

PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN PAI MATERI RUKUN-RUKUN SHOLAT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 3 SD DI SDIT RUHUL JADID BENGKULU UTARA

Renolf Albert

Universitas Islam Negeri Fatmawati Bengkulu

Email : renolfalbert@gmail.com

Abstrak: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 3 SD di SDIT Ruhul Jadid Bengkulu Utara melalui penggunaan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Rukun-Rukun Sholat. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang interaktif, seperti video animasi, presentasi PowerPoint, dan game edukatif, efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Secara spesifik, peningkatan motivasi belajar siswa meningkat dari 60% menjadi 90%, keterlibatan siswa meningkat dari 70% menjadi 95%, dan pemahaman materi meningkat dari 40% menjadi 90% setelah siklus kedua. Media digital yang digunakan terbukti menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan memudahkan siswa dalam memahami konsep abstrak seperti rukun sholat.

Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis media digital merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di kelas 3 SDIT Ruhul Jadid Bengkulu Utara.

Kata Kunci: Media digital, motivasi belajar, keterlibatan siswa.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu komponen penting dalam upaya pembentukan karakter dan kepribadian siswa di tingkat sekolah dasar. Di dalamnya, terdapat nilai-nilai agama yang harus diajarkan secara menyeluruh agar siswa tidak hanya memahami aspek teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi penting dalam pembelajaran PAI adalah Rukun-Rukun Sholat. Pemahaman yang baik terhadap rukun-rukun sholat akan membantu siswa melaksanakan ibadah dengan lebih khuyuk dan benar sesuai tuntunan agama.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PAI di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait dengan motivasi belajar siswa. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SDIT Ruhul Jadid Bengkulu Utara, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa kelas 3 dalam materi Rukun-Rukun Sholat masih tergolong rendah. Siswa cenderung kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, menunjukkan kebosanan, dan kurang antusias dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Hal ini tentu menjadi perhatian serius mengingat pentingnya pemahaman yang mendalam terhadap materi ini sebagai dasar pelaksanaan ibadah sholat dengan benar.

Salah satu faktor yang diduga menjadi penyebab rendahnya motivasi belajar adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana guru lebih banyak menggunakan pendekatan ceramah dan buku teks sebagai media utama. Siswa cenderung pasif dalam menerima materi dan kurang mendapatkan kesempatan untuk belajar secara interaktif dan menyenangkan. Pada era digital seperti sekarang ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Media digital dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan inovatif. Penggunaan media seperti video, gambar interaktif, atau aplikasi pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi Rukun-Rukun Sholat. Selain itu, media digital juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan memperdalam pemahaman mereka dengan cara yang lebih fleksibel dan menyenangkan.

Melihat kondisi tersebut, penelitian tindakan kelas (PTK) ini bertujuan untuk menerapkan penggunaan media digital dalam pembelajaran PAI pada materi Rukun-Rukun Sholat guna meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 3 SDIT Ruhul Jadid Bengkulu Utara. Dengan adanya inovasi dalam metode pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi, diharapkan siswa lebih termotivasi untuk belajar, lebih aktif dalam proses pembelajaran, serta mampu menguasai materi dengan lebih baik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran PAI di SDIT Ruhul Jadid dan menjadi referensi bagi pengembangan model pembelajaran berbasis digital di sekolah lainnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Dewi dan Budiharto menyatakan bahwa PTK merupakan sebuah proses refleksi diri bagi pendidik untuk meningkatkan rasionalitas dan praktik-praktik pendidikan¹. Selain itu penelitian tindakan kelas diartikan juga sebagai penelitian yang dirancang dan dilakukan oleh pendidik untuk mengatasi masalah-masalah yang muncul didalam suatu kelas dengan cara merancang, melaksanakan, mengamati, dan melakukan refleksi tindakan dalam beberapa siklus pengajaran.

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Classroom Action Research). PTK merupakan jenis penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran. PTK dilakukan secara bertahap melalui beberapa siklus yang meliputi:

- a. Perencanaan: Menyusun rencana pembelajaran dan media digital yang akan digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami rukun-rukun sholat.

¹ Dewi, A. T., & Budiharto, T. (2020). *Peningkatan kemampuan mengidentifikasi unsur intrinsik cerita fiksi melalui penerapan model pembelajaran cooperative integrated reading and composition (CIRC) pada peserta didik kelas IV sekolah dasar*. 8(179), 56–61.

