

**Implementasi Pembelajaran PAI Berbasis Platform Interaktif Dalam Upaya  
Meningkatkan Kualitas Pembelajaran (Studi Kasus SD Muhammadiyah  
Pandes)**

Lalu Wire Sanni Atmaja<sup>1</sup>, Hendro Widodo<sup>2</sup>

Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Ahmad Dahlan

Alamat e-mail : ( <sup>1</sup>[2308052037@webmail.uad.ac.id](mailto:2308052037@webmail.uad.ac.id) ), Alamat e-mail :

<sup>2</sup>[Hendro.widodo@pgsd.uad.ac.id](mailto:Hendro.widodo@pgsd.uad.ac.id),

**ABSTRACT**

*Islamic Religious Education (PAI), also known in Muhammadiyah schools as ISMUBA, is one of the important aspects in the character and moral development of elementary school students. However, in practice, ISMUBA learning in many schools still faces challenges in the form of limited methods used, which tend to be monotonous and less engaging for students. This study aims to examine the implementation of ISMUBA learning based on interactive platforms in improving the quality of education at SD Muhammadiyah Pandes Bantul. The method used in this research is a qualitative approach with a case study design. Data collection techniques were carried out through observation, in-depth interviews with teachers and students, as well as the distribution of questionnaires to obtain information related to changes in student motivation and engagement in ISMUBA learning. The collected data were analyzed using the Miles and Huberman analysis technique. The research results show that the implementation of interactive platforms in ISMUBA learning at SD Muhammadiyah Pandes brings various benefits, such as flexible access to materials, increased student motivation, and ease of evaluation. The use of applications like Kahoot, Quizizz, and Google Classroom makes students more engaged thanks to elements of gamification and material personalization. However, the challenges faced include limited devices, unstable internet access, and teachers' readiness to utilize technology. To address these challenges, the school has adopted hybrid learning methods, task flexibility, and technology training for teachers. Support for facilities and the development of technological infrastructure are also priorities to ensure the success of this program. With strong collaboration between schools, teachers, students, and the government, ISMUBA learning based on interactive platforms has great potential to improve the overall quality of education.*

*Keywords: ISMUBA, Interactive Platform, Learning Quality*

**ABSTRAK**

Pendidikan Agama Islam (PAI) atau yang dikenal; dalam sekolah Muhammadiyah dengan sebutan ISMUBA merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan karakter dan moral siswa di sekolah dasar. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran ISMUBA di banyak sekolah masih menghadapi

tantangan berupa keterbatasan metode yang digunakan, yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji Implementasi pembelajaran ISMUBA berbasis platform interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Muhammadiyah Pandes Bantul. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta distribusi kuesioner untuk memperoleh informasi terkait perubahan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran ISMUBA. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis miles and huberman. Hasil penelitian menunjukkan Penerapan platform interaktif dalam pembelajaran ISMUBA di SD Muhammadiyah Pandes membawa berbagai manfaat, seperti akses materi yang fleksibel, peningkatan motivasi siswa, serta kemudahan evaluasi. Penggunaan aplikasi seperti Kahoot, Quizizz, dan Google Classroom membuat siswa lebih terlibat berkat unsur gamifikasi dan personalisasi materi. Namun, tantangan yang dihadapi meliputi keterbatasan perangkat, akses internet yang tidak stabil, serta kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi. Untuk mengatasi kendala tersebut, sekolah telah mengadopsi metode pembelajaran hibrida, fleksibilitas tugas, serta pelatihan teknologi bagi guru. Dukungan fasilitas dan pengembangan infrastruktur teknologi juga menjadi prioritas untuk memastikan keberhasilan program ini. Dengan kolaborasi yang kuat antara sekolah, guru, siswa, dan pemerintah, pembelajaran ISMUBA berbasis platform interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Kata Kunci: ISMUBA, Platform Interaktif, Kualitas Pembelajaran

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu pilar strategis dalam pembentukan karakter bangsa, terutama dalam membangun dimensi spiritual, moral, dan intelektual generasi muda (Judrah et al., 2024). Sebagai komponen fundamental pendidikan, PAI diharapkan mampu menjadi medium efektif dalam internalisasi nilai-nilai keislaman

secara mendalam, holistik, dan relevan dengan tantangan zaman (Muharram, 2024). Di era digital yang semakin dinamis, transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan, menjadi suatu keniscayaan. Generasi milenial dan Z yang lahir dan tumbuh bersama perkembangan teknologi membutuhkan pendekatan pendidikan yang lebih interaktif,

inovatif, dan berbasis pengalaman langsung (Ruskandi et al., 2021). Pendidikan agama tidak lagi hanya menjadi sarana transfer pengetahuan teologis, tetapi juga harus menjadi medium pembentukan kesadaran kritis yang kontekstual dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Dalam dunia yang semakin terhubung secara digital, keberhasilan pendidikan agama seharusnya diwujudkan melalui integrasi antara nilai-nilai Islam yang kaya dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) (Bengu, 2023). Transformasi ini membuka peluang untuk menghadirkan pembelajaran agama yang lebih dinamis dan berorientasi pada kebutuhan siswa. Dengan memanfaatkan teknologi digital secara optimal, PAI dapat dirancang menjadi pengalaman pembelajaran yang lebih relevan, kontekstual, dan multidimensional (Yulianti et al., 2024). Namun, terlepas dari potensi besar ini, fakta di lapangan menunjukkan bahwa PAI sering kali tertinggal dalam mengadopsi pendekatan-pendekatan baru yang relevan dengan perkembangan zaman (Hadi & Nisa, 2023).

Realitas di banyak sekolah, terutama di Indonesia, menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang bersifat statis (Widiandari & Tasman Hamami, 2022). Metode pembelajaran yang berpusat pada guru, berbasis ceramah klasikal, dan minim pemanfaatan teknologi interaktif menjadi ciri utama model pendidikan agama saat ini (Yusuf et al., 2022). Mayoritas guru PAI masih menerapkan metode teacher-centered yang cenderung satu arah, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar (Zaim, 2020). Di sisi lain, sebagian besar lembaga pendidikan masih menganggap teknologi sebagai alat bantu tambahan, bukan sebagai medium transformasi utama yang mampu merevolusi paradigma pedagogis.

Dampak dari pendekatan konvensional ini sangat nyata. Banyak siswa kehilangan minat terhadap pembelajaran PAI karena metode yang monoton dan kurang relevan dengan kehidupan mereka (Isabellapavytha et al., 2023). Internalisasi nilai-nilai keislaman yang menjadi tujuan utama pendidikan

agama sering kali tidak tercapai karena proses pembelajaran hanya menekankan aspek kognitif tanpa memperhatikan kebutuhan afektif dan psikomotorik siswa (Suhaili et al., 2024). Siswa memahami ajaran agama secara teoritis, tetapi mengalami kesulitan untuk mengaktualisasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menjadi semakin kompleks dalam konteks globalisasi dan digitalisasi, di mana arus informasi yang sangat deras sering kali bertentangan dengan nilai-nilai keislaman (Fauzi et al., 2024).

Meskipun demikian, platform digital sebenarnya menawarkan peluang besar untuk mengubah paradigma pembelajaran PAI (Amelia, 2023). Teknologi interaktif, seperti aplikasi pembelajaran, platform e-learning, dan media sosial, dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Dany et al., 2024). Namun, implementasi teknologi dalam pembelajaran PAI masih sangat terbatas dan sporadis (Akrima, 2024). Kesenjangan ini disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk rendahnya literasi digital di kalangan pendidik, kurangnya

pelatihan terkait pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, serta anggapan bahwa teknologi hanya merupakan alat tambahan, bukan medium transformasi yang esensial.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mencoba menjawab tantangan ini dengan mengeksplorasi integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI. Misalnya, Carolina (2022) menemukan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 65% (Carolina, 2022). Penelitian Sulaiman (2024) membuktikan bahwa platform interaktif memiliki pengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep keagamaan (Sulaiman et al., 2024). Fitrilia dan Rohani (2021) menunjukkan bahwa aplikasi berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara signifikan (Fitrilia & Rohani, 2021). Julaiha (2022) mengindikasikan bahwa metode blended learning dapat memperkuat daya kritis siswa dalam memahami ajaran Islam (Julaiha Juli, Nurul Farhaini, Rollin fadilah Hasibuan, 2022). Sementara itu, Kurtati (2024) mencatat bahwa gamifikasi digital dapat meningkatkan

kemampuan internalisasi nilai-nilai Islam secara signifikan (Kustati & Amelia, 2024).

