan tertinggal, sementara perusahaan yang tidak berinovasi akan kalah, bangkrut, dan mati. Berdasarkan Theodoridis (2020) bahwa individu yang tidak melakukan inovasi akan kalah dalam persaingan untuk mendapatkan pekerjaan yang layak dan mungkin bahkan menganggur, yang pada akhirnya hanya bisa berharap belas kasihan untuk bertahan hidup.

Dengan mengimplementasikan pendekatan inovatif ini, diharapkan Pendidikan Agama Islam dapat menjadi lebih dinamis, relevan, dan dapat memenuhi tuntutan zaman. Sebagai pendekatan pembelajaran yang berkesinambungan, inovasi dalam strategi pembelajaran akan terus menjadi kunci keberhasilan dalam membentuk karakter dan spiritualitas generasi masa depan.

METODE

Metode penelitian studi literatur merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengeksplorasi, menganalisis, dan menyusun informasi dari berbagai sumber literatur terkait suatu topik penelitian. Dalam konteks penelitian tentang inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam, pendekatan studi literatur menjadi relevan untuk mengidentifikasi perkembangan terkini, teori-teori, dan temuan penelitian yang telah ada. Penelitian ini akan dimulai dengan identifikasi dan seleksi sumber-sumber literatur yang relevan dari berbagai database, buku, jurnal ilmiah, dan artikel terkait inovasi pembelajaran, khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam. Menurut Salsabila (2020) bahwa sumber-sumber tersebut meliputi karya-karya ilmiah tentang pendekatan pembelajaran aktif, penggunaan teknologi dalam pendidikan agama, strategi pembelajaran kontekstual, dan metode evaluasi pembelajaran.

Setelah sumber-sumber literatur terpilih, penelitian ini akan melibatkan analisis kritis terhadap setiap referensi untuk mengidentifikasi tren, pola, dan temuan kunci yang dapat digunakan dalam menyusun strategi efektif untuk pembelajaran aktif dalam Pendidikan Agama Islam. Analisis ini mencakup evaluasi kelebihan dan kelemahan masing-masing inovasi pembelajaran serta relevansinya dengan konteks pendidikan Islam. Selain itu, penelitian studi literatur ini akan mencari hubungan dan kesenjangan antar berbagai temuan literatur. Hal ini dapat mencakup perbandingan antara pendekatan tradisional dan inovatif dalam pembelajaran agama Islam, serta pemahaman tentang bagaimana teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran agama.

Hasil dari analisis literatur ini akan membentuk dasar bagi penyusunan strategi pembelajaran aktif dalam Pendidikan Agama Islam. Kesimpulan dari penelitian ini akan mencakup sintesis temuan-temuan utama, implikasi praktis, dan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut dalam konteks pembelajaran agama Islam yang inovatif dan relevan dengan tuntutan zaman. Dengan demikian, metode studi literatur menjadi landasan yang kuat untuk menghasilkan wawasan mendalam dan strategis terkait inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi Pembelajaran di Era Digital

Setiap detik berputarnya waktu mengiringi perjuangan Indonesia untuk melakukan perubahan tidak dapat terlepas kolaborasi dari generasi muda dengan generasi dewasa. Generasi dewasa memiliki segudang pengalaman dan generasi muda memiliki segudang gagasan tentang masa depan. Era digital menjadi peluang dan musibah ketika tidak siap dengan perubahan. Perubahan gaya hidup dan budaya masyarakat telah bergeser banyak fungsi media cetak menjadi media digital. Setiap perubahan yang berkembang akan melahirkan temuan baru yang mampu memberikan kemudahan dan akan menjadi masalah-masalah. Robles (2011) bahwa untuk itu ada hal yang perlu diperhatikan dibalik kemudahan yang diperoleh hari ini, akan lahir pula permasalahan baru dengan penyelesaian dan pemikiran dengan cara baru. Permasalahan yang dihadapi adalah pentingnya mengembangkan strategi pembelajaran era digital.

