

Inovasi Metode Pembelajaran Pai Di Era Digital.

Ulin Nuha^{1*}, Sohibul Barkah²

Universitas Bunga Bangsa Cirebon, Indonesia¹

Universitas Bunga Bangsa Cirebon, Indonesia²

shohibulbarkah5@gmail.com

azaulinnuha1992@gmail.com

Abstrak

Transformasi pendidikan di era digital menuntut adaptasi PAI agar tetap relevan dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Kajian ini berfokus pada tiga aspek utama: (1) mengidentifikasi bentuk-bentuk inovasi metode pembelajaran PAI yang paling relevan dan efektif diterapkan di berbagai jenjang pendidikan (2) menganalisis tantangan yang dihadapi dalam implementasi inovasi tersebut, termasuk kesiapan guru, ketersediaan infrastruktur digital, dan relevansi konten; serta (3) merumuskan strategi yang tepat untuk mengembangkan kompetensi profesional guru PAI dalam menguasai dan menerapkan metode inovatif berbasis teknologi digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan memetakan inovasi metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital melalui pendekatan studi kepustakaan (literatur) yang sistematis. Metode yang digunakan adalah literature review dengan menganalisis sejumlah artikel, buku, dan dokumen ilmiah terkait yang diterbitkan dalam sepuluh tahun terakhir. Hasil kajian menunjukkan bahwa inovasi metode PAI yang paling menonjol meliputi pemanfaatan teknologi blended learning, flipped classroom, mobile learning, dan integrasi sumber belajar digital (misalnya, video interaktif, aplikasi game-based learning) untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keislaman. Tantangan utama yang teridentifikasi adalah kesenjangan digital antara sekolah di perkotaan dan perdesaan, kurangnya pelatihan yang berkelanjutan bagi guru, dan kebutuhan untuk menyusun kurikulum yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Sebagai solusi, penelitian ini merekomendasikan strategi pengembangan profesional berkelanjutan yang berorientasi pada praktik, penguatan kolaborasi antar guru, dan kebijakan pengadaan infrastruktur digital yang merata. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa inovasi metode pembelajaran PAI di era digital memerlukan sinergi antara kesiapan sumber daya manusia (guru) dengan ketersediaan infrastruktur dan dukungan kebijakan yang kuat.

Kata Kunci: *Inovasi Pembelajaran PAI, Metode, Era Digital*

Abstract

The transformation of education in the digital era requires the adaptation of PAI to remain relevant and effective in achieving its learning goals. This study focuses on three main aspects: (1) identifying the most relevant and effective forms of PAI learning method innovation applied at various levels of education (2) analyzing the challenges faced in the implementation of these innovations, including teacher readiness, availability of digital infrastructure, and relevance of content; and (3) formulate the right strategy to develop the professional competence of PAI teachers in mastering and implementing innovative methods based on digital technology. This research aims to analyze and map the innovation of Islamic Religious Education (PAI) learning methods in the digital era through a systematic literature study approach. The method used is literature review by analyzing a number of articles, books, and related scientific documents published in the last ten years. The results of the study show that the most prominent PAI method innovations include the use of blended learning technology, flipped classroom, mobile learning, and the integration of digital learning resources (e.g., interactive videos, game-based learning applications) to increase students' motivation and understanding of Islamic values. The main challenges identified are the digital divide between urban and rural schools, the lack of ongoing training for teachers, and the need to develop a curriculum that is adaptive to technological developments. As a solution, this study recommends a practice-oriented sustainable professional development strategy, strengthening collaboration between teachers, and equitable digital infrastructure procurement policies. The conclusion of this study emphasizes that the innovation of PAI learning methods in the digital era requires synergy between the readiness of human resources (teachers) and the availability of infrastructure and strong policy support.

Keywords: *PAI Learning Innovations, Methods, Digital Era.*

PENDAHULUAN

Era digital yang ditandai dengan revolusi informasi dan teknologi telah mengubah hampir setiap aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Perubahan ini menuntut lembaga pendidikan untuk beradaptasi, berinovasi, dan memanfaatkan teknologi guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, relevan, dan menarik. Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai mata pelajaran yang memiliki peran sentral dalam membentuk karakter, moral, dan spiritualitas peserta didik, tidak luput dari tuntutan ini. Pembelajaran PAI tradisional yang cenderung berpusat pada ceramah dan hafalan sering kali dianggap kurang menarik bagi generasi yang lahir dan tumbuh di tengah laju perkembangan teknologi digital (*digital native*). Oleh karena itu, inovasi dalam metode pembelajaran PAI menjadi suatu keniscayaan agar materi agama dapat disampaikan secara kontekstual, mendalam, dan sesuai dengan gaya belajar abad ke-21.

Inovasi metode pembelajaran PAI di era digital tidak hanya sekadar mengintegrasikan gawai atau internet, tetapi melibatkan perubahan paradigma pedagogik, mulai dari desain kurikulum, strategi penyampaian materi, hingga sistem evaluasi. Beberapa model pembelajaran inovatif, seperti *blended learning*, *flipped classroom*, dan pemanfaatan aplikasi edukasi berbasis *game-based learning*, menawarkan potensi besar untuk menjadikan PAI lebih interaktif dan kontekstual. Meskipun demikian, upaya implementasi inovasi ini dihadapkan pada berbagai kompleksitas. Kesiapan guru PAI yang beragam dalam penguasaan teknologi, ketersediaan dan pemerataan infrastruktur digital di berbagai jenjang sekolah, serta tantangan dalam menjaga relevansi konten PAI di tengah derasnya arus informasi digital, merupakan hambatan signifikan yang perlu diatasi.

