



Strategi Guru PAI dalam Memanfaatkan Teknologi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Generasi Z Di SMP Al Fityan School Medan

Kholizah Silvanida¹, Yurmaini², Hotni Sari Harahap³

^{1,2,3} Universitas AlWashliyah Medan

e-mail : Ksilvanida@gmail.com, hotnisari46@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mengkaji strategi yang digunakan oleh guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan minat belajar siswa Generasi Z di SMP Swasta Al Fityan School Medan. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, karakteristik siswa Generasi Z yang merupakan digital natives memerlukan penyesuaian pendekatan pengajaran konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi strategi yang diterapkan oleh guru PAI dalam mengintegrasikan teknologi, seperti presentasi multimedia, video pembelajaran, dan aplikasi pembelajaran interaktif, guna membuat pendidikan agama lebih menarik dan relevan bagi siswa saat ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, yang berfokus pada pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi di SMP Swasta Al Fityan School Medan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi yang digunakan meliputi pemanfaatan video pembelajaran, aplikasi interaktif seperti Kahoot dan Quizizz, game edukasi, serta pembelajaran berbasis proyek. Strategi ini terbukti efektif dalam meningkatkan empat indikator minat belajar: perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan aktif, dan perhatian siswa. Namun, implementasi strategi ini menghadapi beberapa kendala, antara lain keterbatasan kompetensi guru dalam penguasaan teknologi, koneksi internet yang tidak stabil, keterbatasan waktu pembelajaran, serta tantangan disiplin digital siswa.

Kunci Kunci : *Strategi Pembelajaran, Teknologi Pendidikan, Minat Belajar, Generasi Z, Pendidikan Agama Islam*

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran krusial dalam membentuk karakter dan moral siswa, mempersiapkan mereka untuk menjadi individu yang beretika dan bertanggung jawab. Namun, mengajar PAI kepada Generasi Z menuntut pendekatan yang berbeda dari generasi sebelumnya. Generasi Z, yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012, ialah angkatan yang memiliki karakteristik unik sebagai digital natives yang terbiasa

dengan teknologi dan informasi yang cepat (Rusli, et,al 2024). Bagi Generasi Z, teknologi bukan hanya sekedar alat, melainkan telah menjadi bagian dari kehidupan mereka, mempengaruhi cara mereka belajar, berkomunikasi, dan memandang dunia.

Di sisi lain, metode pengajaran PAI yang masih bersifat konvensional sering kali tidak mampu memenuhi kebutuhan dan karakteristik Generasi Z. Hal ini berdampak pada kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari nilai-



nilai agama. Sebagai contoh, beberapa penelitian menunjukkan bahwa siswa sering merasa bosan dengan pendekatan pembelajaran yang kurang interaktif dan tidak relevan dengan dunia mereka.

Untuk menghadapi tantangan ini, guru PAI perlu mengadopsi strategi inovatif yang sesuai dengan preferensi belajar Gen Z. Salah satu strategi yang sangat relevan adalah pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Teknologi dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, dan menyediakan berbagai media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah.

Hal ini, sejalan dengan penelitian Yanto (2024), bahwa teknologi informasi dan komunikasi dapat meningkatkan kemampuan mencapai tujuan pendidikan dengan cara yang lebih efektif dan menarik bagi Generasi Z. Maharani et, al (2023) menjelaskan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat membantu siswa untuk lebih produktif dengan teknologi, sambil tetap menjaga nilai karakter yang dimiliki. Nuryana (2018) menyebutkan satu bentuknya adalah pembelajaran PAI berbasis Information and Communication Technology (ICT) atau sering disebut dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang tertuang dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan. Pembelajaran PAI merupakan suatu proses untuk mempersiapkan individu agar hidup dengan sempurna dan bahagia, berakhlak mulia, serta memiliki tutur kata yang bagus, baik secara verbal maupun teks (Wahyuni, 2024). Dalam implementasinya, PAI berfungsi sebagai salah satu pilar penting dalam membangun karakter bangsa yang beradab dan religius. Oleh karena itu, proses pembelajaran PAI

harus mampu menciptakan individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kecerdasan emosional dan spiritual.