Namun, terlepas dari kontribusi penting penelitian-penelitian ini, pendekatan yang digunakan sebagian besar masih bersifat parsial dan fragmentaris. Fokus utama sering kali terletak pada aspek teknis atau penggunaan media tertentu tanpa menawarkan integrasi holistik antara teknologi, pedagogi, dan substansi keislaman. Sebagian besar penelitian juga belum memberikan perhatian memadai pada diversifikasi gaya belajar siswa, padahal generasi digital memiliki preferensi belajar yang sangat bervariasi, mulai dari visual hingga kinestetik.

Penelitian ini berangkat dari kelemahan tersebut dengan menawarkan Novelty (Kebaruan) dengan pendekatan yang lebih menyeluruh. Fokus penelitian tidak hanya terletak pada transformasi medium pembelajaran, tetapi juga pada rekonstruksi paradigma pedagogis secara fundamental. Teknologi digital tidak lagi dipandang sebagai alat tambahan, melainkan sebagai medium utama untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, relevan, dan

bermakna. Dalam penelitian ini, platform digital interaktif dirancang untuk mengakomodasi keragaman gaya belajar siswa, mengubah pengalaman belajar menjadi ruang multidimensi, serta mengintegrasikan metode pedagogis modern dengan kedalaman nilai-nilai keislaman.

Pendekatan yang diusulkan tidak hanya menawarkan solusi praktis terhadap tantangan pembelajaran PAI, tetapi juga membawa paradigma baru dalam memahami pendidikan agama sebagai proses transformasi nilai. Dengan memanfaatkan teknologi secara optimal, penelitian ini bertujuan untuk menjembatani dikotomi antara tradisi keislaman dan modernitas digital. Penelitian ini berkontribusi dalam menciptakan model pembelajaran PAI yang inovatif, yang tidak hanya relevan dengan kebutuhan generasi digital tetapi juga mampu mempersiapkan generasi muslim yang kritis, spiritual, dan adaptif terhadap perubahan zaman. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menasar pada aspek teknis, tetapi juga menempatkan teknologi sebagai medium transformasi epistemologis. Model pembelajaran yang dihasilkan

diharapkan mampu menjawab tantangan zaman, memberikan solusi terhadap kesenjangan antara tradisi dan modernitas, serta menciptakan ekosistem pembelajaran PAI yang lebih inklusif dan berorientasi masa depan.

Dalam konteks sekolah Muhammadiyah, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dikenal sebagai Kurikulum ISMUBA (Al-Islam, Kemuhammadiyah, dan Bahasa Arab). Hasil Observasi pra penelitian Pembelajaran Kurikulum ISMUBA di SD Muhammadiyah Pandes telah menunjukkan pendekatan pembelajaran berbasis platform interaktif dalam Kurikulum ISMUBA (Al-Islam, Kemuhammadiyah, dan Bahasa Arab). Penggunaan teknologi, seperti PowerPoint, video pembelajaran, dan media digital lainnya, menjadi bagian dari proses pembelajaran untuk mendukung pemahaman siswa. Kehadiran platform interaktif ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif.

Guru-guru ISMUBA secara bertahap mengembangkan kompetensinya dalam memanfaatkan teknologi. Mereka mulai

menggunakan alat bantu digital untuk memperkaya metode pengajaran, sehingga materi pembelajaran dapat disampaikan dengan cara yang lebih variatif dan relevan. Hal ini didukung oleh ketersediaan akses internet yang memadai di sekolah, yang menjadi modal penting untuk pengembangan pembelajaran berbasis teknologi.

Siswa merespons positif penerapan platform interaktif ini. Media seperti video animasi, permainan edukatif, dan materi interaktif lainnya berhasil meningkatkan antusiasme dan minat belajar mereka, khususnya dalam memahami nilai-nilai Al-Islam, Kemuhammadiyah, dan Bahasa Arab. Penggunaan teknologi ini juga mendorong siswa untuk lebih kreatif dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Penerapan platform interaktif di SD Muhammadiyah Pandes Bantul menunjukkan langkah maju dalam inovasi pendidikan. Dengan terus mengembangkan pendekatan ini, sekolah memiliki peluang besar untuk menciptakan pembelajaran ISMUBA yang lebih efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. (Observasi, 2024)

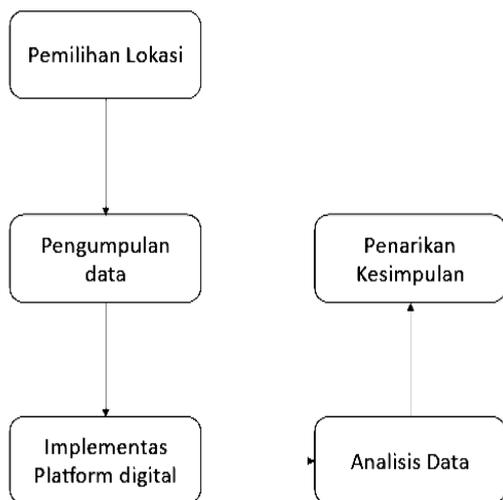
## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus untuk memahami secara mendalam proses dan dampak Implementasi pembelajaran ISMUBA berbasis platform interaktif di SD Muhammadiyah Pandes Bantul. Lokasi ini dipilih karena karakteristiknya yang relevan, yaitu tantangan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, khususnya mata pelajaran ISMUBA. Subjek penelitian melibatkan guru ISMUBA, siswa kelas V hingga VI, dan juga kepala sekolah. Keterlibatan para pemangku kepentingan ini bertujuan untuk memberikan perspektif yang holistik terhadap pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi interaktif.

Pengumpulan data dilakukan melalui berbagai teknik untuk memastikan informasi yang diperoleh komprehensif. Observasi partisipatif dilakukan untuk mengamati langsung dinamika proses pembelajaran, mulai dari metode yang digunakan guru hingga respons siswa terhadap pembelajaran di kelas (Mahardika, 2023). Proses ini memberikan gambaran nyata tentang bagaimana

interaksi antara guru dan siswa terjadi, serta sejauh mana media pembelajaran konvensional dimanfaatkan. Wawancara mendalam dilakukan terhadap guru ISMUBA untuk menggali pemahaman mereka tentang teknologi dalam pembelajaran, tantangan yang dihadapi, serta harapan mereka terhadap model pembelajaran yang lebih inovatif. Siswa juga diwawancarai untuk memahami pengalaman mereka, termasuk tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), materi ajar, catatan aktivitas kelas, serta hasil evaluasi pembelajaran sebelum dan sesudah implementasi platform interaktif. Untuk memperkaya data, Focus Group Discussion (FGD) diadakan, melibatkan guru, kepala sekolah, dan orang tua siswa. Diskusi ini bertujuan merumuskan solusi bersama terkait strategi implementasi teknologi dalam pembelajaran ISMUBA yang lebih efektif dan relevan.

### **Diagram 1. Alur Penelitian**



Setelah data awal dikumpulkan, penelitian ini melibatkan intervensi berupa pengembangan dan penerapan platform pembelajaran interaktif. Platform tersebut dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan kontekstual bagi siswa. Beberapa fitur utama platform ini mencakup video animasi bertema keislaman, kuis interaktif, dan simulasi praktis nilai-nilai Islam. Platform ini juga dirancang adaptif, sehingga dapat diakses baik di sekolah melalui perangkat yang tersedia maupun di rumah menggunakan perangkat pribadi siswa. Selain itu, platform ini mendorong kolaborasi siswa melalui fitur diskusi daring dan tugas berbasis proyek. Analisis data dilakukan secara sistematis menggunakan teknik analisis tematik. Langkah pertama adalah reduksi data, di mana

data yang telah dikumpulkan disederhanakan untuk fokus pada aspek yang paling relevan dengan tujuan penelitian (Hartono, 2018).

Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi, tabel, atau diagram untuk memudahkan interpretasi. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi, di mana temuan dikaitkan dengan teori dan literatur terkait untuk menghasilkan kesimpulan yang valid serta rekomendasi praktis bagi pengembangan pembelajaran ISMUBA (Erlianti et al., 2024). Melalui pendekatan ini, penelitian tidak hanya bertujuan untuk menggambarkan implementasi platform interaktif, tetapi juga untuk mengevaluasi dampaknya terhadap kualitas pembelajaran ISMUBA. Model pembelajaran yang dihasilkan diharapkan mampu menjawab tantangan era digital sekaligus memadukan nilai-nilai keislaman dengan pendekatan teknologi yang relevan, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

## **C. Hasil dan Pembahasan**

### **1. Hasil Penelitian**

**a. Implementasi Pembelajaran ISMUBA Berbasis Platform Interaktif**

Dalam era digital saat ini, Pendidikan Agama Islam (PAI) dihadapkan pada peluang besar untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran (Mawardi, 2023). Salah satu pendekatan yang mulai diterapkan adalah pembelajaran PAI berbasis platform interaktif. Dalam Sekolah Muhammadiyah PAI sering kali disebut ISMUBA. Karena Muhammadiyah mempunyai kurikulum tersendiri tapi tetap mengacu kepada aturan yang ditetapkan oleh Dikdasmen. Penelitian ini dilakukan untuk memahami implementasi pendekatan tersebut melalui wawancara dengan berbagai pihak yang terlibat, yaitu guru, siswa, dan kepala sekolah, serta menganalisis data yang diperoleh guna memberikan gambaran menyeluruh.

Berdasarkan wawancara dengan seorang guru ISMUBA di SD Muhammadiyah Pandes pembelajaran berbasis platform interaktif memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Pak Dzul menjelaskan:

*"Melalui platform seperti Google Classroom dan aplikasi interaktif lainnya, siswa dapat mengakses materi ajar kapan saja. Selain itu, saya juga bisa memberikan evaluasi secara langsung melalui fitur kuis interaktif yang tersedia. Namun, tidak semua siswa memiliki perangkat atau jaringan yang stabil, sehingga menjadi tantangan tersendiri."* (Wawancara, 9 Desember, 2024). Guru lainnya Ibu Hariani menambahkan bahwa platform interaktif memungkinkan penggunaan metode pengajaran yang lebih variatif, seperti video pendek, forum diskusi, dan game edukasi berbasis Islam. Guru tersebut mengatakan *"Anak-anak lebih antusias ketika materi disampaikan dengan cara yang kreatif. Contohnya, saya pernah menggunakan kuis Islami berbasis aplikasi, dan itu membuat mereka lebih fokus saat belajar."* (Wawancara, 9 Desember, 2024).

Dari perspektif siswa, penggunaan platform interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Zahrah Seorang siswi SD Muhammadiyah Pandes menyatakan: *"Saya senang belajar lewat video atau kuis di platform*

*online. Kalau ada materi yang belum saya pahami, saya bisa ulang videonya. Tapi, kadang susah kalau internet lemot, apalagi saat sedang ujian online." (Wawancara, 10 Desember, 2024). Kemudian Mikayla Siswi lainnya mengungkapkan tantangan yang berbeda: "Tugas-tugas yang diberikan melalui platform online sering kali menumpuk karena kami juga belajar mata pelajaran lain dengan cara yang sama. Kadang merasa kewalahan, apalagi kalau jadwalnya terlalu padat."(Wawancara, 9 Desember, 2024).*



Gambar 1. Penggunaan media Platform interaktif dalam Pembelajaran ISMUBA

Bapak Yanto Selaku Kepala sekolah sebagai pengambil kebijakan menyoroti pentingnya pelatihan bagi guru agar mereka lebih siap menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Ia menyampaikan: *"Kami rutin mengadakan pelatihan,*

*tapi tidak semua guru merasa percaya diri dengan teknologi. Kami juga sedang berupaya untuk memberikan subsidi perangkat bagi siswa yang kesulitan mengakses teknologi, meski belum bisa merata karena keterbatasan anggaran."(Wawancara, 9 Desember, 2024).*

Dari hasil wawancara, terlihat bahwa pembelajaran ISMUBA berbasis platform interaktif membawa berbagai keunggulan, seperti fleksibilitas dalam akses materi, peningkatan keterlibatan siswa, serta kemudahan dalam evaluasi pembelajaran. Guru memanfaatkan fitur-fitur teknologi untuk menyampaikan materi secara lebih kreatif, sementara siswa merasa lebih nyaman karena dapat belajar sesuai ritme mereka. Namun, ada beberapa tantangan signifikan yang perlu diperhatikan. Kendala teknis seperti akses internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat menjadi hambatan utama dalam pelaksanaan pembelajaran ini. Pembelajaran ISMUBA berbasis platform interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Namun, keberhasilan implementasi ini

membutuhkan sinergi dari berbagai pihak, termasuk sekolah, guru, siswa, dan pemerintah. Dukungan berupa pelatihan berkelanjutan, penyediaan infrastruktur teknologi, dan pengelolaan beban belajar siswa adalah langkah penting untuk memastikan pendekatan ini dapat diterapkan secara optimal.

#### **b. Peningkatan Keterlibatan dan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran ISMUBA melalui Platform Interaktif**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana platform interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan seorang guru ISMUBA di SD Muhammadiyah Pandes, platform interaktif memberikan peluang untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Pak Dzul sebagai Guru menyatakan: *"Siswa yang biasanya pasif di kelas mulai lebih aktif ketika menggunakan platform seperti Kahoot untuk kuis atau Quizizz untuk evaluasi harian. Mereka merasa lebih antusias karena ada elemen permainan yang membuat belajar jadi lebih menyenangkan."*(Wawancara, 9

Desember, 2024). Kemudian Ibu Hariani Guru lainnya menambahkan bahwa platform interaktif memungkinkan adanya personalisasi dalam pembelajaran. Ia menjelaskan *"Saya bisa memberikan tugas atau materi yang sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing siswa. Dengan cara ini, siswa yang sebelumnya tertinggal jadi lebih percaya diri untuk belajar."*(Wawancara, 9 Desember, 2024).



Gambar 2. Peningkatan Motivasi Siswa melalui platform interaktif

Dari sudut pandang siswa, penggunaan platform interaktif juga dinilai sangat membantu meningkatkan motivasi mereka. Mikayla Seorang siswi mengatakan: *"Saya lebih suka belajar lewat platform interaktif karena bisa sambil*

bermain dan belajar. Kadang ada poin atau penghargaan yang membuat saya lebih semangat untuk menyelesaikan tugas."(Wawancara, 9 Desember, 2024). Namun, tidak semua siswa memiliki pengalaman yang sama. Siswa lainnya mengungkapkan bahwa motivasi mereka berkurang jika ada kendala teknis, seperti gangguan jaringan internet atau perangkat yang lambat. Ia menyatakan: "*Kalau internet mati, saya jadi malas untuk mengikuti pelajaran karena tidak bisa ikut kuis atau diskusi online dengan lancar.*" Ungkap Zahrah (Wawancara, 9 Desember, 2024).

Kepala sekolah memberikan pandangan yang relevan terkait hal ini. Ia menyebutkan bahwa keterlibatan siswa meningkat ketika guru dapat mengintegrasikan teknologi dengan metode pembelajaran yang kreatif. Ia menyatakan: "*Kami mendorong guru untuk tidak hanya menggunakan platform sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga sebagai media untuk diskusi dan kolaborasi. Misalnya, dengan memanfaatkan fitur diskusi di Google Classroom atau aplikasi lainnya.*"(Wawancara, 9 Desember, 2024).