Berangkat dari urgensi tersebut, penelitian ini dilaksanakan dengan metode studi kepustakaan untuk menganalisis secara komprehensif berbagai literatur terkait inovasi metode pembelajaran PAI di era digital. Fokus utama kajian ini adalah menganalisis kesenjangan antara potensi dan realitas implementasi inovasi di lapangan. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah, Apa saja bentuk-bentuk inovasi metode pembelajaran PAI yang paling relevan dan dapat diterapkan secara efektif di berbagai jenjang pendidikan pada era digital saat ini? Apa saja tantangan yang dihadapi dalam mengimplementasikan inovasi metode pembelajaran PAI di lingkungan sekolah? Bagaimana strategi yang tepat untuk mengembangkan kompetensi profesional guru PAI agar mampu menguasai dan menerapkan metode pembelajaran inovatif berbasis teknologi digital?

Hasil kajian literatur ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini menyajikan peta komprehensif mengenai tren inovasi metode PAI terkini serta kerangka kerja konseptual untuk pengembangannya. Secara praktis, temuan ini dapat menjadi acuan bagi guru PAI dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif, bahan pertimbangan bagi pengambil kebijakan pendidikan dalam merumuskan program pelatihan guru dan penyediaan infrastruktur digital, serta masukan bagi peneliti selanjutnya dalam merancang studi implementasi dan pengembangan model

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Studi Literatur Sistematis (SLR), yang juga dikenal sebagai Penelitian Perpustakaan. Metode ini dipilih karena tujuan utama pada tahap awal adalah menghasilkan kerangka konseptual atau model metodologis pembelajaran PAI digital baru yang didukung oleh bukti dan teori-teori terkini dari berbagai literatur ilmiah. SLR memungkinkan peneliti untuk mensintesis temuan-temuan relevan terkait Gamifikasi, Augmented Reality, dan Flipped Classroom dalam konteks pendidikan Islam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki fungsi fundamental dalam mengukir budi pekerti, etika, dan dimensi spiritual siswa. Akan tetapi, di tengah derasnya arus teknologi dan dinamika sosial kontemporer, pendekatan PAI tradisional kerap dianggap kurang memikat dan gagal menghubungkan ajaran agama dengan isu-isu nyata dalam kehidupan sehari-hari pelajar. Dengan demikian, mengembangkan metode pengajaran PAI yang baru bukan lagi sekadar alternatif, melainkan sebuah prioritas mendesak. Inovasi ini penting untuk menjamin bahwa materi PAI dapat diserap secara efektif, komprehensif, dan yang paling utama, sesuai dengan tantangan yang dihadapi oleh generasi muda saat ini.

Inovasi dapat didefinisikan sebagai suatu ide, praktik, atau artefak yang dipersepsikan sebagai hal baru oleh unit atau pihak yang berkepentingan. Pada hakikatnya, inovasi merupakan perubahan pada suatu objek atau sistem. Perubahan ini timbul sebagai bentuk respons atau tanggapan adaptif terhadap suatu situasi tertentu. Dalam konteks situasi yang menuntut, diperlukan proses kreatif untuk menghasilkan sebuah penemuan atau solusi baru. (Muhammad et al., 2019)

Inovasi dalam pendidikan merujuk pada setiap perubahan yang bersifat terencana, yang mencakup target capaian pendidikan, program studi, kebijakan, atau metode pengajaran. Seluruh perubahan ini dilakukan dengan tujuan utama untuk meningkatkan kinerja dan efektivitas sistem pendidikan secara keseluruhan. (Dina Gasong, 2024)

Inovasi pendidikan adalah pembaharuan yang dirancang untuk mengatasi berbagai permasalahan yang ada di dalam dunia pendidikan. Dengan demikian, inovasi pendidikan dapat dipandang sebagai ide, barang, atau metode yang dianggap baru, baik oleh individu maupun kelompok. Pembaharuan ini dapat berupa intervensi, invensi (penemuan baru), atau discovery (penemuan yang sudah ada) yang memiliki nilai guna untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal atau memecahkan isu-isu krusial yang dihadapi dalam sistem pendidikan. (Shirley Khumaidah & Mohammad Nu'man, 2021)

Inovasi pendidikan dapat dimaknai sebagai setiap upaya pembaharuan yang secara spesifik dirancang untuk mencari solusi atas beragam permasalahan mendasar yang terdapat dalam ekosistem pendidikan. Dengan demikian, inovasi pendidikan merupakan konsep, produk fisik (barang), atau pendekatan metodologi (metode) yang dipersepsikan sebagai hal baru, baik oleh satu individu maupun suatu komunitas. Pembaharuan ini bisa bersumber dari intervensi, invensi (yaitu penemuan yang benar-benar baru), atau discovery (yaitu penemuan yang sudah ada namun baru diimplementasikan). Intinya, semua bentuk inovasi ini memiliki nilai guna yang jelas, yakni mengoptimalkan pencapaian tujuan pendidikan atau memecahkan isu-isu krusial yang tengah dihadapi oleh institusi pendidikan.

Dalam melakukan inovasi pendidikan, terkadang terapat penolakan dari beberapa pihak, untuk menghindari hal itu perlu memperhatikan faktor-faktor ketika akan melakukan inovasi, yakni:

1. Guru: Guru merupakan faktor krusial dalam pelaksanaan inovasi pendidikan karena merekalah pihak yang berperan secara langsung dalam menjalankan proses pembelajaran di lapangan.
2. Siswa: Selain guru, siswa juga faktor terpentong yang harus diperhatikan. Dalam dunia pendidikan, siswa memegang kendali akan keberhasilan belajar mengajar melalui kecerdasan, kemampuan, pengalaman, kemauan, dan juga komitmen yang berada dalam diri mereka tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Untuk melakukan inovasi pendidikan, siswa haruslah terlibat di

dalamnya, meskipun hanya dengan pengenalan akan tujuan pembaharuan dari awal perencanaan hingga pelaksanaan.

