

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III PADA MATERI BERBAKTI ORANG TUA MATA PELAJARAN PAI DI SDN ADIARSA BARAT 1 - KARAWANG

Fathiyah Azahra¹, Aulia Fitria², Candra Indra Prahasta³, M.Makbul⁴, Asep Kahfi⁵

^{1,2,3,4} Pendidikan Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

⁵SD Negeri Adiarsa Barat 1, Karawang, Indonesia

¹fathiyahazahra05@gmail.com, ²auliafitriaklp@gmail.com, ³2310631110080@student.unsika.ac.id, ⁴m.makbul@fai.unsika.ac.id, ⁵asepkahfi632@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 28-05-26

Disetujui: 01-06-26

Kata Kunci:

Hasil Belajar;
Penelitian Tindakan
Kelas (PTK);
Pendidikan
Agama Islam (PAI).

Abstract: *This study aims to improve the learning outcomes of third-grade Class A students in the subject of Islamic Religious Education, specifically on the topic "Honoring Parents," through the implementation of digital learning media at SDN Adiarsa Barat 1 Karawang. This study employed the Classroom Action Research (CAR) method, conducted in two cycles, comprising the stages of planning, action, observation, and reflection. The study sample consisted of 44 students. Data collection techniques included observation, tests, interviews, and documentation. The results showed that the use of digital media, specifically educational videos and Wordwall, significantly improved student learning outcomes. The percentage of students meeting learning standards increased from 68% in the pre-intervention phase to 70% in Cycle I, and further rose to 88.64% in Cycle II, with the class average score reaching 77.70. In addition to improving learning outcomes, digital media also increased students' enthusiasm, activity, and engagement in the learning process. Thus, the implementation of digital learning media has proven effective in improving elementary school students' PAI learning outcomes.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III-A pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi "Berbakti kepada Orang Tua" melalui penerapan media pembelajaran digital di SDN Adiarsa Barat 1 Karawang. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 44 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital berupa video edukasi dan Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Persentase ketuntasan belajar siswa meningkat dari 68% pada pra tindakan menjadi 70% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 88,64% pada siklus II dengan nilai rata-rata kelas mencapai 77,70. Selain meningkatkan hasil belajar, media digital juga meningkatkan antusiasme, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran digital terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa sekolah dasar.



PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti merupakan fondasi utama dalam upaya pembentukan karakter dan kepribadian peserta didik di tingkat sekolah dasar. Melalui mata pelajaran ini, siswa diharapkan tidak hanya menguasai teori, tetapi juga mampu mengimplementasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari (Albert, 2024). Salah satu materi krusial dalam Kurikulum Merdeka Fase B untuk kelas III adalah memahami perilaku berbakti kepada orang tua (*birrul walidain*) sebagai bentuk ketaatan kepada Allah SWT. Peserta didik perlu dibimbing untuk menghormati dan membantu orang tua mereka karena peran besar orang tua dalam merawat dan membesarkan mereka sejak kecil.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan kurikulum dengan kondisi pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Adiarsa Barat 1, proses pembelajaran PAI sering kali masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media konvensional seperti buku teks serta papan tulis. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif, mudah merasa bosan, dan kurang antusias dalam mengikuti Pelajaran (Albert, 2024). Selain itu, karakteristik perkembangan anak usia 8-9 tahun (kelas 3 SD) yang berada pada tahap operasional konkret membuat mereka kesulitan memahami konsep-konsep agama yang bersifat abstrak jika hanya disampaikan secara lisan (Ramdhani et al., 2024), tantangan lainnya adalah tingginya ketergantungan siswa pada gawai (*handphone*) di lingkungan rumah, yang sering kali mengalihkan fokus mereka dari mengulang materi pelajaran.

Rendahnya keterlibatan siswa ini berbanding lurus dengan hasil belajar yang belum optimal. Data awal menunjukkan bahwa hasil belajar merupakan masalah mendesak yang memerlukan penanganan segera. Siswa sendiri mengakui bahwa mereka merasa lebih bersemangat jika pembelajaran melibatkan kegiatan praktik, permainan, atau penggunaan media visual seperti video. Media digital dipandang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan inovatif dibandingkan metode konvensional (Albert, 2024), penggunaan elemen visual seperti animasi dan video tidak hanya membuat suasana kelas lebih menyenangkan, tetapi juga mempermudah siswa dalam mengingat materi secara efektif (Hermawati, 2026).