Dari hasil wawancara, terlihat bahwa platform interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui pendekatan yang lebih kreatif dan personal. Fitur-fitur seperti kuis interaktif, pemberian penghargaan, dan forum diskusi memungkinkan siswa untuk merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan elemen permainan dan personalisasi untuk menarik perhatian siswa, sehingga mereka merasa lebih dihargai dan termotivasi untuk belajar. Namun, tantangan tetap ada, terutama dalam hal aksesibilitas. Gangguan jaringan internet dan keterbatasan perangkat menjadi hambatan yang signifikan, terutama bagi siswa yang berasal dari daerah dengan infrastruktur yang kurang memadai. Selain itu, beban tugas yang diberikan melalui platform interaktif juga perlu dikelola dengan baik agar tidak menjadi tekanan bagi siswa. Kepala sekolah menyoroti pentingnya pelatihan guru untuk mengoptimalkan penggunaan platform interaktif. Guru yang terampil dalam memanfaatkan teknologi dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif dan mendukung. Selain itu, dukungan dari pihak

sekolah dalam menyediakan fasilitas teknologi juga menjadi kunci penting dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

### **c. Tantangan dan Kendala Implementasi Pembelajaran ISMUBA Berbasis Platform Interaktif**

Transformasi digital dalam dunia pendidikan membawa peluang besar bagi pembelajaran Islam dan Kemuhammadiyah (ISMUBA) untuk menjadi lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Namun, proses Implementasi pembelajaran ISMUBA berbasis platform interaktif juga menghadapi berbagai tantangan dan kendala yang signifikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kendala-kendala tersebut melalui wawancara dengan guru, siswa, dan kepala sekolah, serta menganalisis data yang diperoleh untuk memberikan gambaran komprehensif.

Berdasarkan wawancara dengan seorang guru ISMUBA di SD Muhammadiyah Pandes, salah satu tantangan utama dalam pembelajaran berbasis platform interaktif adalah kesenjangan infrastruktur teknologi. Pak Dzul Guru ISMUBA menyatakan: "*Tidak semua*

*siswa memiliki perangkat yang memadai, seperti laptop atau ponsel pintar. Selain itu, banyak dari mereka yang tinggal di daerah dengan akses internet yang buruk, sehingga sulit untuk mengikuti pembelajaran secara optimal.*"(Wawancara, 9 Desember, 2024). Ibu Hariani Guru lainnya menambahkan bahwa kemampuan adaptasi teknologi di kalangan guru juga menjadi kendala. Ia menjelaskan: "*Tidak semua guru terbiasa dengan teknologi. Meskipun sudah ada pelatihan, banyak dari kami yang masih merasa kesulitan menggunakan fitur-fitur di platform interaktif dengan maksimal.*"(Wawancara, 9 Desember, 2024).



Gambar 3. Suasana Pembelajaran ISMUBA menggunakan platform interaktif

Dari perspektif siswa, tantangan yang sering dihadapi adalah gangguan teknis yang menghambat proses belajar. Budi Seorang siswa mengungkapkan: *"Kadang internet mati di tengah-tengah pelajaran, atau aplikasi tidak bisa dibuka. Kalau sudah begitu, saya jadi ketinggalan materi dan sulit untuk mengejar ketertinggalan."* (Wawancara, 9 Desember, 2024). Zahrah Siswi lainnya juga menyoroti beban tugas yang meningkat melalui platform digital. Ia menyatakan: *"Tugas yang diberikan lewat platform sering kali terlalu banyak. Selain pelajaran ISMUBA, mata pelajaran lain juga menggunakan metode serupa, sehingga saya merasa kewalahan."*(Wawancara, 9 Desember, 2024).

Bapak Yanto selaku Kepala sekolah memberikan pandangan strategis terkait kendala ini. Ia menyoroti bahwa keterbatasan anggaran menjadi tantangan utama dalam menyediakan infrastruktur yang memadai. Ia menyatakan: *"Kami berusaha untuk memfasilitasi kebutuhan teknologi siswa, seperti menyediakan hotspot internet di sekolah. Namun, dana yang terbatas membuat kami tidak bisa sepenuhnya*

*memenuhi kebutuhan semua siswa."*(Wawancara, 9 Desember, 2024).

Hasil wawancara menunjukkan bahwa tantangan terbesar dalam rekonstruksi pembelajaran ISMUBA berbasis platform interaktif meliputi tiga aspek utama: infrastruktur, kemampuan adaptasi teknologi, dan pengelolaan beban belajar. Pertama, kesenjangan infrastruktur menjadi isu yang paling dominan. Banyak siswa yang tidak memiliki perangkat atau akses internet yang memadai, terutama di daerah dengan keterbatasan jaringan. Hal ini berdampak langsung pada partisipasi siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi. Kedua, kemampuan adaptasi teknologi di kalangan guru juga menjadi tantangan. Meskipun pelatihan telah diberikan, tidak semua guru merasa nyaman menggunakan platform interaktif. Beberapa guru masih mengandalkan metode tradisional karena keterbatasan pengetahuan teknologi, sehingga potensi platform interaktif tidak sepenuhnya dimanfaatkan. Ketiga, beban belajar siswa yang meningkat akibat penggunaan platform digital perlu menjadi perhatian. Siswa merasa terbebani oleh tugas-tugas

yang diberikan melalui berbagai platform, terutama jika tidak ada koordinasi yang baik antar mata pelajaran. Selain itu, keterbatasan anggaran sekolah untuk menyediakan fasilitas tambahan, seperti perangkat teknologi dan jaringan internet, memperburuk situasi. Kepala sekolah memandang perlunya kerja sama antara pemerintah, sekolah, dan masyarakat untuk mengatasi kendala ini secara kolektif

**d. Strategi guru dalam menghadapi kendala Implementasi Pembelajaran ISMUBA Berbasis Platform Interaktif**

Transformasi digital dalam dunia pendidikan memberikan peluang besar bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan inovatif, termasuk dalam Islam dan Kemuhammadiyah (ISMUBA). Namun, implementasi pembelajaran berbasis platform interaktif juga menghadirkan berbagai kendala yang harus diatasi oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap strategi-strategi yang dilakukan guru dalam menghadapi tantangan tersebut melalui wawancara dan analisis data dari lapangan.

Berdasarkan wawancara dengan seorang guru ISMUBA di SD Muhammadiyah Pandes, salah satu strategi utama yang digunakan adalah menyesuaikan metode pembelajaran dengan keterbatasan infrastruktur siswa. Pak Dzul sebagai Guru ISMUBA menjelaskan: *"Saya tahu tidak semua siswa memiliki perangkat atau akses internet yang baik. Karena itu, saya mengombinasikan pembelajaran daring dengan modul cetak untuk siswa yang kesulitan. Materi tetap disampaikan secara digital, tetapi mereka yang offline bisa mengakses materi lewat modul tersebut."*(Wawancara, 9 Desember, 2024). Guru lainnya menambahkan bahwa fleksibilitas dalam penjadwalan tugas menjadi salah satu solusi untuk mengatasi keterbatasan akses siswa. Ia menyatakan: *"Saya memberikan waktu yang lebih fleksibel untuk pengumpulan tugas, terutama bagi siswa yang terkendala jaringan. Mereka bisa mengirimkan tugas melalui platform kapan saja, asalkan sebelum tenggat waktu yang diberikan."*(Wawancara, 9 Desember, 2024). Selain itu, pelatihan mandiri dan kolaborasi dengan rekan sejawat

juga menjadi strategi yang diadopsi oleh guru. Ibu Hariani guru ISMUBA juga menyebutkan: *"Kami saling berbagi tips dan trik penggunaan platform interaktif, seperti membuat kuis online atau video pembelajaran sederhana. Jika ada kesulitan teknis, kami biasanya berdiskusi dalam grup guru untuk mencari solusi."*(Wawancara, 9 Desember, 2024).



Gambar 4. Bimbingan Klinis Siswa dalam Penggunaan Platform interaktif dalam pembelajaran

Dari perspektif siswa, beberapa strategi guru juga dirasakan sangat membantu. Mikayla Seorang siswa mengatakan: *"Guru sering memberikan tutorial cara menggunakan aplikasi yang akan kami pakai, jadi kami tidak bingung. Kalau ada kendala teknis, guru juga cepat membantu melalui grup chat kelas."*(Wawancara, 10 Desember, 2024).