3. Kurikulum: apabila dalam inovasi pendidikan tidak ada kurikulum, maka pembaharuan tersebut tidak akan berjalan sesuai dengan tujuannya. Hendaknya dalam melakukan pembaharuan pendidikan disesuaikan dengan pembaharuan kurikulum, agar keduanya memiliki arah yang sama.
4. Fasilitas: Dalam melakukan inovasi pendidikan, sarana-prasana merupakan sesuatu yang ikut berpengaruh. Karena, jika tidak ada fasilitas maka pelaksanaan pembaharuan tidak akan berjalan dengan baik.
5. Lingkungan sosial masyarakat: Dalam melakukan inovasi pendidikan, masyarakat secara tidak langsung terlibat di dalamnya. Karena perubahan yang ingin dilakukan oleh pendidikan memiliki tujuan untuk merubah manusia menjadi lebih baik.

A. Inovasi Metode Pembelajaran PAI Di Era Digital

1. GAMIFIKASI

Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang peranan vital dalam pembentukan karakter dan moralitas peserta didik. Namun, seiring dengan pesatnya perkembangan era digital dan disrupsi teknologi, metode pembelajaran PAI yang bersifat konvensional semakin terasa kurang relevan dan kurang mampu menarik perhatian generasi muda yang akrab dengan teknologi. Oleh karena itu, inovasi metode pembelajaran PAI telah menjadi kebutuhan mendesak untuk menjembatani nilai-nilai agama dengan realitas kehidupan digital siswa.

Gamifikasi dalam konteks pembelajaran adalah suatu pendekatan yang mengadopsi elemen-elemen yang biasa ditemukan dalam permainan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi peserta didik dan memperkuat kepuasan mereka terhadap seluruh proses pembelajaran. Dengan menerapkan gamifikasi, media pengajaran menjadi lebih menarik minat siswa dan mampu menginspirasi mereka untuk mempertahankan semangat belajar secara berkelanjutan. (Saeful Anam et al., 2024)

2. Prinsip dan fungsi gamifikasi

a. Kebebasan untuk gagal

Dalam implementasinya, gamifikasi harus dirancang dengan mempertimbangkan variasi kecepatan dan tingkat risiko yang berbeda-beda bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, gamifikasi perlu menyediakan kesempatan kedua atau "nyawa" tambahan bagi peserta didik. Mekanisme ini bertujuan agar mereka tidak dihantui rasa takut akan kegagalan, sehingga termotivasi untuk bereksperimen, berani mengambil risiko, dan mencoba kembali jika upaya yang dilakukan sebelumnya belum membuahkan hasil.

b. Umpan balik cepat

Peserta didik wajib menerima umpan balik (feedback) dan penghargaan secara langsung setelah mereka berhasil menyelesaikan tantangan yang diberikan. Oleh karena itu, permainan harus dikonfigurasi sedemikian rupa agar dapat menyediakan umpan balik yang terarah segera setelah sesi permainan berakhir, baik setelah penyelesaian tugas individu maupun di penghujung setiap level pembelajaran.

c. Kemajuan

Peserta didik harus memiliki kemampuan untuk menilai kemajuan mereka secara visual selama proses mencapai tujuan akhir permainan. Ketika permainan disusun dalam beberapa level, peserta didik memiliki peluang untuk mempraktikkan dan mereview apa yang telah mereka pelajari pada tahapan sebelumnya. Pada level-level akhir, biasanya terdapat persyaratan untuk mengintegrasikan semua keterampilan atau penguasaan materi yang telah didapatkan sebelumnya agar dapat digunakan secara simultan dalam rangka menuntaskan level pamungkas.

d. Alur cerita

Permainan yang efektif harus menyajikan alur cerita (naratif) yang menarik. Materi pembelajaran perlu disusun dan ditata dalam bentuk narasi tersebut, yang kemudian menuntut peserta didik sebagai pemain untuk berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan alur cerita tersebut.

Fungsi gamifikasi dalam proses pembelajaran serupa dengan fungsi media pembelajaran pada umumnya, yaitu untuk memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberikan instruksi. Secara spesifik, hasil yang diharapkan dari penerapan gamifikasi adalah membangkitkan minat serta merangsang peserta didik untuk memperhatikan dan berpartisipasi aktif. Tercapainya tujuan ini pada akhirnya akan memengaruhi nilai-nilai, sikap, dan aspek emosional peserta didik.

3. Keunggulan gamifikasi dalam pembelajaran

- a. Pendekatan ini mampu memberikan nilai lebih pada kompetensi dan kolaborasi. Hal ini dimungkinkan karena seluruh pemain (peserta didik) wajib mengikuti semua ketentuan yang telah ditetapkan dalam pelaksanaan permainan tersebut.
- b. Pendekatan ini harus memberikan tujuan yang jelas dan menjamin prinsip keadilan. Setiap permainan yang dirancang harus memiliki tolak ukur pencapaian yang eksplisit mengenai ketuntasan tujuan yang harus dicapai oleh setiap pemain (peserta didik).

B. Blended Learning

Blended Learning adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan penerapan metode tradisional di dalam kelas (tatap muka) dengan metode pembelajaran daring yang memanfaatkan teknologi informasi. Konsep dasarnya berpusat pada pengoptimalan penggabungan komunikasi lisan yang terjadi saat tatap muka dengan komunikasi tertulis dalam pembelajaran daring. Lebih lanjut, Blended Learning sering didefinisikan sebagai pembelajaran yang fleksibel, di mana penggunaan e-learning atau pembelajaran daring menjadi salah satu wujud fleksibilitas tersebut. Penerapan model ini terbukti mampu meningkatkan mutualitas dan kualitas pembelajaran, bahkan menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam hal motivasi, minat, dan hasil belajar peserta didik dibandingkan model lain, terutama pembelajaran langsung. Oleh karena itu, Blended Learning berhasil menjadi tren dan banyak diterapkan di berbagai perguruan tinggi terkemuka di seluruh dunia.