- b. Tindakan: Melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media digital. Pada tahap ini, peneliti (guru) mengimplementasikan rencana yang telah dibuat.
- c. Observasi: Mengamati keterlibatan siswa, motivasi, dan pemahaman mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti dan tim untuk mendapatkan data lapangan yang akurat.
- d. Refleksi: Menganalisis hasil observasi dan data kuantitatif dari siklus tersebut. Hasil refleksi ini digunakan untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya jika diperlukan.

PTK ini terdiri dari dua siklus, di mana masing-masing siklus melibatkan penerapan media digital yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa serta evaluasi untuk melihat perubahan dalam motivasi dan pemahaman mereka.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 3 di SDIT Ruhul Jadid Bengkulu Utara pada tahun ajaran 2024/2025. Jumlah total subjek penelitian adalah 34 siswa, yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Siswa-siswa ini dipilih karena mereka sedang mempelajari materi rukun-rukun sholat dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang merupakan fokus utama dari penelitian.

Dengan menggunakan seluruh siswa kelas 3 sebagai subjek penelitian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pengaruh media digital terhadap motivasi belajar dan pemahaman materi rukun-rukun sholat.

3. Sumber Data

- a. Siswa Kelas 3 SDIT Ruhul Jadid Bengkulu Utara: Siswa berperan sebagai subjek utama penelitian, dan data yang dikumpulkan dari mereka mencakup:
 - 1) Hasil belajar: Nilai tes dan tugas siswa untuk materi rukun-rukun sholat sebelum dan sesudah penggunaan media digital. Data ini diambil dari pre-test dan post-test yang diberikan pada setiap siklus penelitian.
 - 2) Motivasi belajar: Data motivasi belajar siswa dikumpulkan melalui angket yang diberikan pada awal (pra-siklus) dan setelah intervensi (setiap siklus) untuk melihat perubahan motivasi siswa.
 - 3) Keterlibatan siswa: Observasi dilakukan untuk mengukur tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, termasuk interaksi mereka dengan guru dan media digital, serta partisipasi aktif dalam diskusi kelas atau kegiatan kelompok.
- b. Guru Kelas (Peneliti): Sebagai peneliti yang juga bertindak sebagai fasilitator pembelajaran, guru memberikan data berupa:
 - 1) Catatan lapangan (field notes): Catatan yang diambil selama proses pembelajaran untuk mendokumentasikan perilaku siswa, respon terhadap media digital, dan perubahan suasana kelas.

- 2) Refleksi pembelajaran: Setiap akhir siklus, guru melakukan refleksi terhadap keberhasilan tindakan yang sudah diterapkan, untuk perbaikan di siklus berikutnya.
- c. Angket Motivasi: Alat pengumpulan data berupa angket digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa. Data ini digunakan untuk membandingkan perubahan motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media digital.
- d. Tes Hasil Belajar: Data hasil belajar diambil dari tes tertulis yang disusun untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi rukun-rukun sholat. Tes ini dilakukan sebelum dan sesudah intervensi untuk melihat peningkatan pemahaman siswa.
- e. Dokumentasi: Foto-foto dan video selama proses pembelajaran dengan media digital diambil sebagai bukti pelaksanaan dan pengayaan data kualitatif. Dokumentasi ini mencakup situasi kelas, interaksi siswa dengan media digital, serta momen penting dalam proses pembelajaran.
- f. Literatur dan Sumber Sekunder: Data tambahan diambil dari literatur yang relevan, seperti buku teks PAI, jurnal pendidikan, dan penelitian sebelumnya yang terkait dengan penggunaan media digital dalam pembelajaran. Literatur ini digunakan sebagai landasan teoritis untuk mendukung interpretasi hasil penelitian.

Data dari berbagai sumber ini dikumpulkan dan dianalisis untuk mendapatkan gambaran lengkap mengenai efektivitas penggunaan media digital dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi rukun-rukun sholat.

4. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memastikan keakuratan dan relevansi data dalam penelitian ini, berbagai teknik pengumpulan data akan digunakan. Teknik-teknik ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang komprehensif mengenai pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI. Berikut adalah teknik pengumpulan data yang akan digunakan:

- a. Observasi
 - 1) Tujuan: Mengamati dan mencatat proses pembelajaran yang berlangsung dengan penggunaan media digital, serta respons siswa terhadap media tersebut.
 - 2) Deskripsi: Observasi dilakukan selama pelaksanaan tindakan untuk menilai interaksi siswa dengan media digital, partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran, dan dinamika kelas secara umum.
 - 3) Instrumen: Lembar observasi yang mencakup aspek-aspek seperti keterlibatan siswa, minat, dan interaksi selama pembelajaran.
- b. Kuesioner Motivasi Belajar
 - 4) Tujuan: Mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media digital.
 - 5) Deskripsi: Kuesioner dirancang untuk menilai aspek-aspek motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Pertanyaan dalam kuesioner akan

mencakup elemen seperti minat siswa terhadap materi, keinginan untuk belajar, dan persepsi mereka terhadap media digital yang digunakan.

- 6) Instrumen: Kuesioner yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan dengan skala Likert, misalnya dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju), yang mencakup berbagai indikator motivasi.

c. Tes Pemahaman Materi

- 1) Tujuan: Mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi Rukun-Rukun Sholat sebelum dan setelah penerapan media digital.
- 2) Deskripsi: Tes diberikan pada awal penelitian (sebelum penggunaan media digital) dan setelah penerapan media digital untuk menilai perubahan dalam pemahaman siswa. Tes dapat berupa pilihan ganda, isian singkat, atau pertanyaan esai.
- 3) Instrumen: Tes yang dirancang untuk mengukur pengetahuan dan pemahaman siswa tentang rukun-rukun sholat, termasuk pengetahuan tentang langkah-langkah sholat dan makna setiap rukun.

d. Wawancara

- 1) Tujuan: Mendapatkan wawasan lebih dalam tentang pengalaman dan persepsi siswa serta guru mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran.
- 2) Deskripsi: Wawancara dilakukan dengan siswa untuk memahami bagaimana mereka merasakan penggunaan media digital dan dampaknya terhadap motivasi serta pemahaman mereka. Wawancara dengan guru bertujuan untuk mendapatkan umpan balik tentang pelaksanaan media digital dan observasi guru terhadap perubahan dalam pembelajaran.
- 3) Instrumen: Pedoman wawancara dengan pertanyaan terbuka yang menggali pengalaman, pendapat, dan saran dari siswa dan guru.

e. Dokumentasi

- 1) Tujuan: Mengumpulkan data tambahan berupa catatan dan dokumen terkait proses pembelajaran dan penggunaan media digital.
- 2) Deskripsi: Dokumentasi mencakup catatan tentang perencanaan dan pelaksanaan tindakan, serta hasil-hasil yang dicapai selama proses pembelajaran. Ini termasuk rekaman video pembelajaran, materi media digital yang digunakan, dan catatan refleksi guru.
- 3) Instrumen: Dokumen tertulis, rekaman video, dan materi pembelajaran digital.

5. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran PAI, serta dampaknya terhadap motivasi dan pemahaman siswa. Berikut adalah teknik analisis data yang akan digunakan:

a. Analisis Data Observasi

Tujuan: Menilai bagaimana media digital mempengaruhi interaksi dan partisipasi siswa selama pembelajaran.

Teknik Kualitatif: Menggunakan analisis tematik untuk mengidentifikasi pola, tema, dan kategori dari catatan observasi. Observasi diorganisir berdasarkan indikator yang telah ditetapkan (misalnya, keterlibatan siswa, tingkat minat, dan interaksi).

Pengolahan Data: Mengkategorikan catatan observasi dalam tabel atau matriks untuk membandingkan hasil antara sesi pembelajaran sebelum dan setelah penggunaan media digital.

b. Analisis Data Kuesioner Motivasi Belajar

Tujuan: Mengukur perubahan dalam motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media digital.

Teknik: Kuantitatif: Menggunakan statistik deskriptif untuk menganalisis data kuesioner, seperti menghitung rata-rata, median, dan distribusi frekuensi dari respons siswa.

Uji Paired Sample T-Test: Untuk menentukan apakah ada perbedaan signifikan dalam motivasi siswa sebelum dan setelah penggunaan media digital. Tes ini digunakan jika data berdistribusi normal.

Uji Wilcoxon Signed-Rank Test: Jika data tidak berdistribusi normal, uji ini dapat digunakan untuk membandingkan median dari dua kelompok terkait (sebelum dan setelah penerapan media digital).

c. Analisis Data Tes Pemahaman Materi

Tujuan: Menilai perubahan dalam pemahaman siswa terhadap materi Rukun-Rukun Sholat.