Tanpa adanya inovasi dalam pembelajaran, maka siswa akan lebih cenderung untuk melakukan hal-hal yang lebih menarik daripada belajar. Seperti main game atau berselancar di sosial media. Hal inilah yang perlu segera diatasi agar pembelajaran di kelas tetap menarik bagi siswa.

Guru dapat mengatasi kesenjangan antara penggunaan teknologi antara guru dan siswa dengan melakukan inovasi dalam pembelajaran. Inovasi pembelajaran merupakan solusi yang perlu dirancang dan dilaksanakan oleh pendidik untuk memaksimalkan penggunaan media online maupun offline. Inovasi pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, efektivitas, dan efisiensi, serta menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era 4.0. Inovasi yang dilakukan guru tidak hanya mencakup penyesuaian rencana pembelajaran, tetapi juga semua unsur yang mendukung proses pembelajaran. Inovasi pembelajaran harus memfasilitasi perkembangan anak, dengan menjadikan prinsip belajar sebagai kegiatan yang menyenangkan bagi mereka. Inovasi pembelajaran harus terus dilakukan selama masa pandemi, untuk memastikan bahwa perubahan sistem pembelajaran tidak berdampak negatif pada perkembangan anak. Pembaharuan/perubahan dalam sistem, kegiatan, dan metode pembelajaran harus dilakukan agar mengarah pada perbaikan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak saat pembelajaran.

Hadirnya perangkat-perangkat digital ini bisa menjadi berkah bahkan musibah tergantung bagaimana cara guru mengelolanya. Jika dikelola dengan baik, maka perangkat digital ini bisa menjadi alat bantu yang sangat canggih dalam proses pembelajaran. Namun sebaliknya, jika tidak dimanfaatkan dengan sebaik mungkin, adanya perangkat digital ini bisa menjadi musibah bagi dunia Pendidikan. Ingriansari dalam penelitiannya menyampaikan bahwa perilaku menyimpang dapat terjadi pada peserta didik akibat efek negatif yang dapat mempengaruhi mereka secara langsung. Norhikmah (2022) bahwa beberapa efek negatif tersebut meliputi tontonan konten negatif, peniruan perilaku negatif seperti gaya rambut dan berpakaian, kekurangan konsentrasi saat belajar, serta perilaku tidak sopan seperti menggunakan kata-kata kasar. Itu artinya tidak semertamerta inovasi dalam pembelajaran selalu berdampak positif pada siswa.

Tidak semua inovasi pembelajaran bisa sesuai dengan konteks zaman. Namun berdasarkan temuan-temuan penulis dari berbagai macam literatur ilmiah, ada inovasi pembelajaran yang bisa diterapkan di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa di era digital. Beberapa inovasi pembelajaran itu antara lain:

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran

Teknologi dapat digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran, seperti menggunakan komputer, internet, atau perangkat mobile untuk mengakses informasi dan belajar secara online. Selain itu, teknologi juga dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Penelitian yang dilakukan oleh Devie Anggraeny mengatakan bahwa pembelajaran dengan teknologi yang dilakukan oleh guru sangat membantu dalam proses pembelajaran di bidang pendidikan, terutama bagi siswa-siswi sekolah dasar yang masih dalam tahap perkembangan awal. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran untuk menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, penting bagi guru untuk memahami perkembangan teknologi saat ini agar tidak tertinggal dengan perkembangan zaman.

Hal ini juga senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Eusi Mukaromah. Dalam penelitiannya ia mengemukakan bahwa sebagian besar siswa menyukai pembelajaran yang memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), seperti menggunakan LCD proyektor untuk menyajikan materi dan memanfaatkan internet untuk menyelesaikan tugas, karena dianggap lebih modern, menarik, dan tidak membosankan. Berdasarkan hasil pengamatan, siswa yang bersemangat dalam belajar memiliki beberapa ciri, di antaranya aktif mengikuti pembelajaran, berani menjawab pertanyaan, sering bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami, rajin sehingga dapat menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, dan senang mencari serta menyelesaikan masalah secara mandiri.