Kepala sekolah memberikan dukungan terhadap strategi-strategi ini dengan menyediakan fasilitas tambahan, seperti hotspot internet di sekolah dan program pelatihan khusus untuk guru. Ia menyatakan: *"Kami mendorong guru untuk terus belajar dan berinovasi. Sekolah juga berupaya memfasilitasi kebutuhan siswa, seperti meminjamkan perangkat dan menyediakan akses internet bagi mereka yang membutuhkan."*

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memiliki peran sentral dalam mengatasi kendala implementasi pembelajaran ISMUBA berbasis platform interaktif. Strategi yang dilakukan mencakup tiga aspek utama: adaptasi metode pembelajaran, fleksibilitas dalam pengelolaan tugas, dan pengembangan keterampilan teknologi. Pertama, adaptasi metode pembelajaran seperti penggunaan modul cetak dan pengajaran hibrida (kombinasi daring dan luring) menjadi solusi efektif untuk mengatasi kesenjangan infrastruktur. Hal ini memungkinkan siswa yang terkendala teknologi tetap dapat mengikuti proses belajar dengan baik. Kedua, fleksibilitas dalam

penjadwalan tugas memberikan kemudahan bagi siswa yang mengalami keterbatasan akses internet. Strategi ini juga menunjukkan empati guru terhadap kondisi siswa, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar mereka. Ketiga, kolaborasi antar guru dan pelatihan mandiri menjadi langkah penting untuk meningkatkan kemampuan teknologi guru. Dengan saling berbagi pengalaman dan tips, guru dapat memanfaatkan platform interaktif secara maksimal meskipun menghadapi kendala teknis. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah, seperti penyediaan perangkat teknologi dan hotspot internet, memberikan landasan yang kuat bagi guru untuk menerapkan strategi-strategi tersebut.

## **2. Pembahasan**

### **a. Implementasi Pembelajaran ISMUBA Berbasis Platform Interaktif**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran ISMUBA berbasis platform interaktif memberikan banyak manfaat, tetapi juga dihadapkan pada tantangan yang signifikan. Keunggulan utama yang ditemukan dalam penelitian ini adalah

fleksibilitas akses materi, peningkatan keterlibatan siswa, dan kemudahan dalam evaluasi pembelajaran. Pembelajaran berbasis platform memungkinkan guru untuk menggunakan metode yang lebih variatif, seperti kuis interaktif, video pendek, dan game edukasi berbasis Islam, yang membuat pembelajaran lebih menarik dan mengundang antusiasme siswa. Namun, meskipun demikian, kendala teknis seperti masalah koneksi internet dan keterbatasan perangkat menjadi hambatan utama yang perlu diperhatikan.

Salah satu temuan penting dalam penelitian ini adalah bahwa siswa lebih antusias dan termotivasi ketika materi diajarkan dengan cara yang kreatif dan fleksibel, seperti yang diungkapkan oleh Ibu Hariani dan beberapa siswa. Hal ini konsisten dengan hasil penelitian oleh Mawardi (2023), yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Mereka menunjukkan bahwa metode interaktif yang menggabungkan elemen-elemen digital seperti video dan kuis dapat membuat materi lebih menarik dan memudahkan siswa

dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan (Mawardi, 2023).

Selain itu, hasil wawancara dengan kepala sekolah, Bapak Yanto, mengenai pentingnya pelatihan untuk guru yang kurang percaya diri dalam memanfaatkan teknologi, juga sangat relevan dengan temuan dalam penelitian oleh Tulak et al. (2024). Tulak menekankan bahwa salah satu faktor kunci keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis teknologi adalah kesiapan guru, baik dalam hal keterampilan teknis maupun pedagogis (Tulak et al., 2024). Pelatihan berkelanjutan untuk guru sangat penting untuk memastikan mereka mampu mengoptimalkan potensi teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan temuan dalam penelitian oleh Budiardjo (2022), yang menyebutkan bahwa meskipun teknologi dapat memperkaya pengalaman belajar, banyak guru yang belum sepenuhnya terampil dalam menggunakan platform digital secara efektif, sehingga pelatihan menjadi langkah yang sangat diperlukan (Budiardjo, 2022).

Di sisi lain, kendala teknis seperti akses internet yang tidak

stabil dan keterbatasan perangkat yang dihadapi oleh siswa, yang juga diungkapkan dalam penelitian ini, mencerminkan hasil penelitian Subroto et al. (2023). Subroto menyatakan bahwa kesenjangan akses teknologi, terutama di daerah-daerah dengan infrastruktur yang terbatas, menjadi salah satu hambatan utama dalam implementasi pembelajaran berbasis digital (Subroto et al., 2023). Dalam konteks ini, Bapak Yanto juga menyoroti upaya sekolah untuk memberikan subsidi perangkat bagi siswa yang kesulitan mengakses teknologi, meskipun hal ini belum bisa merata karena keterbatasan anggaran.

Oleh karena itu, penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai menjadi langkah penting yang harus diperhatikan agar pembelajaran berbasis platform dapat diimplementasikan dengan optimal.

Sebagai tambahan, penelitian oleh Hidajat & Putri (2024) juga menemukan bahwa masalah beban tugas yang berlebihan, seperti yang diungkapkan oleh Mikayla, seringkali menjadi tantangan dalam pembelajaran berbasis platform.

Dalam penelitian tersebut, Hidajat & Putri menunjukkan bahwa

ketika beban tugas yang diberikan terlalu banyak atau terlalu padat, siswa sering merasa kewalahan, yang pada gilirannya dapat menurunkan motivasi mereka untuk belajar (Hidajat & Putri, 2024). Oleh karena itu, pengelolaan beban belajar siswa menjadi faktor penting dalam memastikan keberhasilan pembelajaran berbasis platform. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian ini, di mana beberapa siswa merasa kewalahan dengan tugas yang diberikan melalui platform digital.

Dari hasil pembahasan ini, dapat disimpulkan bahwa meskipun pembelajaran ISMUBA berbasis platform interaktif memiliki banyak manfaat, seperti peningkatan keterlibatan siswa, fleksibilitas dalam akses materi, dan kreativitas dalam pengajaran, tantangan seperti akses internet yang tidak stabil, keterbatasan perangkat, kesiapan guru, dan pengelolaan beban belajar siswa harus diatasi. Keberhasilan implementasi ini memerlukan dukungan berkelanjutan dari berbagai pihak, termasuk sekolah, guru, siswa, dan pemerintah, untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal. Dalam hal ini, pelatihan bagi guru, penyediaan infrastruktur yang

memadai, dan pengelolaan beban belajar siswa menjadi langkah strategis yang harus diambil agar pembelajaran berbasis platform interaktif dapat diterapkan secara maksimal.

#### **b. Peningkatan Keterlibatan dan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran ISMUBA melalui Platform Interaktif**

Peningkatan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran ISMUBA melalui platform interaktif terbukti memberikan dampak yang signifikan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan platform interaktif seperti Kahoot, Quizizz, dan Google Classroom memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sebagaimana diungkapkan oleh Pak Dzul, penggunaan elemen permainan dalam platform interaktif membuat siswa lebih aktif dan antusias. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kusnadi & Azzahra (2024), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game dan kuis digital dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa fitur-fitur interaktif tersebut membuat

pembelajaran lebih menyenangkan dan membantu siswa dalam memahami materi (Kusnadi & Azzahra, 2024).

Selain itu, personalisasi dalam pembelajaran, seperti yang dijelaskan oleh Ibu Hariani, memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing. Penyesuaian materi dan tugas yang diberikan kepada siswa sesuai dengan tingkat kemampuan mereka dapat memberikan rasa percaya diri yang lebih besar, terutama bagi siswa yang sebelumnya merasa tertinggal. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Abdurrahman (2025), yang menemukan bahwa personalisasi dalam pembelajaran berbasis teknologi dapat mengurangi kecemasan siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Abdurrahman et al., 2025).

Namun, meskipun banyak keuntungan yang ditemukan dalam penggunaan platform interaktif, tantangan utama yang dihadapi adalah masalah aksesibilitas. Seperti yang diungkapkan oleh Zahrah, gangguan jaringan internet dan keterbatasan perangkat menjadi hambatan yang dapat mengurangi motivasi siswa untuk terus mengikuti

pelajaran. Penelitian oleh Hasan (2024) juga mengungkapkan bahwa masalah teknis, terutama terkait dengan jaringan internet yang tidak stabil, sering kali menjadi kendala utama dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi, khususnya di daerah dengan infrastruktur yang belum memadai (Hasan et al., 2024). Masalah ini tidak hanya menghambat proses belajar-mengajar, tetapi juga menurunkan tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Tantangan lainnya adalah pengelolaan beban tugas yang diberikan melalui platform interaktif. Meskipun fitur-fitur yang ada memungkinkan siswa untuk belajar lebih fleksibel dan mandiri, tugas yang menumpuk atau jadwal yang padat dapat menjadi faktor yang membebani siswa. Hal ini sejalan dengan temuan dalam penelitian oleh Paramita & Afandi, (2024), yang menyatakan bahwa beban tugas yang berlebihan dapat menyebabkan stres pada siswa, terutama jika mereka merasa kewalahan dengan tuntutan akademis (Paramita & Afandi, 2024). Oleh karena itu, penting untuk mengelola beban tugas agar siswa tidak merasa tertekan.