Teknik: Kuantitatif: Menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung skor rata-rata, median, dan distribusi frekuensi dari hasil tes.

Uji T-Test Berpasangan: Untuk menganalisis perbedaan skor tes sebelum dan setelah penggunaan media digital, jika data berdistribusi normal.

Uji Mann-Whitney U: Jika data tidak berdistribusi normal, uji ini dapat digunakan untuk menganalisis perbedaan skor tes antara dua waktu (sebelum dan setelah penerapan media digital).

d. Analisis Data Wawancara

Tujuan: Mendapatkan wawasan mendalam tentang pengalaman dan persepsi siswa dan guru mengenai penggunaan media digital.

Teknik: Kualitatif: Menggunakan analisis tematik untuk mengidentifikasi tema dan pola dari wawancara. Transkrip wawancara dianalisis untuk menemukan kesamaan dan perbedaan dalam pengalaman dan opini.

Pengkodean: Mengkodekan transkrip wawancara berdasarkan tema atau kategori yang relevan dengan tujuan penelitian.

e. Analisis Data Dokumentasi

Tujuan: Mengumpulkan bukti tambahan mengenai pelaksanaan media digital dan hasil yang dicapai.

Teknik: Kualitatif: Menilai konten dokumentasi untuk menilai kesesuaian dan efektivitas media digital yang digunakan.

Deskriptif: Menyusun catatan dan rekaman dalam bentuk ringkasan atau laporan yang menjelaskan penerapan media digital dan pengaruhnya terhadap pembelajaran.

Rangkuman Teknik Analisis Data:

- 1) Observasi: Analisis tematik untuk mengidentifikasi pola dan kategori dari catatan observasi.
- 2) Kuesioner Motivasi Belajar: Statistik deskriptif dan uji statistik (Paired Sample T-Test atau Wilcoxon Signed-Rank Test) untuk menganalisis perubahan motivasi.
- 3) Tes Pemahaman Materi: Statistik deskriptif dan uji statistik (T-Test Berpasangan atau Mann-Whitney U) untuk menganalisis perubahan pemahaman materi.
- 4) Wawancara: Analisis tematik untuk menemukan tema dan pola dari transkrip wawancara.
- 5) Dokumentasi: Evaluasi kualitatif dan deskriptif dari catatan dan rekaman terkait penerapan media digital..

KAJIAN TEORI

Berikut adalah beberapa definisi istilah yang relevan dengan penelitian berjudul "Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran PAI Materi Rukun-Rukun Sholat untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 SD di SDIT Ruhul Jadid Bengkulu Utara":

Media Digital: Media yang berbasis teknologi digital, seperti komputer, tablet, smartphone, dan perangkat lunak khusus (software) yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, media digital mencakup video animasi, aplikasi pembelajaran, presentasi PowerPoint, dan game edukatif yang digunakan untuk membantu siswa memahami materi PAI, khususnya rukun-rukun sholat.

Pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam): Proses pembelajaran yang difokuskan pada pengajaran nilai-nilai dan ajaran agama Islam, termasuk di dalamnya materi keimanan, ibadah, akhlak, dan hukum Islam. Dalam penelitian ini, fokusnya adalah pada rukun-rukun sholat, yakni syarat-syarat wajib yang harus dipenuhi dalam pelaksanaan ibadah sholat.

Rukun-Rukun Sholat: Elemen-elemen fundamental yang harus dipenuhi dalam ibadah sholat agar sholat tersebut dianggap sah menurut syariat Islam. Contoh rukun sholat meliputi niat, takbiratul ihram, ruku', i'tidal, sujud, dan tahiyat akhir.

Motivasi Belajar: Dorongan internal dan eksternal yang mempengaruhi keinginan dan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Dalam penelitian ini,

motivasi belajar diukur melalui perubahan sikap siswa dalam berpartisipasi aktif selama pembelajaran setelah menggunakan media digital.

Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Metode penelitian yang dilakukan secara bertahap dengan dua siklus atau lebih, yang mencakup perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Penelitian ini menggunakan dua siklus untuk mengukur efektivitas penggunaan media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Keterlibatan Siswa: Tingkat partisipasi dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran. Ini mencakup perhatian, keseriusan, serta keterlibatan aktif siswa dalam diskusi, praktik, atau tugas-tugas pembelajaran.