Hasil penelitian itu menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi dan media digital dapat

meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh adanya variasi sumber belajar, interaksi yang lebih baik antara siswa dan guru, serta peningkatan motivasi belajar.

Pengembangan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif

Meskipun seorang pendidik diharapkan memiliki kreativitas untuk menyusun bahan ajar yang beragam, inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, kenyataannya di lapangan, bahan ajar yang digunakan masih bersifat konvensional. Hal ini disebabkan karena pendidik cenderung membeli dan menggunakan bahan ajar tanpa berusaha merencanakan, menyiapkan, dan membuatnya sendiri. Akibatnya, ada risiko bahwa bahan ajar yang digunakan tidak dapat digunakan secara maksimal. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, dibutuhkan bahan ajar yang aplikatif dan dapat mendukung keterampilan peserta didik.

Materi pembelajaran interaktif merupakan gabungan dari beberapa jenis media pembelajaran seperti audio, video, teks, dan grafik yang bersifat interaktif untuk mengendalikan perilaku atau perintah pada sebuah presentasi. Bahan ajar alternatif ini dapat digunakan sebagai dukungan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman materi yang dipelajari. Bahan ajar konvensional atau cetak memiliki kelemahan karena mudah hilang atau rusak, dan variasi materi pembelajaran kurang karena guru belum sepenuhnya memanfaatkan kemajuan teknologi informasi saat ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Yohanes Berkhamas Mulyadi mengatikan bahwa pembelajaran di sekolah masih dilakukan secara konvensional tanpa menggunakan media pendukung yang memadai dapat memicu kebosanan dalam pembelajaran. Pada akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah dan sering kali di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh, dimana sekitar 70% siswa belum mencapai standar ketuntasan (Yohanes Berkhamas: 2019). Pengaruh materi pembelajaran ini begitu signifikan sehingga guru perlu melakukan berbagai macam variasi materi ajar agar bisa membuat siswa lebih tertarik pada pengembangan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Oleh karena itu, guru harus bisa menggunakan berbagai macam materi pembelajaran untuk membuat siswa berhasil dalam belajar.

Pengembangan metode pembelajaran yang efektif

Menggunakan variasi metode mengajar adalah yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Beberapa variasi metode pembelajaran efektif antara lain;

Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative learning*)

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan pembagian siswa menjadi tim kecil yang terdiri dari empat hingga enam anggota dengan latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen). Dalam sistem penilaian pembelajaran kooperatif, penilaian dilakukan terhadap kelompok secara keseluruhan. Jika kelompok berhasil mencapai prestasi yang ditentukan, maka kelompok akan menerima penghargaan (reward).

Hal ini membuat setiap anggota kelompok saling bergantung satu sama lain secara positif, sehingga mendorong munculnya tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Individu individu dalam kelompok saling membantu satu sama lain, dengan memiliki motivasi yang sama untuk keberhasilan kelompok. Menurut Wina Sanjaya (2012) setiap individu memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi bagi keberhasilan kelompok.

Dengan demikian, pembelajaran kooperatif bisa berjalan secara efektif karena setiap individu yang belajar memiliki tanggung jawab untuk bisa memahami materi yang sedang dipelajari. Selain itu, siswa juga tidak jenuh karena mereka terlibat langsung dan aktif dalam proses pembelajaran.

Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Habib Staria ketika melakukan uji coba teknik pembelajaran kooperatif berbasis metode Think Pair Share. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa dengan menggunakan metode Think Pair Share dibandingkan dengan metode konvensional. Begitu pula penelitian yang dilakukan oleh Fajuri ketika menerapkan Kooperatif Learning dengan tipe Jigsaw. Fajuri (2024) bahwa menunjukkan bahwa pendekatan *Cooperative Learning* (CL) tipe Jigsaw telah terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Terlihat dari tercapainya indikator keberhasilan dan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menerapkan pendekatan tersebut.