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, penelitian ini menerapkan inovasi melalui media pembelajaran digital interaktif, dengan adanya perkembangan teknologi tidak dapat memisahkan dalam pembelajaran seorang guru harus bisa menggunakan media yang variatif agar peserta didik tidak jenuh dalam belajar, penulis menggunakan aplikasi wordwall agar menarik perhatian peserta didik dalam belajar dan meningkatkan hasil belajarnya dengan game edukasi seperti wordwall Fitur tersebut berupa teka teki silang, kuis, permainan kata, dan permainan lainnya. Kelebihan wordwall ini banyaknya template yang dapat disesuaikan. Hal ini tentunya mempermudah pendidik untuk memilih fitur template yang sesuai dengan kebutuhan siswanya. Selain itu pembelajaran video interaktif dibuat agar peserta didik termotivasi dari kisah-kisah teladan. Pembelajaran PAI dengan video pembelajaran

interaktif berbantuan dilakukan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Untuk meningkatkan kerjasama dalam penelitian, hal ini diterapkan melalui pendekatan pembelajaran kooperatif, sebuah strategi yang menekankan pemanfaatan kelompok kecil peserta didik yang bekerja sama untuk meningkatkan lingkungan belajar guna mencapai tujuan pendidikan (Tambak, 2017). Penggunaan teknologi seperti video edukasi (misalnya kisah teladan Uwais Al-Qarni) serta platform permainan edukatif seperti *Wordwall*, diintegrasikan ke dalam proses belajar. Media digital ini dipadukan dengan model *Cooperative Learning* untuk mendorong kerja sama tim dan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat (Albert, 2024). Melalui pendekatan ini, diharapkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian tindakan kelas ini difokuskan pada judul: "Penerapan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Berbakti Kepada Kedua Orang Tua Siswa Kelas III-A Pada Mata Pelajaran PAI di SDN Adiarsa Barat 1"

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), menurut (Dewi et al., 2020) menyatakan bahwa PTK merupakan sebuah proses refleksi diri bagi pendidik untuk meningkatkan rasionalitas dan praktik-praktik pendidikan. 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.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan tinjauan. Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan.

1. Perencanaan (*Planning*): Menyusun Modul Ajar/RPP, menyiapkan media digital (seperti video edukasi, dan *Wordwall*), serta menyusun instrumen evaluasi
2. Tindakan (*Action*): Melaksanakan pembelajaran PAI materi "Berbakti kepada Orang Tua" menggunakan media digital interaktif dipadukan dengan model *Cooperative Learning*.
3. Observasi (*Observation*): Mengamati aktivitas guru dan perilaku belajar siswa, termasuk tingkat antusiasme, keaktifan dalam diskusi, dan ketertiban kelas menggunakan lembar observasi.
4. Refleksi (*Reflection*): Menganalisis hasil tindakan dan data hasil belajar untuk menentukan keberhasilan atau perbaikan yang diperlukan pada siklus berikutnya.

Fokus dan tempat penelitian ini dilakukan di SDN Adiarsa Barat 1. Peserta dalam penelitian ini adalah 44 siswa dari Kelas III-A, dengan pemilihan subjek dilakukan untuk

meningkatkan hasil pembelajaran PAI mengenai tema "Ketaatan kepada Orang Tua" melalui media digital inovatif.

