

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia saat ini berada pada ambang revolusi pendidikan yang didorong oleh kemajuan kecerdasan buatan, *Internet of Things* (IoT), dan *big data*. Menurut Schwab dalam bukunya *The Fourth Industrial Revolution*, teknologi telah mengubah cara manusia belajar, bekerja, dan berinteraksi secara fundamental. Dalam konteks ini, pendidikan tidak lagi bisa dijalankan dengan metode statis, melainkan harus bersifat adaptif dan fleksibel terhadap perkembangan zaman agar murid tidak kehilangan relevansi kompetensinya (Schwab, 2017: 48).

Penggunaan teknologi dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tidak hanya soal alat, tetapi juga soal pembentukan akhlak di ruang digital. Menurut Chukwuma, mengintegrasikan platform digital dalam kelas agama memungkinkan guru untuk mengawasi dan mengarahkan perilaku digital murid secara langsung. Hal ini krusial bagi murid agar mereka tidak hanya terampil secara teknis (literasi digital), tetapi juga memiliki filter moral (literasi agama) yang kuat saat berselancar di dunia maya (Chukwuma, 2021: 10).

Dalam Al-Qur'an surat Az-Zumar ayat 9 dijelaskan bagaimana cara yang efektif dan dapat diterima oleh peserta didik, yang akan menghasilkan pemahaman dan penerimaan yang baik dalam proses pembelajaran.

أَمَّنْ هُوَ قَنْتَ ءَانَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ آلْءَاخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ ۖ قُلْ
هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

Artinya: “(Apakah orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadah pada waktu malam dalam keadaan bersujud, berdiri, takut pada (azab) akhirat, dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah (Nabi Muhammad), “Apakah sama orang-orang yang mengetahui (hak-hak Allah) dengan orang-orang yang tidak mengetahui (hak-hak Allah)?” Sesungguhnya hanya ululalbab (orang yang berakal sehat) yang dapat menerima pelajaran.”

Surah Az-Zumar ayat 9 yang menyatakan bahwa orang yang berilmu tidaklah sama dengan orang yang tidak berilmu. Ayat ini menegaskan kedudukan tinggi bagi orang-orang yang memiliki pengetahuan. Dalam konteks pendidikan, ayat tersebut menjadi dasar teologis bagi pentingnya pengembangan sistem pendidikan yang mendorong lahirnya generasi berilmu, kritis, dan berintegritas (Ahmad Farid dkk, 2026:7)

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti melalui wawancara dengan salah satu pendidik di SMPN 16 Kota Padang yang Bernama Ibuk Etrawati, ditemukan sebuah paradoks pendidikan. Meskipun sekolah sudah berusaha memberikan sarana pembelajaran dengan menggunakan *infokus* dan *Smart TV*, Tetapi jumlah alat tersebut masih sangat sedikit. Keterbatasan ini mengurangi kemampuan para pendidik dalam menggunakan fasilitas, di mana beberapa di antara pendidik belum pernah diberi kesempatan sama sekali untuk menggabungkan teknologi ke dalam proses belajar mengajarnya.

Sedangkan, murid kelas VII sangat suka dan responsive terhadap stimulasi visual. Ketika mereka mengetahui kelas sebelah menggunakan *Smart TV* atau *infocus* untuk menonton video pembelajaran sementara mereka pembelajarannya hanya dengan metode ceramah atau dengan buku teks saja, maka dalam diri murid akan muncul rasa iri atau merasa "dianaktirikan". Oleh karena itu, murid akan merasa bosan, kurang antusias, dan merasa mendapatkan perlakuan yang tidak adil dibandingkan teman di kelas lain.

Data ini di dukung oleh hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada murid kelas VII, yaitu Muhammad Veco dan teman-teman. Mereka menyatakan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti cenderung bersifat searah dan kurang memberikan ruang bagi partisipasi aktif murid. Karena Pola pembelajaran yang masih didominasi sehingga terasa pasif, menyebabkan tujuan instruksional tidak terserap secara maksimal oleh murid. Kondisi ini menyebabkan munculnya fenomena belajar yang tidak aktif, dimana murid kehilangan perhatian, lebih suka melibatkan diri dalam kegiatan pribadi, serta berbicara atau berinteraksi di luar topik pelajaran selama proses belajar mengajar berlangsung. Ini menunjukkan adanya perbedaan antara cara belajar yang aktif dengan metode mengajar yang digunakan di kelas. Apabila ini terus berkelanjutan maka tujuan pembelajaran Pendidikan agama islam dan Budi Pekerti dalam meningkatkan minat belajar pada murid akan sulit tercapai.

Dari referensi yang penulis baca, strategi yang pernah dilakukan untuk menyelesaikan masalah ini, diantaranya yaitu strategi pembelajaran berbasis

teknologi digital. Strategi ini merupakan cara untuk berkomunikasi, memproses, dan memberikan informasi melalui berbagai alat digital. Strategi ini dianggap sebagai jawaban penting bagi peserta didik kelas VII di SMPN 16 Kota Padang, karena berhasil mengubah cara belajar yang sebelumnya kurang aktif dan hanya satu arah menjadi proses belajar yang lebih menarik dan melibatkan partisipasi murid. Dengan menggunakan teknologi, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, tetapi berperan sebagai fasilitator yang membantu murid menjelajahi materi Pendidikan Agama Islam secara mandiri dan lebih visual.