Fakta-fakta ini semakin meyakinkan bahwa pembelajaran kooperatif bisa menjadi inovasi dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa daripada menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Pembelajaran berbasis proyek (*Project-based learning*)

Pembelajaran berbasis proyek (PBP) merupakan pembelajaran yang menekankan pentingnya

kemampuan siswa dalam mengeksplorasi pengetahuannya melalui pengalaman dan keinginan untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang dihadapinya. Hal ini sejalan dengan konsep "*learning by doing*" yang diungkapkan oleh John Dewey, bahwa pembelajaran hanya memiliki makna jika disertai dengan tindakan yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

PBP memberikan kebebasan bagi siswa untuk memilih cara belajar yang sesuai dengan preferensi mereka dan berpartisipasi dalam pembelajaran secara kolaboratif. Pendekatan ini mendorong siswa untuk memberikan kontribusi ide-ide kreatif dalam membuat proyek berdasarkan pengetahuan yang mereka miliki Bell (2010). Studi yang dilakukan oleh Colley menyatakan bahwa penerapan PBP dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah secara kolaboratif dan mengembangkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan pengetahuan dalam pengambilan keputusan.

Itulah mengapa pembelajaran berbasis proyek bisa menjadi salah satu inovasi dalam pembelajaran karena dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih baik dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam proyek yang mereka kerjakan. Metode ini juga membantu siswa untuk bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman sekelas mereka. Selain itu, metode ini dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan problem-solving. Metode pembelajaran tersebut juga dapat memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-based learning*)

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) merupakan sebuah metode pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam model ini, siswa merasakan langsung dan terlibat dalam mengatasi masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Pengetahuan yang diperoleh siswa tidak hanya bergantung pada pengajaran dari guru, tetapi juga melalui proses eksplorasi dan pemecahan masalah secara aktif oleh siswa. Anik Handayani (2024) bahwa masalah yang digunakan dalam PBL adalah masalah yang bersifat nyata dan terbuka, yang menjadi konteks bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah, berpikir kreatif, dan membangun pengetahuan baru.

Pembelajaran berbasis masalah memfokuskan pada pemecahan masalah yang sebenarnya dan membantu siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam situasi yang relevan. Metode ini membantu siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah dengan baik. Terlebih lagi di era digital ini, informasi apapun sangat mudah diakses setiap siswa. Metode PBL bisa menjadi alternatif yang sangat baik dalam pembelajaran agar siswa dapat meraih hasil yang maksimal dalam pembelajaran di era digital.

Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game-based learning*)

Nindian Puspa Dewi (2019) bahwa *Game-based learning* (GBL) merupakan sebuah jenis permainan yang dirancang khusus untuk keperluan edukasi sebagai sarana pembelajaran, yang dianggap lebih menarik daripada metode belajar mengajar konvensional. Permainan ini terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi siswa serta memperkuat proses pendidikan.

Pembelajaran berbasis game membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa. Game dapat mengajarkan materi secara tidak langsung dan membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih baik.

Pembelajaran berbasis game merupakan sebuah inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa di era digital. Selain meningkatkan hasil belajar, GBL juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan dari inovasi pembelajaran Menerapkan sebuah inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di era digital tentu memiliki banyak faktor yang bisa mempengaruhinya. Tidak semua bisa berjalan mulus dan lancar. Ada faktor penghambat, juga ada faktor pendukung. Berikut rinciannya;

Faktor Penghambat

Faktor yang menjadi penghambat dalam inovasi pembelajaran antara lain

Guru yang sulit beradaptasi dengan teknologi. Hal ini biasanya dapat ditemukan pada sebagian guru yang lahir di era 1960-1964 atau sering disebut dengan generasi boomers. Meski tidak bisa dipukul rata, generasi ini biasanya kurang adaptif dengan keberadaan pembelajaran berbasis digital. Wida Kurniasih mengatakan bahwa meskipun teknologi semakin berkembang, baby boomers yang semakin menua sering menghadapi kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, mereka perlu mempelajari cara menggunakan teknologi Kurniasih (2023). Butuh waktu yang cukup agar generasi ini bisa beradaptasi. Hal ini tentu saja menjadi faktor penghambat dalam inovasi pembelajaran di era digital.