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:

1. Observasi: Menggunakan lembar observasi aktivitas siswa dan guru untuk menilai keterlibatan dan interaksi selama penggunaan media digital.
2. Tes: Memberikan Pre-test dan Post-test pada setiap siklus untuk mengukur peningkatan hasil belajar dan pemahaman materi siswa.
3. Wawancara: Dilakukan dengan guru PAI dan siswa untuk mendapatkan wawasan mendalam mengenai pengalaman penggunaan media digital dalam pembelajaran.
4. Dokumentasi: Pengumpulan foto kegiatan, daftar nilai, dan catatan refleksi sebagai bukti fisik pelaksanaan penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk menilai seberapa efektif media digital berfungsi dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), beserta pengaruhnya terhadap antusiasme dan pemahaman peserta didik. Berikut adalah metode analisis data yang akan digunakan:

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif merupakan tahapan yang sangat penting dalam proses penelitian, khususnya pada penelitian yang bersifat deskriptif dan interpretatif, karena melalui proses inilah peneliti dapat memahami makna yang terkandung dalam data secara mendalam. Secara teoretis, analisis data kualitatif berangkat dari pandangan bahwa realitas sosial tidak bersifat tunggal maupun objektif, melainkan dibentuk oleh pengalaman, interaksi, serta konteks sosial yang melingkupi individu (Rahmani et al., 2025). Dalam penelitian ini analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil observasi dan wawancara dengan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk mendeskripsikan perubahan suasana kelas dan perilaku siswa.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang berorientasi pada pengukuran objektif melalui data berbentuk angka, pengujian hipotesis, serta penggunaan teknik statistik untuk menarik kesimpulan ilmiah. Dalam pendekatan ini, data dikumpulkan secara terstruktur melalui instrumen seperti angket, survei, atau tes, kemudian dianalisis menggunakan perhitungan statistik untuk melihat hubungan, perbedaan, maupun pengaruh antar variable (Suranto, 2015). Dalam penelitian ini analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui capaian hasil belajar siswa melalui soal-soal yang diberikan. Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran

dilihat dari peningkatan hasil belajar dengan melakukan perhitungan persentase di setiap pertemuan. Perhitungan presentase menggunakan rumus.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan hasil belajar PAI pada materi "Berbakti kepada Orang Tua" siswa kelas III-A yang berjumlah 44 siswa, menggunakan media pembelajaran digital. Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui observasi, tes, dan refleksi, diperoleh hasil sebagai berikut:

Siklus I (Pertemuan 1 dan 2) Pada siklus I, pembelajaran mulai mengintegrasikan media digital seperti video edukasi dan kuis interaktif. Hasil belajar siswa menunjukkan:

1. Pertemuan 1: Nilai rata-rata kelas sebesar 65 dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 30 orang (68%).
Kendala utama yang muncul adalah kurangnya perangkat pendukung (speaker) sehingga suara video tidak terdengar jelas oleh seluruh siswa.
2. Pertemuan 2: Nilai rata-rata kelas tetap di angka 65, namun jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 31 orang (70%).
Siswa mulai menunjukkan fokus yang lebih baik, meskipun masih ada beberapa siswa yang kurang konsentrasi.

Tabel.1 Data Awal Nilai Pra Siklus

NO	NAMA	PEROLEHAN	
		NILAI	KETERANGAN
1	AK	62,5	Tidak Tuntas
2	BK	62,5	Tidak Tuntas
3	BKA	56,25	Tidak Tuntas
4	AZM	75	Tuntas
5	GZR	62,5	Tidak Tuntas
6	AMY	56,25	Tidak Tuntas
7	N	56,25	Tidak Tuntas
8	HMIF	56,25	Tidak Tuntas
9	BK	62,5	Tidak Tuntas
10	GAN	75	Tuntas
11	H	56,25	Tidak Tuntas
12	AAN	62,5	Tidak Tuntas
13	NAG	62,5	Tidak Tuntas
14	AA	75	Tuntas
15	FSB	50	Tidak Tuntas
16	AW	50	Tidak Tuntas
17	AM	62,5	Tidak Tuntas
18	ASP	75	Tuntas
19	DZ	50	Tidak Tuntas