Pada dasarnya, model Blended Learning merupakan sinergi keunggulan antara pembelajaran yang dilaksanakan secara tatap muka (face-to-face learning) dengan pembelajaran virtual (e-learning). Dalam konteks ini, pembelajaran daring (e-learning) berfungsi sebagai perpanjangan alami dari metode kelas tradisional. Melalui Blended Learning,

proses pendidikan menjadi lebih efektif karena kegiatan belajar mengajar konvensional didukung oleh e-learning yang berbasis infrastruktur teknologi informasi, memungkinkan pembelajaran terjadi kapan saja dan di mana saja. Model ini tidak hanya mengikis jarak antara peserta didik dan guru, tetapi juga meningkatkan kualitas interaksi di antara kedua belah pihak.(Etika Maeda Sohaya, 2019)

Model Blended Learning pada dasarnya adalah sinergi keunggulan yang menggabungkan pembelajaran tatap muka (face-to-face learning) dengan pembelajaran virtual (e-learning), di mana pembelajaran daring berfungsi sebagai perpanjangan alami dari metode kelas tradisional. Penerapan model ini menjadikan proses pendidikan lebih efektif karena kegiatan konvensional didukung oleh e-learning yang berbasis teknologi informasi, sehingga memungkinkan pembelajaran dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Keefektifan ini tidak hanya berhasil mengikis jarak fisik dan waktu antara guru dan peserta didik, tetapi juga secara signifikan meningkatkan kualitas interaksi di antara mereka, memberikan pengalaman belajar yang fleksibel dan kaya sumber daya.

a. Tujuan Blended learning

- 1) Fasilitasi pengembangan diri peserta didik dalam proses pembelajaran melalui penyesuaian metode yang selaras dengan preferensi dan gaya belajar peserta didik
- 2) Memfasilitasi peluang yang praktis dan nyata agar guru dan peserta didik dapat terlibat dalam pembelajaran mandiri yang bermakna, bermanfaat, dan mendorong pertumbuhan yang berkelanjutan.
- 3) Pembelajaran tatap muka dan daring diintegrasikan untuk meningkatkan fleksibilitas peserta didik. Kelas tatap muka berfungsi untuk memaksimalkan interaksi langsung, sedangkan konten multimedia yang disajikan secara daring memungkinkan peserta didik belajar sesuai kebutuhan, kapan pun, dan di mana pun mereka terhubung dengan Internet.

b. Manfaat Blended Learning

- 1) Proses belajar mengajar tidak terbatas pada kegiatan tatap muka saja, melainkan diperkaya dengan penambahan alokasi waktu pembelajaran melalui pemanfaatan media daring (online)
- 2) Memfasilitasi dan mengakselerasi proses komunikasi antara guru dan peserta didik (mitra belajar)
- 3) Mendorong motivasi agar peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan ini akan menumbuhkan sikap kemandirian belajar pada diri peserta didik.
- 4) Meningkatkan kemudahan dalam belajar sehingga dapat menciptakan kepuasan belajar pada diri peserta didik.

c. Kelebihan Blended Learning

- 1) Memungkinkan penyampaian pembelajaran secara fleksibel, tanpa terikat waktu dan tempat.
- 2) Pembelajaran berlangsung melalui metode mandiri dan konvensional, yang kelebihan-kelebihan dari kedua metode tersebut dapat saling melengkapi.
- 3) Waktu Pembelajaran lebih efektif dan efisien

- 4) Aksesibilitas menjadi lebih baik. Melalui Pembelajaran Campuran (Blended Learning), akses peserta didik terhadap materi pembelajaran menjadi semakin mudah."
- 5) Pembelajaran berlangsung lebih adaptif dan cair.

d. Lima Kunci dalam Merancang Pembelajaran Campuran (Blended Learning)

- 1) Live Event
- 2) Pembelajaran langsung atau tatap muka (instructor-led instruction) dapat diselenggarakan secara terpadu, baik dalam waktu dan tempat yang sama (kelas konvensional) maupun pada waktu yang sama tetapi di tempat yang berbeda (seperti kelas virtual). Bagi sebagian orang, model pembelajaran langsung ini masih menjadi cara utama dalam belajar.
- 3) Self-Paced Learning
Menggabungkan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran mandiri (self-paced learning). Kombinasi ini memungkinkan peserta didik untuk belajar kapan saja dan di mana saja, dengan memanfaatkan beragam materi belajar (konten) yang dirancang khusus untuk pembelajaran mandiri. Materi tersebut dapat berbentuk berbasis teks maupun berbasis multimedia (seperti video, animasi, simulasi, gambar, audio, atau gabungan dari semuanya). Dalam konteks terkini, bahan belajar ini dapat dikirimkan secara daring (online) melalui web maupun perangkat seluler (berupa streaming audio, streaming video, e-book, dan lain-lain) atau secara luring (offline) dalam bentuk CD, cetak, dan media lainnya.
- 4) Collaboration
Menggabungkan unsur kolaborasi, baik antara pengajar maupun antarpeserta didik, yang keduanya dimungkinkan untuk melibatkan lintas sekolah atau kampus. Oleh karena itu, perancang Pembelajaran Campuran (Blended Learning) harus meramu berbagai bentuk kolaborasi —baik kolaborasi antarpeserta didik maupun kolaborasi antara peserta didik dan pengajar— melalui alat komunikasi yang memadai, seperti chatroom, forum diskusi, surat elektronik (email), website/weblog, dan telepon seluler.
- 5) Performance Support Materials
Hal yang tidak boleh terlewatkan saat mengombinasikan pembelajaran tatap muka di kelas dengan tatap muka virtual adalah memastikan kesiapan sumber daya pendukung. Materi pembelajaran harus disiapkan dalam format digital, dan pastikan materi tersebut dapat diakses oleh peserta didik, baik secara luring (offline)—melalui CD, MP3, DVD, dan lain-lain—maupun secara daring (online)—melalui situs web resmi tertentu. Selain itu, jika pembelajaran daring dibantu oleh suatu Sistem Manajemen Pembelajaran/Konten (Learning/Content Management System - LCMS), pastikan aplikasi sistem tersebut telah terinstal dengan baik, mudah diakses, dan siap digunakan.