Ketersediaan teknologi dan internet yang terbatas

Diakui atau tidak, fasilitas Pendidikan yang ada di Indonesia tidaklah merata. Terutama bagi sekolah-sekolah swasta yang tidak dibiayai oleh negara. Keterbatasan dalam fasilitas ini tentu bisa menjadi faktor penghambat yang signifikan dalam inovasi pembelajaran. Bagaimana mau berinovasi dalam teknologi sedangkan teknologinya tidak ada. Bagaimana mau belajar melalui internet jika akses internet tidak terjangkau.

Pada tahun 2019, sekitar 94 juta orang dewasa di Indonesia tidak bisa mengakses internet menggunakan perangkat seluler dan jumlah mereka yang dapat mengakses jaringan internet kabel lebih sedikit lagi. Sebagian besar dari mereka yang belum terkoneksi internet berada di wilayah pedesaan di Pulau Sumatra, Jawa, dan Bali, yang merupakan tiga pulau dengan populasi terpadat di Indonesia. Selain itu, 60 hingga 70 persen penduduk Indonesia di wilayah timur tidak memiliki akses internet yang memadai karena kualitas layanan yang berbeda-beda Setiawan (2022). Tentu hal ini akan menjadi kendala cukup serius dalam pengembangan inovasi pembelajaran di era digital.

Lemahnya budaya literasi

Indonesia termasuk negara dengan literasi paling rendah di dunia. Menurut hasil survei PISA yang dirilis oleh Organisasi untuk Kerjasama Ekonomi dan Pembangunan (OECD) pada tahun 2019, Indonesia berada pada peringkat ke- 62 dari 70 negara yang diukur, menjadikannya salah satu dari 10 negara dengan tingkat literasi yang rendah Ilham (2022). Hal ini menunjukkan betapa rendahnya budaya literasi orang Indonesia. Lemahnya literasi ini bisa memicu banyak hal kompleks dalam dunia Pendidikan. Seperti malas membaca, mudah terprovokasi oleh hoaks, mudah menyimpulkan sebelum melakukan Analisa mendalam, dan lain sebagainya.

Lemahnya budaya literasi ini menjadi efek domino yang bisa membuat inovasi-inovasi dalam pembelajaran kurang berjalan dengan maksimal. Bayangkan jika ada sebuah kebijakan dari pemerintah atau sekolah yang tidak bisa dipahami dengan baik oleh guru maupun siswanya. Maka hal ini akan memicu banyak kesalahfahaman serta pelaksanaan di lapangan menjadi lemah.

Merasa berpuas diri

Berpuas diri dari apa yang sudah dilakukannya akan menjadi faktor penghambat dalam inovasi pembelajaran di era digital. Guru yang cepat merasa puas baik dari sisi pengetahuan dan metode mengajar cenderung tidak akan melakukan hal-hal baru dalam melaksanakan pembelajaran. Padahal sebuah inovasi dalam pembelajaran memerlukan rasa ingin tahu yang tinggi dan tidak pernah berpuas diri dari apa yang pernah dicapai. Maka dari itulah penting sekali memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dalam melakukan sebuah inovasi pembelajaran. Rasa berpuas diri hanya akan mematikan inovasi.