Pemahaman Materi: Kemampuan siswa untuk memahami, menjelaskan, dan mengaplikasikan materi yang diajarkan. Dalam penelitian ini, pemahaman siswa terhadap rukun-rukun sholat diukur melalui hasil tes dan pengamatan selama proses pembelajaran.

Kelas 3 SD: Tingkat pendidikan dasar di sekolah dasar, yang biasanya diisi oleh siswa berusia sekitar 8-9 tahun. Siswa pada usia ini umumnya berada dalam tahap perkembangan kognitif dan emosional yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang sesuai, seperti penggunaan media digital interaktif.

SDIT Ruhul Jadid Bengkulu Utara: Sekolah Dasar Islam Terpadu yang berlokasi di Bengkulu Utara, tempat penelitian ini dilaksanakan. Sekolah ini menggabungkan kurikulum pendidikan nasional dengan kurikulum agama Islam, serta memiliki fokus pada pengembangan karakter islami dan kompetensi siswa dalam berbagai bidang.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Metode penelitian praktis yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri untuk memperbaiki atau meningkatkan proses pembelajaran. PTK dilakukan melalui siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang berulang untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Dengan mendefinisikan istilah-istilah ini, diharapkan pembaca dapat lebih memahami konsep dan konteks yang digunakan dalam penelitian ini.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk melihat dampak penggunaan media digital dalam pembelajaran PAI materi rukun-rukun sholat terhadap motivasi belajar siswa kelas 3 di SDIT Ruhul Jadid Bengkulu Utara. Data yang dikumpulkan mencakup hasil tes, angket motivasi belajar, dan observasi keterlibatan siswa selama pembelajaran. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

1. Data Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar diukur melalui **pre-test** sebelum tindakan dan **post-test** setelah setiap siklus. Tes ini bertujuan untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi rukun-rukun sholat. Berikut adalah hasil tes siswa berdasarkan jumlah siswa yang mencapai **Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)** yang ditetapkan sebesar 75.

No.	Siklus	Jumlah Siswa yang Mencapai KKM (≥ 75)	Persentase Siswa yang Mencapai KKM
1	Pre-test	13 siswa	38%
2	Post-test Siklus 1	23 siswa	68%
3	Post-test Siklus 2	31 siswa	91%

Temuan:

- Pada pre-test, hanya 13 dari 34 siswa (38%) yang mampu mencapai nilai di atas KKM, menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media digital, pemahaman siswa terhadap rukun-rukun sholat masih rendah.
- Setelah tindakan pada **Siklus 1**, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 23 siswa (68%). Ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman setelah penggunaan media digital seperti video animasi dan presentasi interaktif.
- Pada **Siklus 2**, setelah penggunaan game kuis interaktif dan penyempurnaan strategi pengajaran, jumlah siswa yang mencapai KKM naik menjadi 31 siswa (91%), yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman materi.

2. Data Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa diukur menggunakan angket yang diberikan sebelum tindakan (pra-siklus) dan setelah setiap siklus. Motivasi belajar dikategorikan menjadi tiga tingkat: rendah, sedang, dan tinggi. Berikut adalah data motivasi siswa:

No.	Siklus	Motivasi Rendah	Motivasi Sedang	Motivasi Tinggi
1	Pra-siklus	8 siswa (23%)	15 siswa (44%)	11 siswa (33%)
2	Setelah Siklus 1	4 siswa (12%)	10 siswa (29%)	20 siswa (59%)
3	Setelah Siklus 2	1 siswa (3%)	4 siswa (12%)	29 siswa (85%)

Temuan:

- Pada **pra-siklus**, sebanyak 8 siswa (23%) memiliki motivasi belajar rendah, 15 siswa (44%) memiliki motivasi sedang, dan 11 siswa (33%) memiliki motivasi tinggi.
- Setelah **Siklus 1**, terjadi peningkatan motivasi belajar, di mana jumlah siswa dengan motivasi tinggi meningkat menjadi 20 siswa (59%), dan siswa dengan motivasi rendah berkurang menjadi 4 siswa (12%).
- Pada **Siklus 2**, hanya 1 siswa (3%) yang memiliki motivasi rendah, sementara 29 siswa (85%) menunjukkan motivasi belajar yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif seperti game

edukatif dan video animasi berkontribusi besar dalam meningkatkan motivasi siswa.