C. Model flipped classroom

Model Flipped Classroom (Kelas Terbalik) dirancang agar peserta didik dapat belajar mandiri untuk memperkaya pengalaman mereka. Dengan model ini, peserta didik didorong untuk menyiapkan materi atau bahan ajar sebelum sesi pembelajaran formal berlangsung.

Pendekatan pembelajaran ini mengubah kegiatan kelas konvensional menjadi tugas mandiri yang dapat diselesaikan di rumah atau di luar. Perubahan ini mendorong peserta didik mencari informasi dari berbagai sumber, sehingga mereka tidak lagi hanya menerima materi yang disajikan. Tujuannya adalah memberdayakan peserta didik agar dapat merumuskan pertanyaan, melatih kemampuan analitis (pengambilan keputusan), dan mengatasi masalah.

Dalam model Flipped Classroom, peserta didik menggunakan waktu kelas untuk kegiatan praktis, seperti memecahkan masalah, mengembangkan konsep, dan berkolaborasi. Hal ini memberi peluang bagi guru untuk memaksimalkan interaksi langsung, memberikan dukungan personal dalam mengatasi kesulitan konsep, dan menyatukan berbagai ide dari seluruh peserta didik. (Almas Sharfina et al., 2024)

Model Flipped Classroom atau Kelas Terbalik merupakan pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk memberdayakan peserta didik melalui pembelajaran mandiri, di mana kegiatan kelas konvensional ditransformasikan menjadi tugas mandiri yang diselesaikan di luar kelas, sehingga peserta didik didorong untuk secara aktif mencari dan menyiapkan materi ajar dari berbagai sumber sebelum sesi formal berlangsung.

Perubahan ini bertujuan agar peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mampu merumuskan pertanyaan, melatih kemampuan berpikir analitis dalam pengambilan keputusan, dan mengatasi masalah secara independen. Lebih lanjut, model ini memanfaatkan waktu di kelas secara optimal untuk kegiatan praktis seperti memecahkan masalah, mengembangkan konsep, dan berkolaborasi, sehingga memberikan peluang bagi guru untuk memaksimalkan interaksi langsung, memberikan dukungan personal yang lebih fokus dalam mengatasi kesulitan pemahaman konsep, serta memadukan ide-ide yang beragam dari seluruh peserta didik.

Penerapan model pembelajaran Flipped Classroom dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memberikan sejumlah manfaat yang signifikan. Berikut adalah beberapa manfaat tersebut:

1. Peningkatan Keterlibatan Siswa

Melalui Flipped Classroom, peserta didik dapat mengakses materi baru (seperti video atau bacaan) di luar jam sekolah. Pemanfaatan waktu di kelas kemudian dialihkan untuk meningkatkan keterlibatan melalui kegiatan interaktif, seperti diskusi, tanya jawab, dan kolaborasi mendalam, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif.

2. Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis

Waktu kelas yang dihabiskan untuk diskusi dan analisis berfungsi mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Hal ini memfasilitasi pemahaman materi yang lebih mendalam dan kemampuan penerapannya dalam situasi nyata.

3. Pembelajaran yang Dipersonalisasi

Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan individual mereka. Mereka memiliki kebebasan untuk memutar ulang video atau mengulang bacaan sampai materi benar-benar dipahami. Sementara itu, di kelas, guru dapat memberikan perhatian lebih kepada peserta didik yang memerlukan bantuan tambahan.

4. Meningkatkan Interaksi Guru-Siswa

Model *Flipped Classroom* menyediakan lebih banyak waktu bagi guru untuk berinteraksi secara langsung dengan peserta didik. Hal ini memungkinkan guru mengidentifikasi kesulitan belajar yang dihadapi, sehingga dapat memberikan bimbingan yang lebih spesifik dan efektif.

5. Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran

Flipped Classroom mendorong pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, yang menjadikan proses belajar lebih menarik dan relevan bagi peserta didik. Penggunaan video,

forum diskusi daring (*online*), dan sumber belajar digital lainnya turut memperkaya pengalaman belajar peserta didik.

6. Pengembangan Kemandirian Belajar

Peserta didik dilatih untuk menjadi pembelajar yang mandiri. Mereka bertanggung jawab untuk mempersiapkan diri sebelum masuk kelas dengan mempelajari materi yang telah diberikan oleh guru. Upaya ini berkontribusi dalam mengembangkan disiplin diri dan kemandirian peserta didik dalam proses belajar.

7. Meningkatkan Kolaborasi

Di dalam kelas, peserta didik sering kali didorong untuk bekerja dalam kelompok, berdiskusi, dan memecahkan masalah bersama. Hal ini meningkatkan keterampilan kolaborasi dan kerja tim, yang sangat penting untuk kehidupan nyata.

8. Peningkatan Pemahaman dan Retensi Materi

Dengan mengintegrasikan pembelajaran di rumah dan aktivitas kelas yang lebih praktis, peserta didik cenderung memiliki pemahaman yang lebih mendalam dan daya ingat (retensi) yang lebih lama terhadap materi yang diajarkan.

9. Pengurangan Beban Tugas di Kelas

Waktu guru di kelas tidak lagi banyak terpakai untuk penyampaian materi baru. Waktu yang tersedia dialihkan untuk lebih fokus membantu peserta didik menyelesaikan masalah dan mendorong terjadinya proses pembelajaran yang mendalam.