Di sisi lain, pandangan Kepala Sekolah tentang pentingnya integrasi teknologi dalam metode pengajaran sangat relevan dengan penelitian oleh Febrian et al. (2024), yang menekankan bahwa pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran tidak hanya harus berfungsi sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga sebagai media untuk meningkatkan kolaborasi dan diskusi antara siswa (Febrian et al., 2024). Fitur-fitur seperti forum diskusi di Google Classroom yang disebutkan oleh Kepala Sekolah dapat memfasilitasi interaksi siswa secara lebih aktif dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi sebagai alat untuk memperkuat aspek sosial dan kolaboratif dalam pembelajaran memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi siswa.

Agar implementasi pembelajaran ISMUBA berbasis platform interaktif ini dapat berhasil dengan maksimal, pelatihan berkelanjutan bagi guru sangat diperlukan, sebagaimana disarankan oleh Kepala Sekolah. Guru yang terampil dalam memanfaatkan platform teknologi dapat menciptakan

lingkungan pembelajaran yang lebih mendukung dan berkolaboratif. Penelitian oleh Melati et al. (2023) menunjukkan bahwa pelatihan teknologi bagi guru dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan alat-alat digital secara efektif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa (Melati et al., 2023).

Dari hasil pembahasan ini, dapat disimpulkan bahwa platform interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran ISMUBA. Pembelajaran yang menggunakan elemen permainan, personalisasi, dan kolaborasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Namun, untuk memastikan keberhasilan implementasi ini, perlu adanya perhatian terhadap kendala teknis seperti akses internet yang tidak stabil, pengelolaan beban tugas, dan pelatihan yang memadai untuk guru. Dukungan dari pihak sekolah dalam menyediakan fasilitas teknologi juga sangat penting agar pembelajaran berbasis platform dapat berjalan dengan optimal.

**c. Tantangan dan Kendala Implementasi Pembelajaran ISMUBA Berbasis Platform Interaktif**

Tantangan dan kendala dalam implementasi pembelajaran ISMUBA berbasis platform interaktif menunjukkan adanya beberapa hambatan signifikan yang memengaruhi efektivitas penerapan pendekatan ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, siswa, dan kepala sekolah di SD Muhammadiyah Pandes, terdapat tiga aspek utama yang menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis platform digital ini: kesenjangan infrastruktur teknologi, kemampuan adaptasi teknologi di kalangan guru, dan pengelolaan beban belajar siswa.

1) Kesenjangan Infrastruktur

Teknologi

Salah satu tantangan terbesar yang dihadapi dalam implementasi pembelajaran berbasis platform interaktif adalah masalah infrastruktur. Seperti yang disampaikan oleh Pak Dzul, banyak siswa yang tidak memiliki perangkat yang memadai, seperti laptop atau ponsel pintar, serta akses internet yang stabil. Hal ini berpengaruh langsung pada partisipasi siswa

dalam pembelajaran, karena mereka kesulitan untuk mengakses materi atau mengikuti pembelajaran secara online dengan lancar. Penelitian oleh Auliawati & Sartika (2023) juga menyoroti pentingnya infrastruktur yang memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi, mengingat ketidakmerataan akses terhadap teknologi menjadi kendala utama dalam penerapan pendidikan digital (Auliawati & Sartika, 2023).

Selain itu, keterbatasan akses internet di daerah tertentu, seperti yang diceritakan oleh Bapak Yanto, menjadi masalah besar dalam memastikan bahwa seluruh siswa dapat mengikuti pembelajaran secara optimal. Sebagai solusi, beberapa sekolah mencoba menyediakan hotspot internet di sekolah, namun dana yang terbatas membuat upaya ini belum dapat menjangkau seluruh siswa. Hal ini menunjukkan pentingnya dukungan anggaran yang cukup dari pemerintah dan masyarakat untuk memperbaiki infrastruktur teknologi yang ada, agar tidak ada siswa yang tertinggal dalam proses pembelajaran berbasis teknologi.

2) Kemampuan Adaptasi

Teknologi di Kalangan Guru

Kendala kedua yang ditemukan adalah kemampuan adaptasi teknologi di kalangan guru. Walaupun pelatihan teknologi telah diberikan, tidak semua guru merasa nyaman atau terampil dalam menggunakan platform interaktif secara maksimal. Ibu Hariani menyebutkan bahwa banyak guru yang masih merasa kesulitan dalam memanfaatkan berbagai fitur teknologi yang ada di platform pembelajaran. Beberapa guru bahkan lebih memilih untuk menggunakan metode pembelajaran tradisional karena keterbatasan pengetahuan mereka tentang penggunaan teknologi.

Penelitian oleh Munir & Zumrotus Su'ada (2024) mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa kemampuan teknologi yang terbatas di kalangan guru dapat menghambat implementasi pembelajaran berbasis digital (Munir & Zumrotus Su'ada, 2024). Oleh karena itu, pelatihan berkelanjutan dan dukungan teknis yang lebih intensif bagi para guru sangat penting agar mereka dapat mengoptimalkan penggunaan platform digital dalam pembelajaran. Jika guru dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal, maka potensi

pembelajaran berbasis platform interaktif dapat berkembang lebih optimal.

### 3) Pengelolaan Beban Belajar Siswa

Tantangan lain yang dihadapi adalah pengelolaan beban belajar siswa. Siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa kewalahan dengan banyaknya tugas yang diberikan melalui platform interaktif, terutama karena mereka juga harus mengerjakan tugas dari mata pelajaran lain yang menggunakan metode serupa. Seperti yang disampaikan oleh Zahrah, tugas yang menumpuk dapat membuat mereka merasa terbebani dan kehilangan motivasi. Hal ini menjadi tantangan bagi sekolah untuk mengelola dan merancang jadwal serta beban tugas yang seimbang agar siswa tidak merasa tertekan.

Penelitian oleh Solechan & Lestari (2024) mengungkapkan bahwa beban belajar yang berlebihan dapat menyebabkan stres dan menurunnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penting bagi sekolah dan guru untuk berkoordinasi dengan baik dalam merancang pembelajaran dan mengatur distribusi tugas agar tidak menambah beban mental siswa.

Selain itu, penggunaan platform digital yang berfokus pada kolaborasi dan interaksi antar siswa dapat membantu mengurangi beban tugas individual yang berlebihan (Solechan & Lestari, 2024).

Secara keseluruhan, tantangan utama dalam implementasi pembelajaran ISMUBA berbasis platform interaktif terletak pada kesenjangan infrastruktur teknologi, kemampuan adaptasi teknologi di kalangan guru, dan pengelolaan beban belajar siswa. Untuk mengatasi kendala ini, diperlukan upaya kolektif antara pemerintah, sekolah, dan masyarakat. Pemerintah perlu memberikan dukungan anggaran yang lebih besar untuk menyediakan infrastruktur yang memadai, termasuk perangkat teknologi dan akses internet yang stabil di seluruh daerah. Di sisi lain, pelatihan berkelanjutan bagi guru sangat diperlukan agar mereka dapat mengoptimalkan penggunaan platform teknologi dalam pembelajaran.

Selain itu, pengelolaan beban belajar siswa perlu diperhatikan dengan bijak. Sekolah dan guru perlu berkoordinasi agar pembelajaran berbasis platform interaktif dapat berjalan efektif tanpa menambah tekanan pada siswa. Penggunaan

teknologi harus didorong untuk meningkatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membebani siswa. Dengan adanya kerja sama yang baik antara berbagai pihak, diharapkan tantangan dalam implementasi pembelajaran ISMUBA berbasis platform interaktif dapat diatasi, dan manfaatnya dapat dirasakan oleh semua pihak.