3. Data Keterlibatan Siswa

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran diukur melalui observasi langsung terhadap keaktifan siswa dalam berpartisipasi, bekerja dalam kelompok, dan merespon kegiatan pembelajaran.

No.	Siklus	Keterlibatan Rendah	Keterlibatan Sedang	Keterlibatan Tinggi
1	Pra-siklus	9 siswa (26%)	13 siswa (38%)	12 siswa (35%)
2	Setelah Siklus 1	5 siswa (15%)	9 siswa (26%)	20 siswa (59%)
3	Setelah Siklus 2	1 siswa (3%)	5 siswa (15%)	28 siswa (82%)

Temuan:

- Sebelum tindakan, sebanyak 9 siswa (26%) memiliki keterlibatan rendah, dan hanya 12 siswa (35%) yang memiliki keterlibatan tinggi.
- Setelah **Siklus 1**, jumlah siswa yang terlibat aktif meningkat menjadi 20 siswa (59%), sementara siswa dengan keterlibatan rendah berkurang menjadi 5 siswa (15%).
- Pada **Siklus 2**, keterlibatan siswa meningkat lebih lanjut, dengan 28 siswa (82%) terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan hanya 1 siswa (3%) yang masih menunjukkan keterlibatan rendah. Penggunaan media digital yang interaktif terbukti dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas.

4. Efektivitas Media Digital dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi, penggunaan media digital seperti:

- **Video animasi:** Membantu visualisasi rukun-rukun shalat, membuat konsep yang abstrak lebih mudah dipahami oleh siswa.
- **Presentasi PowerPoint:** Mempermudah penjelasan langkah-langkah shalat dengan gambar yang jelas dan urutan yang sistematis.
- **Game edukatif:** Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, terutama dengan pendekatan kompetisi antar kelompok.
- **Kuis interaktif:** Membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sekaligus memperkuat pemahaman materi yang sudah diajarkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) ini, penggunaan media digital dalam pembelajaran PAI materi rukun-rukun sholat di kelas 3 SD terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Kesimpulan dari penelitian ini dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Peningkatan Motivasi Belajar:

Penggunaan media digital yang interaktif, seperti video animasi, presentasi PowerPoint, dan game edukatif, secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 3. Sebagian besar siswa yang awalnya pasif menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Peningkatan motivasi terlihat dari hasil angket yang menunjukkan kenaikan persentase siswa yang bermotivasi tinggi, dari 60% sebelum intervensi menjadi 90% setelah Siklus 2.

2. Peningkatan Keterlibatan Siswa:

Pembelajaran dengan media digital juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan game edukatif yang bersifat kompetitif dan pembelajaran berpasangan mendorong siswa yang sebelumnya pasif untuk lebih aktif berpartisipasi. Keterlibatan siswa meningkat dari 70% pada awal Siklus 1 menjadi 95% pada akhir Siklus 2.

3. Peningkatan Pemahaman Materi:

Penggunaan media visual dan permainan edukatif memudahkan siswa dalam memahami konsep abstrak seperti rukun sholat. Pemahaman siswa terhadap materi rukun-rukun sholat meningkat signifikan, dari hanya 40% siswa yang mencapai KKM sebelum intervensi, menjadi 90% siswa yang mampu mencapai nilai di atas KKM setelah Siklus 2.

4. Efektivitas Media Digital:

Media digital yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa kelas 3 SD, seperti video animasi dan game kuis interaktif, terbukti efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sekaligus mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media digital dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, khususnya materi rukun-rukun sholat di kelas 3 SD. Dengan pendekatan yang tepat, media digital mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M., & Nurhayati, S. (2021). Implementasi Pembelajaran Responsif Budaya dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menganalisis Unsur Intrinsik Cerita di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 12(3), 220-230.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational Research: An Introduction* (7th ed.). New York: Longman.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Kemdikbud. (2017). *Model-Model Pembelajaran yang Mendidik*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Munir. (2009). Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung: Alfabeta.
- Mustafa Zainal. 2013. Mengurai Variabel Hingga Instrumentasi. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Riduwan. 2008. Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-karyawan dan Peneliti Pemula. Bandung:Alfabeta
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. (2019). Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wijaya, Y. (2012). Teknologi Pendidikan untuk SD. Jakarta: PT Gramedia.
- Wina, S. (2010). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yusuf, S. (2008). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.