D. Mobile learning

Istilah *mobile learning* (sering disingkat *m-learning*) terbentuk dari gabungan dua kata bahasa Inggris: *mobile* yang berarti bergerak atau seluler (dapat diartikan sebagai ponsel atau telepon genggam), dan *learning* yang bermakna pembelajaran. Berdasarkan asal katanya, *m-learning* dapat didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang memanfaatkan secara optimal ponsel pintar (*handphone cerdas*) sebagai komponen integral dalam proses edukasi.

Saat ini, berbagai inovasi dan fitur canggih yang tersedia pada teknologi ponsel pintar (*smartphone*) telah mendukung dan memungkinkan beragam peluang sukses dalam implementasi konsep pembelajaran bergerak. Dukungan teknologi ini, seperti aplikasi interaktif, akses cloud, dan kemampuan multimedia, menjadi faktor penunjang utama yang dapat meningkatkan efektivitas dan keberhasilan kegiatan belajar mengajar melalui *m-learning*.

Pembelajaran bergerak atau yang dikenal dengan istilah *m-learning* adalah sebuah metode pengajaran yang mengoptimalkan penggunaan perangkat bergerak, seperti ponsel pintar (*smartphone*), tablet, dan laptop, guna menunjang kegiatan belajar mengajar. Pendekatan ini menawarkan keluwesan bagi pengguna untuk mengakses informasi dan materi pembelajaran kapan pun dan di mana pun. Dengan demikian, *m-learning* sangat mendukung terwujudnya konsep pembelajaran yang lebih personal dan adaptif sesuai kebutuhan individu. (Tsaaniyatush Shoolihah Fauzan, 2024)

Pembelajaran bergerak (*m-learning*) didefinisikan sebagai suatu metode pengajaran inovatif yang secara khusus mengoptimalkan pemanfaatan perangkat bergerak atau *mobile devices*. Perangkat ini mencakup ponsel pintar (*smartphone*), tablet, hingga laptop, yang semuanya berfungsi sebagai alat utama untuk menunjang dan memfasilitasi kegiatan belajar mengajar. Inti dari *m-learning* adalah memindahkan lingkungan belajar dari ruang kelas fisik

ke dalam genggamannya, menjadikan proses akuisisi pengetahuan menjadi lebih portabel dan terintegrasi dengan gaya hidup modern. Dengan infrastruktur teknologi yang didukung koneksi internet, m-learning membuka akses terhadap sumber daya pendidikan yang luas, mulai dari video, modul interaktif, hingga e-book, yang dapat diakses melalui berbagai aplikasi dan platform khusus.

Pendekatan m-learning menawarkan keunggulan signifikan berupa keluwesan (fleksibilitas) dalam aksesibilitas, yang merupakan kunci bagi terwujudnya konsep pembelajaran yang lebih personal dan adaptif. Keluwesan ini memungkinkan setiap pengguna untuk mengakses informasi dan materi pembelajaran kapan pun dan di mana pun sesuai jadwal dan kecepatan belajarnya sendiri, tanpa terikat batasan waktu atau lokasi. Hal ini sangat penting karena pembelajaran menjadi berpusat pada individu, memungkinkan peserta didik untuk memilih jalur, konten, dan gaya belajar yang paling sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan mereka. Oleh karena itu, m-learning tidak hanya memperluas jangkauan pendidikan, tetapi juga mempromosikan otonomi belajar yang lebih tinggi, memungkinkan adaptasi konten secara real-time untuk mengatasi kesenjangan pemahaman dan meningkatkan efektivitas pendidikan secara keseluruhan.

Perangkat bergerak (mobile device) memiliki sifat-sifat utama, yaitu praktis (handy), mudah dibawa (portable), dan selalu siap digunakan (always active). Karakteristik ini memberikan keuntungan besar dalam konteks pembelajaran, karena memungkinkan pengguna untuk mengakses konten pembelajaran secara cepat dan tepat. Aksesibilitas ini sangat dipermudah karena materi dapat dibuka di mana pun dan kapan pun tanpa memerlukan waktu untuk menyalakan perangkat komputer yang lebih besar dan kurang praktis.

Mobile learning juga dapat diartikan sebagai bentuk kegiatan belajar yang menghilangkan keharusan bagi peserta didik maupun pengajar untuk berada di suatu tempat tertentu atau menghadiri kelas secara fisik. Dalam konsep ini, peserta didik dan pendidik cukup menggunakan ponsel pintar (smartphone) untuk mengakses materi dan berinteraksi dalam pembelajaran. Aktivitas ini dapat dilakukan secara leluasa, baik saat berada di dalam ruangan maupun di ruang publik, sehingga tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu sebagaimana dalam pembelajaran konvensional.

Sementara itu, Android adalah sistem operasi yang dikembangkan dari inti (kernel) Linux. Sistem operasi ini secara spesifik dirancang untuk mendukung perangkat bergerak dengan teknologi layar sentuh (touchscreen), seperti ponsel pintar dan tablet. Android berperan sebagai fondasi teknis yang memungkinkan berbagai aplikasi dan fitur m-learning dapat berjalan dengan lancar pada perangkat yang digunakan oleh peserta didik dan pengajar.