#### **d. Strategi guru dalam menghadapi kendala Implementasi Pembelajaran ISMUBA Berbasis Platform Interaktif**

Implementasi pembelajaran ISMUBA berbasis platform interaktif memunculkan berbagai tantangan yang harus dihadapi oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, siswa, dan kepala sekolah, beberapa strategi yang diterapkan oleh guru untuk mengatasi kendala ini telah berhasil membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif. Tiga strategi utama yang diterapkan oleh guru, yaitu adaptasi metode pembelajaran, fleksibilitas dalam pengelolaan tugas, dan pengembangan keterampilan teknologi, telah menjadi kunci sukses dalam menghadapi hambatan yang

muncul dalam pembelajaran berbasis teknologi.

#### 1) Adaptasi Metode Pembelajaran

Strategi yang diterapkan oleh guru adalah menyesuaikan metode pembelajaran dengan keterbatasan infrastruktur yang dimiliki oleh siswa. Hal ini sangat penting mengingat tidak semua siswa memiliki perangkat yang memadai atau akses internet yang stabil, seperti yang dijelaskan oleh Pak Dzul. Oleh karena itu, guru mengkombinasikan pembelajaran daring dengan pembelajaran luring, seperti penggunaan modul cetak. Metode hibrida ini memungkinkan siswa yang tidak dapat mengakses materi secara daring untuk tetap mendapatkan materi melalui modul yang disediakan. Pendekatan ini sejalan dengan temuan dalam penelitian oleh Solechan & Lestari, 2024), yang menyatakan bahwa pembelajaran hibrida (kombinasi daring dan luring) dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi kesenjangan infrastruktur teknologi dalam pendidikan (Solechan & Lestari, 2024).

Dengan cara ini, meskipun ada perbedaan dalam akses teknologi, seluruh siswa dapat mengikuti proses belajar dengan baik dan tidak

tertinggal materi pelajaran. Strategi ini juga menunjukkan fleksibilitas guru dalam menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa, yang dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

#### 2) Fleksibilitas dalam Pengelolaan Tugas

Strategi fleksibilitas dalam penjadwalan tugas terbukti efektif dalam mengatasi masalah keterbatasan akses siswa terhadap teknologi. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Hariani, guru memberikan waktu yang lebih fleksibel bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam mengakses materi atau mengumpulkan tugas. Siswa yang terkendala akses internet diberikan kelonggaran untuk mengirimkan tugas mereka melalui platform kapan saja, asalkan sebelum tenggat waktu yang ditetapkan. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk tetap memenuhi kewajibannya tanpa merasa terbebani oleh keterbatasan yang ada.

Strategi ini juga mencerminkan empati guru terhadap kondisi siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi mereka untuk terus belajar. Penelitian oleh Rahmi (2023) juga menunjukkan bahwa

fleksibilitas dalam pengelolaan tugas sangat penting untuk menjaga motivasi belajar siswa, terutama dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi yang sering kali menghadirkan kendala teknis (Rahmi, 2023).

### 3) Pengembangan Keterampilan Teknologi dan Kolaborasi Antar Guru

Strategi pengembangan keterampilan teknologi dan kolaborasi antar guru merupakan strategi yang juga terbukti efektif dalam menunjang kualitas pembelajaran. Seperti yang disebutkan oleh Ibu Hariani, guru saling berbagi tips dan trik penggunaan platform interaktif dalam kelompok guru. Dengan saling berdiskusi dan berbagi pengalaman, guru dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi secara lebih efektif. Jika ada kesulitan teknis, guru biasanya berdiskusi dalam grup untuk mencari solusi bersama. Kolaborasi antar guru ini sangat penting karena memungkinkan mereka untuk saling mendukung dan memperbaiki keterampilan teknologi yang mereka miliki.

Penelitian oleh Yulia et al. (2024) mengungkapkan bahwa

kolaborasi antar guru dapat meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan teknis mereka dalam menggunakan platform digital, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Pelatihan mandiri dan berbagi pengetahuan antar rekan sejawat juga membantu guru untuk lebih siap menghadapi kendala teknis yang muncul selama pembelajaran (Yuli Arta et al., 2024).

### 4) Dukungan dari Pihak Sekolah

Selain strategi-strategi yang dilakukan oleh guru, dukungan dari pihak sekolah juga sangat berperan penting dalam mengatasi kendala yang ada. Kepala sekolah, melalui penyediaan fasilitas tambahan seperti hotspot internet di sekolah dan peminjaman perangkat teknologi, telah memberikan landasan yang kuat bagi guru untuk menerapkan strategi-strategi ini. Dukungan ini memungkinkan guru untuk lebih fokus dalam mengembangkan metode pengajaran yang efektif, tanpa terlalu terbebani oleh keterbatasan infrastruktur yang ada. Penelitian oleh Syarifuddin et al (2024) menekankan bahwa dukungan sekolah dalam hal fasilitas teknologi sangat penting untuk mendukung

keberhasilan pembelajaran berbasis digital (Syarifuddin et al., 2024).

Secara keseluruhan, strategi-strategi yang diterapkan oleh guru dalam menghadapi kendala implementasi pembelajaran ISMUBA berbasis platform interaktif menunjukkan pendekatan yang fleksibel dan adaptif. Penggunaan metode pembelajaran hibrida, fleksibilitas dalam penjadwalan tugas, dan pengembangan keterampilan teknologi melalui kolaborasi antar guru telah membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efektif. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah, terutama dalam hal penyediaan fasilitas teknologi, menjadi faktor pendukung penting dalam kelancaran implementasi pembelajaran berbasis platform interaktif. Dengan terus meningkatkan keterampilan teknologi guru, memperkuat kolaborasi antar guru, dan menyediakan infrastruktur yang memadai, tantangan dalam implementasi pembelajaran ISMUBA berbasis platform interaktif dapat diatasi dengan lebih baik.

#### **D. Simpulan**

Implementasi pembelajaran ISMUBA berbasis platform interaktif

di SD Muhammadiyah Pandes memberikan banyak manfaat namun juga dihadapkan pada tantangan yang signifikan. Keuntungan utama dari pendekatan ini adalah fleksibilitas akses materi, peningkatan keterlibatan dan motivasi siswa, serta kemudahan dalam evaluasi pembelajaran. Platform interaktif seperti Kahoot, Quizizz, dan Google Classroom meningkatkan partisipasi siswa melalui elemen permainan dan personalisasi materi. Hal ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman materi. Namun, kendala teknis seperti akses internet yang tidak stabil, keterbatasan perangkat, serta kesiapan guru dalam mengadopsi teknologi menjadi hambatan utama dalam implementasi pembelajaran berbasis platform. Selain itu, pengelolaan beban tugas siswa yang terlalu berat juga menjadi tantangan yang perlu diperhatikan. Untuk mengatasi masalah tersebut, berbagai strategi telah diterapkan oleh guru, antara lain metode pembelajaran hibrida, fleksibilitas dalam pengelolaan tugas, dan

pengembangan keterampilan teknologi melalui kolaborasi antar guru. Dukungan dari pihak sekolah, seperti penyediaan fasilitas teknologi dan pelatihan berkelanjutan bagi guru, juga sangat penting untuk memastikan keberhasilan implementasi ini. Peningkatan infrastruktur teknologi, baik dari segi perangkat maupun akses internet, serta pengelolaan beban tugas yang seimbang menjadi langkah strategis yang perlu diambil untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal. Secara keseluruhan, pembelajaran ISMUBA berbasis platform interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan, namun keberhasilan implementasi ini membutuhkan kerjasama yang kuat antara sekolah, guru, siswa, dan pemerintah untuk mengatasi tantangan yang ada.

#### **E. Daftar Pustaka**

Abdurrahman, A. R., Rizki, M. B., & Pradana, R. B. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN AI TERHADAP KOMPETENSI DAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(1), 201–210.

Akrima, A. (2024). *Mendorong*

*Perilaku Inovatif dalam Pengembangan Materi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah melalui Integrasi Teknologi.*

Amelia, U. (2023). Tantangan Pembelajaran Era Society 5.0 dalam Perspektif Manajemen Pendidikan. *Al-Marsus: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 68. <https://doi.org/10.30983/al-marsus.v1i1.6415>

Auliawati, P., & Sartika, N. (2023). Peran Pendidikan Inklusif dalam Meminimalkan Ketimpangan Pendidikan bagi Siswa Berkebutuhan Khusus di Era Digital. *Chatra: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(2), 81–89.