Strategi ini dipilih karena memberi fleksibilitas dalam mengatasi keterbatasan sarana fisik di sekolah. Dengan memanfaatkan perangkat yang bisa "mentransfer informasi dari satu perangkat ke perangkat lain", proses belajar tetap bisa berlangsung modern tanpa selalu membutuhkan *Smart TV* yang jumlahnya terbatas di kelas. Dengan demikian, penerapan strategi ini diharapkan dapat mengurangi rasa bosan peserta didik dan meningkatkan semangat mereka dalam belajar melalui pengalaman digital yang lebih relevan dan bermakna. Oleh karena itu, peneliti ingin menguji bagaimanakah pengaruh strategi pembelajaran berbasis teknologi terhadap peningkatan minat belajar generasi alpha pada mata pelajaran Pendidikan agama islam.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis Teknologi Digital Terhadap Minat Belajar Murid Kelas VII di SMPN 16 Kota Padang”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, berikut adalah identifikasi masalah dalam penelitian ini:

1. Minat belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih bervariasi, di mana terdapat murid yang menunjukkan minat belajar tinggi dan ada pula yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.
2. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti belum optimal, sehingga efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran perlu dikaji lebih lanjut.
3. Belum diketahui secara jelas pengaruh pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis teknologi digital terhadap minat belajar murid kelas VII di SMPN 16 Kota Padang.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari perluasan masalah dalam penelitian ini, agar terarah peneliti hanya memfokuskan permasalahan ini mengenai:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, bukan pada mata pelajaran lainnya yang juga mungkin menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran.
2. Materi Pendidikan Agama Islam yang diujikan dibatasi pada materi yang diajarkan pada semester berjalan (Bersyukur Kepada Allah SWT).
3. Teknologi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Canva*.

4. Minat belajar peserta didik dibatasi pada empat indikator utama: perasaan senang terhadap materi, ketertarikan untuk mengikuti pelajaran, perhatian saat proses belajar, dan keterlibatan aktif dalam penggunaan teknologi tersebut dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
5. Subjek penelitian dibatasi pada murid kelas VII.1 dan VII. 5 yang sedang menempuh pendidikan di SMPN 16 Kota Padang pada tahun ajaran 2025/2026.
6. Penelitian ini hanya mencakup interaksi belajar-mengajar di lingkungan internal SMPN 16 Kota Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran penerapan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis teknologi digital pada murid kelas VII di SMPN 16 Kota Padang?
2. Bagaimana tingkat minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti murid kelas VII di SMPN 16 Kota Padang?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan pembelajaran berbasis teknologi digital terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti murid kelas VII di SMPN 16 Kota Padang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan gambaran penerapan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis teknologi digital pada murid kelas VII di SMPN 16 Kota Padang, guna mengetahui sejauh mana integrasi media digital dilakukan dalam kelas.
2. Untuk mengetahui tingkat minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti murid kelas VII di SMPN 16 Kota Padang.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara penggunaan pembelajaran berbasis teknologi digital terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti murid kelas VII di SMPN 16 Kota Padang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoritis mengenai pembelajaran berbasis teknologi digital serta pengaruhnya terhadap minat belajar murid, sehingga dapat menjadi salah satu referensi ilmiah dalam memahami bagaimana teknologi digital dapat dimanfaatkan secara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkuat teori-teori yang berkaitan dengan minat belajar, pembelajaran digital, dan inovasi pembelajaran di era perkembangan teknologi, serta memberikan bukti

empiris mengenai pengaruh pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis teknologi digital terhadap minat belajar murid. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan bagi akademisi, mahasiswa, dan peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian yang relevan dengan pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memilih dan mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi digital yang lebih menarik dan efektif untuk meningkatkan minat belajar murid.

b. Bagi Murid

penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar yang lebih tinggi melalui pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mendukung penggunaan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Proses penelitian ini menjadi sarana untuk memperdalam

pemahaman mengenai dinamika pengajaran di lapangan sekaligus menjadi bukti nyata efektivitas teknologi digital dalam menjembatani kebutuhan edukasi.

G. Defenisi Operasional

1. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Berbasis Teknologi Digital

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis Teknologi Digital adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital sebagai media, sumber, dan sarana pembelajaran untuk membantu penyampaian materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Teknologi digital yang digunakan dapat berupa komputer, laptop, smartphone, internet, video pembelajaran, presentasi digital, aplikasi pembelajaran, maupun platform pembelajaran daring yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Dalam penelitian ini, pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis teknologi digital diartikan sebagai penggunaan teknologi digital oleh guru dalam proses pembelajaran yang meliputi penyajian materi, pemberian tugas, interaksi pembelajaran, serta pemanfaatan sumber belajar digital untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Variabel ini diukur berdasarkan persepsi peserta didik terhadap penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII SMPN 16 Kota Padang.

2. Minat Belajar

Minat Belajar diartikan sebagai kecenderungan hati dan perhatian

yang tinggi dari siswa terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang diukur melalui empat indikator empiris. Indikator tersebut meliputi perasaan senang (antusiasme saat belajar), ketertarikan (keinginan untuk mendalami materi), perhatian, serta keterlibatan aktif (partisipasi dalam menggunakan perangkat teknologi yang disediakan selama jam pelajaran berlangsung).