1. Karakteristik Mobile Learning

a. Fleksibilitas

Pembelajaran bergerak (mobile learning) memberikan keluwesan (fleksibilitas) signifikan karena memungkinkan para karyawan untuk mengatur proses belajar sesuai dengan kecepatan dan jadwal mereka sendiri. Mereka dapat memilih waktu dan lokasi yang paling tepat untuk mengakses materi pelajaran. Dengan demikian, pendekatan ini membantu karyawan memaksimalkan waktu yang tersedia dan memastikan mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan masing-masing individu secara efektif.

b. Akses yang Mudah

c. Peserta didik memiliki kemampuan untuk mengakses materi pembelajaran melalui perangkat bergerak (mobile device) mereka dari mana saja dan kapan saja. Hal ini memungkinkan mereka untuk belajar di berbagai lokasi, termasuk di rumah, di sekolah, atau bahkan saat berada di perjalanan/tempat umum (Catatan: Bagian terakhir kalimat asli terpotong, sehingga diinterpretasikan sebagai tempat umum/perjalanan). Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih mudah dijangkau dan terintegrasi dengan rutinitas harian peserta didik.

d. Interaktif

Materi pembelajaran dalam M-Learning sering kali disajikan melalui berbagai bentuk media, seperti video, audio, dan gambar. Penyajian yang beragam ini bertujuan agar karyawan dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Selain itu, M-Learning juga memfasilitasi keterlibatan aktif karyawan dalam proses pembelajaran melalui interaksi langsung dengan materi ajar yang disajikan.

e. Variasi Konten

M-Learning memberikan kemampuan kepada pelatih untuk memilih dan menyesuaikan materi pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan spesifik peserta. Kemampuan adaptasi konten ini berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan dan secara langsung membantu karyawan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diberikan.

f. Mudah Digunakan

Perangkat bergerak (mobile device) umumnya dilengkapi dengan antarmuka pengguna (user interface) yang modern dan mudah digunakan. Keunggulan ini memungkinkan para karyawan untuk mengakses dan memanfaatkan materi pembelajaran dengan sangat mudah dan intuitif.

Dari pembahasan ini menegaskan bahwa masa depan Pendidikan Agama Islam (PAI) sangat bergantung pada kemauan para pendidik untuk beradaptasi dan berinovasi. Metode konvensional sudah tidak cukup lagi untuk menjawab kompleksitas tantangan yang dibawa oleh era disrupsi. Pada akhirnya, inovasi metode pembelajaran PAI harus dipahami sebagai upaya berkelanjutan untuk menjamin bahwa PAI tetap menjadi mercusuar moral dan spiritual bagi generasi penerus. Dengan komitmen terhadap inovasi, PAI akan terus menghasilkan lulusan yang tidak hanya bertaqwa, tetapi juga kritis, adaptif, dan siap menghadapi realitas dunia modern tanpa kehilangan identitas keagamaannya.

E. Tantangan Pengembangan Kompetensi Guru PAI di Abad 21

Salah satu kendala utama yang dihadapi oleh guru Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah rendahnya kompetensi literasi digital. Banyak guru PAI, khususnya mereka yang berada di daerah terpencil atau wilayah dengan keterbatasan akses terhadap teknologi, masih mengalami kesulitan dalam mengimplementasikan perangkat digital pada kegiatan pembelajaran.

Tantangan ini semakin diperburuk oleh sedikitnya pelatihan teknologi yang relevan dan dilaksanakan secara berkelanjutan, yang mengakibatkan mayoritas guru cenderung mempertahankan metode pengajaran konvensional. Selain itu, masih terdeteksi adanya penolakan terhadap perubahan, di mana beberapa guru merasa lebih nyaman menggunakan metode tradisional dan kurang terbuka terhadap pemanfaatan teknologi yang inovatif dalam pengajaran. Hal ini menunjukkan bahwa transformasi pendidikan di era digital memerlukan

waktu, terutama dalam hal perubahan pola pikir (mindset) dan kesiapan guru untuk beradaptasi.(Musbaing, 2024)

F. Tiga akar permasalahan yang menghambat adaptasi digital di kalangan guru PAI, yaitu:

- 6) Rendahnya Literasi Digital: Ini adalah masalah mendasar. Kurangnya keterampilan teknis menyebabkan guru PAI, terutama di daerah yang infrastruktur teknologinya minim, kesulitan memanfaatkan alat dan aplikasi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Mereka tidak dapat mengintegrasikan e-learning, materi multimedia, atau platform daring secara efektif.
- 7) Minimnya Dukungan Sistemik (Pelatihan): Masalah ini diperparah oleh ketiadaan atau kurangnya pelatihan teknologi yang terstruktur dan berkelanjutan dari lembaga terkait. Pelatihan yang tidak relevan atau hanya dilakukan sekali-kali tidak cukup untuk membangun kompetensi jangka panjang, sehingga guru kembali menggunakan cara lama.
- 8) Resistensi terhadap Perubahan (Mindset): Selain faktor keterampilan, terdapat faktor psikologis. Sebagian guru lebih memilih zona nyaman metode tradisional. Penolakan ini menunjukkan bahwa tantangan terbesar dalam transformasi pendidikan bukan hanya pada teknologi itu sendiri, melainkan pada kemauan dan kesiapan mental guru untuk meninggalkan kebiasaan lama dan mengadopsi inovasi.

Modernisasi pembelajaran PAI di era digital memerlukan intervensi ganda: meningkatkan keterampilan teknis melalui pelatihan yang teratur sekaligus mendorong perubahan pola pikir agar guru lebih reseptif terhadap inovasi

G. Rekomendasi Strategis untuk Pengembangan Kompetensi Guru PAI

langkah strategis yang harus ditempuh untuk mengembangkan kompetensi guru Pendidikan Agama Islam (PAI) agar relevan di abad ke-21(Musbaing, 2024):

- 9) Pelatihan Literasi Digital Berkelanjutan: Diperlukan adanya program pelatihan literasi digital yang dilaksanakan secara kontinu dan berkelanjutan. Hal ini bertujuan untuk memastikan semua guru PAI memiliki keterampilan yang esensial dalam memanfaatkan teknologi pendidikan secara efektif.
- 10) Penyesuaian Kurikulum dan Integrasi Teknologi: Penyesuaian kurikulum merupakan langkah krusial. Kurikulum harus mengintegrasikan teknologi dan materi ajar berbasis digital secara langsung ke dalam substansi pembelajaran PAI.
- 11) Pembentukan Komunitas Belajar Daring: Pembentukan komunitas belajar virtual (daring) khusus untuk guru PAI dapat menjadi sarana efektif. Komunitas ini berfungsi memfasilitasi pertukaran pengetahuan dan praktik-praktik mengajar terbaik di antara sesama pendidik.
- 12) Pendampingan Profesional Berkelanjutan: Terakhir, penting untuk mengadakan pendampingan profesional secara terus-menerus. Tujuannya adalah memastikan guru PAI senantiasa mengembangkan kompetensi mereka agar sejalan dengan tuntutan zaman dan kebutuhan belajar peserta didik.