20	BIP	56,25	Tidak Tuntas
21	SNH	62,5	Tidak Tuntas
22	DFR	50	Tidak Tuntas
23	AA	56,25	Tidak Tuntas
24	YUB	75	Tuntas
25	AKS	56,25	Tidak Tuntas
26	AR	56,25	Tidak Tuntas
27	HN	75	Tuntas
28	AFR	62,5	Tidak Tuntas
29	AD	62,5	Tidak Tuntas
30	DH	56,25	Tidak Tuntas
31	GZ	56,25	Tidak Tuntas
32	KPS	75	Tuntas
33	GRP	50	Tidak Tuntas
34	HF	56,25	Tidak Tuntas
35	ANP	56,25	Tidak Tuntas
36	GJJ	62,5	Tidak Tuntas
37	ARAF	62,5	Tidak Tuntas
38	AAH	56,25	Tidak Tuntas
39	GZ	75	Tuntas
40	AAK	75	Tuntas
41	CSRR	43,75	Tidak Tuntas
42	HS	56,25	Tidak Tuntas
43	KNS	56,25	Tidak Tuntas
44	DP	75	Tuntas
Nilai Rata-Rata			65

Keterangan:

Nilai 0-74 = Tidak Tuntas

Nilai 75-100 = Tuntas

Tabel.2 Data Hasil Pengamatan Kemampuan Siswa Kelas III-A

SDN Adiarsa Barat 1 Siklus I

NO	NAMA	PEROLEHAN	
		NILAI	KETERANGAN
1	AK	62,5	Tidak Tuntas
2	BK	75	Tuntas
3	BKA	56,25	Tidak Tuntas
4	AZM	68,75	Tidak Tuntas
5	GZR	62,5	Tidak Tuntas
6	AMY	56,25	Tidak Tuntas
7	N	56,25	Tidak Tuntas
8	HMIF	56,25	Tidak Tuntas
9	BK	62,5	Tidak Tuntas

10	GAN	75	Tuntas
11	H	56,25	Tidak Tuntas
12	AAN	62,5	Tidak Tuntas
13	NAG	62,5	Tidak Tuntas
14	AA	75	Tuntas
15	FSB	50	Tidak Tuntas
16	AW	50	Tidak Tuntas
17	AM	62,5	Tidak Tuntas
18	ASP	75	Tuntas
19	DZ	50	Tidak Tuntas
20	BIP	56,25	Tidak Tuntas
21	SNH	62,5	Tidak Tuntas
22	DFR	50	Tidak Tuntas
23	AA	56,25	Tidak Tuntas
24	YUB	75	Tuntas
25	AKS	56,25	Tidak Tuntas
26	AR	56,25	Tidak Tuntas
27	HN	68,75	Tidak Tuntas
28	AFR	62,5	Tidak Tuntas
29	AD	62,5	Tidak Tuntas
30	DH	56,25	Tidak Tuntas
31	GZ	56,25	Tidak Tuntas
32	KPS	68.75	Tidak Tuntas
33	GRP	50	Tidak Tuntas
34	HF	56,25	Tidak Tuntas
35	ANP	56,25	Tidak Tuntas
36	GJJ	62,5	Tidak Tuntas
37	ARAF	62,5	Tidak Tuntas
38	AAH	56,25	Tidak Tuntas
39	GZ	75	Tuntas
40	AAK	75	Tuntas
41	CSRR	43,75	Tidak Tuntas
42	HS	56,25	Tidak Tuntas
43	KNS	56,25	Tidak Tuntas
44	DP	68,75	Tuntas
Nilai Rata-Rata			65

Keterangan:

Nilai 0-74 = Tidak Tuntas

Nilai 75-100 = Tuntas

Menurut data pada Tabel 1 dan Tabel 2, pencapaian belajar PAI kelas III-A SDN Adiarsa Barat 1 belum memuaskan. Distribusi nilai menunjukkan 0 siswa nilai A, 0 siswa B, 43 siswa C, dan 1 siswa D. Tingkat ketuntasan KKM meningkat hanya 1% dari 68%

menjadi 70% (kategori rendah) hal ini menunjukkan bahwa siswa belum mencapai standar minimum 75 yang ditetapkan sekolah karena belum menguasai materi.

Penggunaan *Wordwall* Adalah sebuah alat daring untuk membuat permainan belajar yang menyenangkan, sebagai strategi untuk peningkatan hasil belajar. Website ini serbaguna, memungkinkan pengembangan berbagai jenis permainan dan dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik atau dengan dukungan dari pendidik.