Faktor Pendukung

Menurut penulis, ada beberapa faktor pendukung inovasi pembelajaran yang dapat memfasilitasi penerapan inovasi pembelajaran di era digital, antara lain:

Infrastruktur teknologi yang memadai:

Infrastruktur teknologi yang memadai, seperti akses internet yang cepat dan stabil, perangkat komputer dan mobile device yang memadai, dan software pembelajaran modern, merupakan hal yang penting untuk mendukung penerapan inovasi pembelajaran di era digital. Meskipun diakui bahwa tidak semua daerah di Indonesia memiliki akses internet dan teknologi, namun sebagian besar daerah di Indonesia sudah terjamah dengan teknologi dan internet sehingga ini menjadi faktor yang sangat mendukung dalam melakukan sebuah inovasi pembelajaran di era digital.

Guru yang kreatif dan terampil dalam penggunaan teknologi:

Guru yang kreatif dan terampil dalam penggunaan teknologi akan lebih mudah dalam mengembangkan dan menerapkan inovasi pembelajaran dalam pembelajaran. Guru yang mampu menggunakan teknologi secara efektif juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

Siswa yang terbiasa dengan teknologi:

Siswa yang terbiasa dengan teknologi dan mampu mengoperasikan perangkat lunak dan perangkat keras akan lebih mudah dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan teknologi. Siswa yang terbiasa dengan teknologi juga lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat lebih mudah berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang interaktif.

Dukungan dari orang tua dan masyarakat:

Dukungan dari orang tua dan masyarakat sangat penting dalam mendorong penerapan inovasi pembelajaran di era digital. Orang tua dan masyarakat dapat memberikan dukungan moral dan materiil dalam

bentuk donasi atau sponsor dalam pengadaan infrastruktur dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk penerapan inovasi pembelajaran.

Kebijakan dan regulasi yang mendukung:

Kebijakan dan regulasi yang mendukung dari pemerintah dan lembaga pendidikan dapat memfasilitasi penerapan inovasi pembelajaran di era digital. Kebijakan dan regulasi tersebut dapat membantu mempercepat proses pengembangan infrastruktur teknologi dan memberikan bantuan atau subsidi dalam pengadaan perangkat lunak dan perangkat keras yang diperlukan. Dengan adanya faktor pendukung tersebut, diharapkan dapat memfasilitasi penerapan inovasi pembelajaran di era digital dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran merupakan hal yang penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa di era digital. Berbagai inovasi pembelajaran seperti pengembangan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, pembelajaran berbasis teknologi, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, dan pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Inovasi pembelajaran juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa, sehingga membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, siswa juga lebih termotivasi untuk belajar lebih baik.

KESIMPULAN

Inovasi pembelajaran menjadi sangat penting dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Inovasi pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Penerapan teknologi dalam pembelajaran menjadi hal yang tidak dapat dihindari dalam era digital, sehingga inovasi pembelajaran sangat penting untuk dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dan memanfaatkannya secara optimal dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa di era digital, serta dapat menjadi acuan bagi para pembuat kebijakan dalam merancang kebijakan dan program pendidikan yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat. Inovasi pembelajaran harus diadopsi dan diterapkan oleh sekolah dan guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian ini juga memberikan gambaran tentang efektivitas inovasi pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa di era digital. Inovasi pembelajaran ini membawa banyak manfaat bagi siswa dan guru, namun juga menghadapi beberapa hambatan yang harus diatasi. Oleh karena itu, perlu adanya dukungan dan fasilitas dari pemerintah dan institusi pendidikan untuk memastikan keberhasilan inovasi pembelajaran ini.