Empat langkah strategis ini bertujuan menciptakan ekosistem pembelajaran PAI yang adaptif dan berkualitas di era digital. Poin pertama dan keempat menekankan pentingnya aspek sumber daya manusia melalui pelatihan literasi digital dan pendampingan profesional yang

tidak terputus. Hal ini merupakan jawaban langsung atas tantangan literasi digital yang telah dibahas sebelumnya.

Sementara itu, poin kedua menyentuh aspek sistemik dengan menggarisbawahi perlunya integrasi teknologi pada level kurikulum, memastikan bahwa materi ajar PAI relevan secara digital. Poin ketiga berfokus pada aspek kolaboratif, yaitu pembangunan komunitas daring, yang mendorong guru untuk berbagi pengalaman dan praktik inovatif, sehingga percepatan adaptasi teknologi dapat terjadi secara kolektif dan lebih efektif. Semua langkah ini saling mendukung untuk menyiapkan guru PAI menghadapi tantangan pembelajaran di masa depan

SIMPULAN

Modernisasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital menuntut adanya strategi intervensi ganda yang terpadu. Keberhasilan transformasi ini tidak dapat dicapai hanya dengan menyediakan perangkat keras semata, melainkan harus fokus pada pengembangan sumber daya manusia. Oleh karena itu, langkah krusial yang diperlukan adalah meningkatkan keterampilan teknis guru melalui program pelatihan digital yang terstruktur dan teratur. Hal ini harus dilakukan secara simultan dengan upaya mendorong perubahan pola pikir (mindset) agar guru menjadi lebih terbuka dan reseptif terhadap inovasi teknologi dalam pengajaran. Dengan menggabungkan peningkatan kompetensi praktis dan kemauan adaptasi mental, guru PAI akan siap untuk menciptakan lingkungan belajar yang relevan, efektif, dan sesuai dengan tuntutan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Almas Sharfina, Alaniah, Irma Soraya, & Asep Saepul Hamdani. (2024). Upaya Membentuk Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Flipped Classroom dalam Pembelajaran PAI. *Al-Liqo: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM*, 9, 71. <https://doi.org/10.46963/AlLiqo.V9i1.1138>
- Dina Gasong. (2024). *Inovasi Pendidikan*. Deepublish Digital Sleman. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Mjuweqaaqbj&oi=fnd&pg=PP1&dq=+Inovasi+Pendidikan&ots=Veoytze1_&sig=A-Iq0s73szar-VBG4n8IYwmGTnk&redir_esc=Y#v=onepage&q=Inovasi%20pendidikan&f=false
- Etika Maeda Sohya. (2019). PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM MENGEMBANGKAN DAN MENINGKATKAN KEPROFESIONALAN PENDIDIK DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 (Vol. 1). PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI MEDAN. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/38852/2/COVER%20PROSIDING%20SNTP%202019.pdf>
- Muhammad, K., Irmu Suryanti, Muhammad Muntazir, Ribuwati, Ahmad Jon Areli, Mediarita Agustina, Rosda Fajri Kafarisa, Agus Guntur Saputra, Nani Diana, Evi Agustina, Ririn Oktarina, & Tita Bela Hisri. (2019). *INOVASI PENDIDIKAN (Pertama)*. WADE Group Ponorogo. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Ladbeqaaqbj&oi=fnd&pg=PA1&dq=+Inovasi+Pendidikan&ots=Bnmsiizxgj&sig=N-Ruuqtpvab7i-81JD_Achcxfis&redir_esc=Y#v=onepage&q=Inovasi%20pendidikan&f=false
- Musbaing. (2024). Kompetensi Guru PAI Di Abad 21: Tantangan Dan Peluang Dalam Pendidikan Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 13, 320. <https://p3i.my.id/index.php/Refleksi/Article/View/369>
- Saeful Anam, Upik Khoirul Abidin, & Rasidi. (2024). *Gamifikasi Dalam Pembelajaran; Membangun Kreativitas Dan Kolaborasi Siswa (1st Ed.)*. Acdemia Publication Lamongan. <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=OWYQEQAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Bentuk-Bentuk+Inovasi+Metode+Pembelajaran+Da+Gamifikasi,&ots=Bjbluldzlz&sig=D8axdyesm>

- m_Bws8acx6gn-Oz6kg&Redir_Esc=Y#V=Onepage&Q=Bentuk-Bentuk%20inovasi%20metode%20pembelajaran%20da%20Gamifikasi%2C&F=False
- Shirley Khumaidah, & Mohammad Nu'man. (2021). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN PAI PADA MASA PANDEMI COVID-19. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 4, 92. <https://doi.org/10.52166/Talim.V4i1.2389>
- Tsaaniyatush Shoolihah Fauzan. (2024). MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI DI MAN 2 YOGYAKARTA. *Jurnal Tarbiyah Almuslim*, 2(Vol. 2 No. 2 (2024): *Jurnal Tarbiyah Almuslim*), 123. <https://doi.org/10.71025/59x8k158>