Siklus II (Pertemuan 1 dan 2) Pada siklus II, peneliti melakukan perbaikan pada pengelolaan kelas dan optimalisasi media digital

1. Pertemuan 1: Siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat menyimak video kisah Uwais Al-Qarni. Suasana kelas menjadi lebih tertib karena adanya kesepakatan belajar di awal pembelajaran.
2. Pertemuan 2: Hasil belajar meningkat secara signifikan dengan penggunaan media *Wordwall*. Nilai rata-rata kelas naik menjadi 77,70 dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 39 orang, sehingga persentase ketuntasan mencapai 88,64%. Sebagian besar siswa sudah berani menyampaikan pendapat dan menjawab kuis digital dengan aktif.

**Tabel.3 Data Hasil Pengamatan Kemampuan Siswa Kelas III-A
SDN Adiarsa Barat 1 Siklus II**

NO	NAMA	PEROLEHAN	
		NILAI	KETERANGAN
1	AK	81,25	Tuntas
2	BK	81,25	Tuntas
3	BKA	75	Tuntas
4	AZM	75	Tuntas
5	GZR	75	Tuntas
6	AMY	75	Tuntas
7	N	75	Tuntas
8	HMIF	81.25	Tuntas
9	BK	75	Tuntas
10	GAN	81,25	Tuntas
11	H	75	Tuntas
12	AAN	75	Tuntas
13	NAG	93,75	Tuntas
14	AA	75	Tuntas
15	FSB	81,25	Tuntas
16	AW	68,75	Tidak Tuntas
17	AM	75	Tuntas
18	ASP	81,25	Tuntas
19	DZ	81,25	Tuntas
20	BIP	81,25	Tuntas

21	SNH	81,25	Tuntas
22	DFR	81,25	Tuntas
23	AA	81,25	Tuntas
24	YUB	87,5	Tuntas
25	AKS	81,25	Tuntas
26	AR	75	Tuntas
27	HN	87,5	Tuntas
28	AFR	75	Tuntas
29	AD	81,25	Tuntas
30	DH	81,25	Tuntas
31	GZ	81,25	Tuntas
32	KPS	81,25	Tuntas
33	GRP	81,25	Tuntas
34	HF	81,25	Tuntas
35	ANP	87,5	Tuntas
36	GJJ	81,25	Tuntas
37	ARAF	81,25	Tuntas
38	AAH	75	Tuntas
39	GZ	75	Tuntas
40	AAK	56,25	Tidak Tuntas
41	CSRR	81,25	Tuntas
42	HS	56,25	Tidak Tuntas
43	KNS	56,25	Tidak Tuntas
44	DP	68,75	Tuntas
Nilai Rata-Rata			78

Keterangan:

Nilai 0-74 = Tidak Tuntas

Nilai 75-100 = Tuntas

Berdasarkan informasi dalam tabel di atas, terdapat kenaikan dalam persentase hasil belajar PAI. Sebelum intervensi, tingkat kecakapan siswa tercatat sebesar 68%, yang meningkat menjadi 70% pada siklus I. Pada siklus II, angka ini meningkat menjadi 88,64%. Mengacu pada klasifikasi yang diberikan oleh (Arikunto, 2010), tahap awal dianggap rendah, siklus I diberi label cukup, dan siklus II mencapai penilaian baik. Data mengenai kinerja siswa menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai alat pembelajaran telah memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar PAI bagi siswa kelas III-A di SDN Adiarsa Barat 1.

Penerapan media pembelajaran digital di kelas III-A SDN Adiarsa Barat 1 terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa media digital mampu meningkatkan daya tarik dan interaktivitas dalam proses belajar mengajar PAI (Anisa & Ihsan, 2025), efektivitas visualisasi dan gamifikasi penggunaan video kisah Uwais Al-Qarni membantu siswa memahami konsep berbakti kepada orang tua secara lebih konkret dan kontekstual. Visualisasi melalui video terbukti

membantu siswa mengingat dan menerapkan informasi dengan lebih baik dibandingkan metode ceramah tradisional (Anisa & Ihsan, 2025). Selain itu, integrasi elemen permainan melalui platform seperti *Wordwall* menciptakan suasana kompetisi yang sehat dan menyenangkan, yang secara langsung meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Albert, 2024).