DAFTAR REFERENSI

- Anik Handayani and Henny Dewi Koeswanti, “Meta-Analysis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (01 September 2024).
- Bahrul Ulum Ilham, “Harbuknas 2022 : Literasi Indonesia Peringkat Ke-62 Dari 70 Negara,” *BisnisKUMKM*, 2022, <https://bisniskumkm.com/harbuknas-2022-literasi-indonesia-peringkat-ke-62dari-70-negara/>.
- Bell (2010) Dalam Hilman Imadul Umam, “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Ilmiah Sebagai Salah Satu Keterampilan Abad 21,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (01 September , 2024): 350–56, <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5I1.645>. hal. 351 18 Colley (2008) dalm Umam. Ibid.
- Devie Anggraeny, Dina Aulia Nurlaili, and Rachil Amalia Mufidah, “Analisis Teknologi Pembelajaran Dalam Pendidikan Sekolah Dasar,” *FONDATIA* 4, no. 1 (March 30, 2020): 150–57, <https://doi.org/10.36088/FONDATIA.V4I1.467>.
- Euis Mukaromah, “Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa,” *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review* 4, no. 1 (October 24, 2020): 175–82, <https://doi.org/10.4321/IJEMAR.V4I1.4381>.
- Fajuri Fajuri, “Penerapan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Jigsaw Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I SD Negeri 27 Ampenan,” *Jurnal Paedagogy* 6, no. 1 (01 September 2024).
- Feri Noperman, “Inovasi Pembelajaran: Dari ide kreatif di kepala sampai praktik inovatif di kelas,” 2022, <https://www.researchgate.net/publication/360931105>.
- Habib Satria, “Pengaruh Teknik Cooperative Learning Berbasis Metode Think Pair Share Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Dasar-Dasar Elektronika,” *circuit: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro* 5, no. 1 (February 14, 2021): 17–23, <https://doi.org/10.22373/CRC.V5I1.8085>.
- Humas Kemensetneg, “Pemerintah Resmi Cabut Kebijakan PPKM Mulai Hari Ini,” 2022,

- https://www.setneg.go.id/baca/index/pemerintah_resmi_cabut_kebijakan_ppkm_mulai_hari_ini. 02 September 2024.
- Komang Redy Winatha and I Made Dedy Setiawan, “*Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar*,” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, no. 3 (01 September 2024): 198– 206, <https://doi.org/10.24246/J.JS.2020.V10.I3.P198-206> Pendidikan Agama Islam Di SDN X Astanaanyar Kota Bandung.” *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam* 1(2):120–26. doi: 10.29313/jrpai.v1i2.547.
- Nindian Puspa Dewi and Indah Listiowarni, “*Implementasi Game Based Learning Pada Pembelajaran Bahasa Inggris*,” *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)* 3, no. 2 (August 1, 2019): 124– 30, <https://doi.org/10.29207/RESTI.V3I2.885>.
- Norhikmah Norhikmah et al., “*Inovasi Pembelajaran Dimasa Pandemi: Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek Pendekatan Destinasi Imajinasi*,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (March 24, 2022): 3901–10, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1886>.
- Prastowo dalam Daniel and Bangkit Kriswanto, “*Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis M-Learning Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak*,” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 18, no. 2 (December 6, 2020): 28–44, <https://doi.org/10.21831/JPAI.V18I2.32539>.
- Robles, Ava Clare Marie. 2011. “Graduate School, Cyber Portfolio: The Innovative Menu for Sustainable Development.” *An International Journal (ACU)*.
- Salsabila, Unik Hanifah, Irwan Ghazali, Zunaldi, Nisrina Khoirunnisa, and Husnun Hanifah. 2020. “*Strategi Alternatif Pembelajaran Daring Mahasiswa Pendidikan Islam Pada Masa Pandemi Covid-19*.” *Jurnal Eduscience* 7 (2):
- Taufiq Nur Azis, “*Strategi Pembelajaran Era Digital*,” *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)* 1, no. 2 (2019): 308–18.
- Theodoridis, Theodoros, and Juergen Kraemer. 2020. “*Inovasi Pembelajaran Aktif Melalui Penggunaan Strategi Reading Guided and Mind Mapping Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Aliyah*.” *Didaktika : Jurnal Kependidikan* 1(1)
- Wina Sanjaya, 2013. *Strategi Pembelajaran Beroientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Yohanes Berkhamas Mulyadi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, and Persada Khatulistiwa, “*Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*,” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 9, no. 1 (January 23, 2019): 82–92, <https://doi.org/10.24246/J.JS.2019.V9.I1.P82-92>.