Bengu, R. T. (2023). Analisis Problema Belajar Siswa Sekolah Umum Dalam Perspektif Pendidikan Agama Kristen Berdasarkan Perjanjian Lama Di Era Digital. *SESAWI: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 5(1), 166–183. <https://doi.org/10.53687/sjtpk.v5i1.195>

Budiardjo, E. (2022). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan:

- Tantangan dan Peluang di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 11(2), 75–90.
- Carolina, Y. Dela. (2022). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10–16.  
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>
- Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, M. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern. *Cendekia Pendidikan*, 4(1), 91–100.  
<https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i1.2933>
- Erlianti, D., Hijeriah, E. M., Suryani, L., Wahyuni, L., Sari, N., & Hartutik, D. (2024). *Metodologi Penelitian: Teori dan Perkembangannya*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Fauzi, Gumanti, M., Sandora, P., & Oktarina, L. (2024). Kajian reorientasi, peran, dan tantangan pendidikan Islam di era disrupsi: sebuah tinjauan kritis. *Sasana: Jurnal Pendidikan Sosial Budaya Dan Agama*, 1(1), 37–42.  
<https://ejournal.mediapenamandi>
- [ri.com/index.php/jsoba/article/view/74](http://ri.com/index.php/jsoba/article/view/74)
- Febrian, M. A., Irwan, M., & Nasution, P. (2024). Efektivitas Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif: Perspektif Teoritis dan Praktis. *Jurnal Pendidikan*, 11(2), 152–159.
- Fitrilia, I., & Rohani, T. (2021). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid 19 Dengan Media Pembelajaran Kinemaster Di SMP Negeri 8 Pagar Alam. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 5(2), 793–797.  
<https://doi.org/10.22437/jssh.v5i2.15786>
- Hadi, Y. N., & Nisa, N. A. K. (2023). Polemik Pendidikan Indonesia Masa Kini. Edited by Yusron Nur Hadi. Sukolilo Pati Jawa Tengah: Fatiha Media (Sukolilo. Available at: [https://www.researchgate.net/profile/Yusron-Nur-](https://www.researchgate.net/profile/Yusron-Nur-Hadi/Publication/373097443_Polemik_Pendidikan_Indonesia/Links/64d8a9cfad846e28828c598e/Polemik-Pendidikan-Indones)

- Hadi/publication/373097443\_Polemik\_Pendidikan\_Indonesia/links/64d8a9cfad846e28828c598e/Polemik-Pendidikan-Indonesia.pdf
- Hartono, J. (2018). *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data (Data Collection Methods and Analysis Techniques)*. Penerbit Andi.
- Hasan, M., Nursyamsi, N., & Salmilah, S. (2024). Evaluasi Kompetensi TIK Guru dalam Pembelajaran: Studi Lapangan di SDN 071 Paraanta Kabupaten Luwu Utara. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 13(2), 235–246. <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/362%0Ahttps://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/download/362/338>
- Hidajat, H. G., & Putri, R. D. (2024). *Motivasi dan Kreativitas Digital dalam Kesehatan Mental Akademik*. Penerbit NEM.
- Isabellapavytha, V., Ainin Munawaroh, & Munawir. (2023). Kurangnya Minat Remaja Dalam Belajar Al-Qur'an Akibat Pengaruh Canggihnya Teknologi Informasi. *Al-Mau'izhoh*, 5(2), 460–475. <https://doi.org/10.31949/am.v5i2.7535>
- Judrah, M., Arjum, A., Haeruddin, & Mustabsyirah. (2024). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membangun Karakter Peserta Didik Upaya Penguatan Moral. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(1), 25–37. <https://www.journal.iel-education.org/index.php/JIDeR/article/view/282>
- Julaiha Juli, Nurul Farhaini, Rollin fadilah Hasibuan, N. A. S. (2022). Implementasi dan Normalisasi Metode Pembelajaran Blended Learning di Era Digital (Studi Kasus: Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam IAI DDI Sidenreng Rappang). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling Volume*, 4(4), 1349–1358.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339.
- Kustati, M., & Amelia, R. (2024).

- Implementasi Media Pembelajaran Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD Islam Al Muttaqin Sawahlunto. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 428–433.
- Mahardika, I. (2023). Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Sangat Penting untuk Membantu Memperkuat Identitas Nasional di Era Abad 21. *KRAKATAU (Indonesian of Multidisciplinary Journals)*, 1(1), 27–34. <http://jurnal.desantapublisher.com/index.php/krakatau/index>
- Mawardi, A. (2023). Edukasi Pendidikan Agama Islam dalam Pemanfaatan Sumber-Sumber Elektronik pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal on Education*, 6(1), 8566–8576. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/4290>
- Melati, E., Kurniawan, M., Marlina, M., Santosa, S., Zahra, R., & Purnama, Y. (2023). Pengaruh Metode Pengajaran Berbasis Teknologi Terhadap Kemampuan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Menengah. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 14–20. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Muharram. (2024). Penerapan Nilai-Nilai Islam dalam Pendidikan Karakter Untuk Membangun Generasi Berakhlak Mulia. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 15559–15567.
- Munir, M., & Zumrotus Su'ada, I. (2024). Manajemen Pendidikan Islam di Era Digital: Transformasi dan Tantangan Implementasi Teknologi Pendidikan. *Journal of Islamic Education And Management*, 5(1), 1–13.
- Paramita, L., & Afandi, N. K. (2024). Strategi Guru PAI dalam Mengatasi Burnout di SDN 011 Sangatta Utara. *Jurnal AL-Mutaalimah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 1–13.
- Rahmi, E. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 3(2), 37–43.
- Ruskandi, K., Pratama, E. Y., & Asri, D. J. N. (2021).

- TRANSFORMASI ARAH  
TUJUAN PENDIDIKAN DI ERA  
SOCIETY 5.0.pdf. CV. Caraka  
Khatulistiwa.
- Solechan, S., & Lestari, D. (2024). Pendekatan Efektif dalam Manajemen Konflik di Madrasah. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 4(3), 330–339.
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473–480. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Suhaili, H., Sabri, A., Kurnia, A., & Ihsan, S. F. (2024). Pendekatan Evaluasi Pendidikan Islam untuk Anak Usia Dini: Kajian Literatur Teoritis. *Rayah Al-Islam*, 8(4), 2055–2065.
- Sulaiman, M., Rukhmana, T., Haddar, G. Al, Muhammadiyah, S., Penuh, S., No, J. R. E. M., Penuh, P. S., Penuh, K. S., & Sungai, K. (2024). Analisis Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal on Education*, 06(02), 14626–14631.
- Syarifuddin, S., Nufus, M. S., Sasoko, W. H., Zukhruf, A., Ramdan, F., Rosnani, R., & Kurnia, A. (2024). Analisis Tingkat Keterampilan Guru Sekolah Dasar di Kota Bima dalam Pengembangan Pembelajaran Berbasis Media Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 35–48. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.387>
- Tulak, A. M., Gasong, D., & Baan, A. (2024). Efektivitas Kompetensi Guru Bahasa Indonesia dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Kurikulum Merdeka di SMP Negeri 1 Sopai. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3), 832–839. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.901>
- Widiandari, F., & Tasman Hamami. (2022). Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Dalam Pendekatan Humanistik Di Indonesia. *At-Ta'Dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 164–174.

- <https://doi.org/10.47498/tadib.v14i2.1562>
- Yuli Arta, G., Almeyda, A., Kunci, K., Bahasa Indonesia, G., Guru, K., & Pengembangan, P. (2024). Meningkatkan Kopetensi Guru Bahasa Indonesia Melalui Program Pengembangan Profesional. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 2(3), 85–98.
- Yulianti, H., Mukni'ah, M., & Iswanto, E. (2024). Use of Technology in Increasing the Effectiveness of Class Management at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember. *Khalifah : Jurnal Pendidikan Nusantara*, 2(1), 23–30. <https://doi.org/10.62523/khalifah.v2i1.10>
- Yusuf, T. F. M., Nurhidayah, R., Monika, T. S., Lestari, W., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan EMODI (E-Modul Interaktif) Materi Akhlak Terpuji dalam Pembelajaran Agama Islam Kelas 6 SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 739. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1065>
- Zaim, M. (2020). Media Pembelajaran Agama Islam Di Era Milenial 4.0
-