Penggunaan media pembelajaran digital seperti *Wordwall* dan video interaktif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Hal ini karena media digital memberikan pengalaman belajar visual dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami materi melalui gambar, suara, permainan, dan aktivitas langsung dibandingkan penjelasan abstrak secara verbal. Penggunaan *Wordwall* juga mampu meningkatkan partisipasi siswa karena menghadirkan unsur permainan edukatif yang mendorong rasa ingin tahu, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, integrasi media digital dengan model *cooperative learning* membantu siswa belajar bekerja sama, berdiskusi, serta meningkatkan keberanian dalam menyampaikan pendapat (Laili et al., 2024). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran digital tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi, interaksi sosial, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran PAI.

Meskipun hasil belajar meningkat, beberapa kendala tetap teridentifikasi, seperti keterbatasan waktu dalam penggunaan media interaktif dan adanya siswa yang masih pasif. Hal ini menunjukkan bahwa peran guru sebagai fasilitator tetap krusial untuk membimbing siswa yang memiliki kemampuan digital atau literasi yang lebih rendah. Efektivitas pembelajaran digital sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur (seperti kestabilan internet dan ketersediaan perangkat) serta kompetensi guru dalam mengelola kelas. (Hermawati, 2026).

Secara keseluruhan, temuan dari penelitian ini mendukung gagasan bahwa kemajuan digital dalam pendidikan PAI meningkatkan kinerja kognitif siswa sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri dan minat mereka untuk memahami pentingnya sifat karakter yang baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di kelas III-A SDN Adiarsa Barat 1, Pemanfaatan alat pembelajaran digital dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mengenai materi “Berbakti kepada Orang Tua” menunjukkan dampak positif terhadap prestasi hasil belajar siswa. Penggunaan sumber daya digital seperti video pembelajaran dan *Wordwall* mendorong lingkungan pendidikan yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, merasa lebih termotivasi, dan memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Peningkatan hasil belajar terlihat dari persentase ketuntasan siswa yang meningkat dari 68%

pada pra tindakan menjadi 70% pada siklus I, kemudian meningkat secara signifikan menjadi 88,64% pada siklus II dengan nilai rata-rata kelas mencapai 77,70. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital efektif digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran digital secara lebih kreatif dan variatif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Pihak sekolah juga diharapkan dapat mendukung penggunaan media digital dengan menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai, seperti proyektor, speaker, dan akses internet yang baik. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penggunaan media digital pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR REFERENSI

- Albert, R. (2024). *PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN PAI MATERI RUKUN-RUKUN BELAJAR SISWA KELAS 3 SD DI SDIT RUHUL JADID*. 9(2), 107–118.
- Anisa, A. N., & Ihsan, M. (2025). *Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Pendidikan Agama Islam di Era Digitalisasi Siswa Kelas 3 SDN 011 Bontang Selatan Tahun Pelajaran 2023 / 2024 Pendahuluan*. 3(1).
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Dewi, A. T., Rukaya, & 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*. 179, 56–61.
- Hermawati, A. (2026). *PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL LUMIO BY SMART TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA ISLAM AS-SHOFA PEKANBARU*.
- Laili, N., Aini, N., & Jaenullah, J. (2024). *Integrasi Wordwall Dalam Pembelajaran Pai: Membangun Antusiasme Belajar Pada Peserta Didik Sekolah Dasar*. 4(November).
- Rahmani, D. A., Muhayati, S., & Kholis, I. (2025). *Analisis Data Kualitatif*. 9, 13037–13048.
- Ramdhani, N. H., Balqis, A., Arisqa, W. P., & Ridwan, F. S. (2024). *PERKEMBANGAN KARAKTERISTIK ANAK KELAS 3 SEKOLAH DASAR (USIA 9 TAHUN)*

DEVELOPMENT OF CHARACTERISTICS OF CLASS 3 CHILDREN
PRIMARY SCHOOL (AGE 9 YEARS). 7892–7903.

Suranto, R. (2015). *Analisis kuantitatif*. 1–50.

Tambak, S. (2017). *Metode Cooperative Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*.
14(113).