Kebutuhan akan pembelajaran yang mengandung unsur kecakapan abad ke-21 menjadi tuntutan yang tidak dapat diabaikan dalam dunia pendidikan saat ini. Kecakapan abad ke-21 mencakup kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaborasi, dan komunikasi, yang semuanya relevan dalam menghadapi dinamika perubahan di era globalisasi dan teknologi. Untuk memenuhi kebutuhan ini, guru harus mampu beradaptasi dan mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Guru tidak lagi cukup hanya menggunakan metode ceramah atau pendekatan tradisional lainnya, tetapi perlu mengadopsi pendekatan yang melibatkan teknologi, pembelajaran berbasis proyek, serta aktivitas yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan reflektif. Strategi ini penting untuk membangun pengalaman belajar yang bermakna dan menarik bagi Generasi Z, yang merupakan digital natives dengan gaya belajar yang sangat visual dan interaktif.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Swasta Al Fityan School Medan, guru PAI telah mulai memanfaatkan berbagai teknologi dalam proses pembelajaran. Beberapa teknologi yang digunakan termasuk proyektor dan laptop untuk menampilkan materi ajar yang lebih menarik, seperti video edukatif, presentasi multimedia, dan aplikasi pembelajaran interaktif. Upaya ini menunjukkan adanya kesadaran guru terhadap pentingnya mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran untuk menarik minat siswa Generasi Z yang cenderung lebih responsif terhadap media digital.



Namun, meskipun teknologi telah mulai digunakan, pemanfaatannya belum sepenuhnya optimal dan sistematis. Beberapa kendala seperti keterbatasan waktu, kurangnya pelatihan guru terkait penggunaan teknologi secara strategis, serta minimnya evaluasi terhadap efektivitas metode berbasis teknologi dalam pembelajaran PAI masih menjadi tantangan. Selain itu, penggunaan teknologi lebih sering difokuskan pada penyampaian materi secara visual tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam strategi guru PAI dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan minat belajar siswa Generasi Z di SMP Swasta Al Fityan School Medan. Penelitian ini akan mengidentifikasi berbagai metode dan pendekatan yang digunakan oleh guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran PAI, serta mengevaluasi efektivitas dari pendekatan tersebut. Lebih lanjut, penelitian ini akan meninjau kendala-kendala yang dihadapi oleh guru PAI dalam penerapan teknologi, seperti keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi, kurangnya kompetensi digital di kalangan guru, serta resistensi terhadap perubahan dari metode pembelajaran konvensional.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan (field research), yang bersifat deskriptif Kualitatif, yaitu penelitian dengan metode pengumpulan informasi mengenai status suatu gejala atau permasalahan yang ada, dan disesuaikan dengan apa adanya saat penelitian dilaksanakan. (Suharsimi, 2005).

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan hasil penelitian yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan statistik atau metode kuantitatif lainnya. Karena peneliti harus turun ke lapangan secara perlahan, pelan-pelan, untuk berhubungan dengan masyarakat sekitar dan merasakan langsung konsisi sosial masyarakat dilapangan sekaligus untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang situasi setempat (Raco, 2010).

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, Creswell (2016) mendefinisikan pendekatan kualitatif sebagai suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Pada pendekatan ini, peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami.

Bogdan dan Taylor yang dikutip oleh Moleong (2007) pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Nana Syaodih Sukmadinata (2005) menyatakan bahwa penelitian kualitatif (qualitative research) adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendiskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktifitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individu maupun kelompok.

Pendekatan kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar ilmiah dengan tujuan mengungkapkan fenomena yang ada, di mana peneliti merupakan instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data yang dilakukan secara *purposive* (bertujuan) dan *snowball* (terus berkembang), pengumpulan data dengan teknik triangulasi, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian



kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Anggito, 2018).

Sumber data dalam penelitian ini adalah subyek dari data yang diperoleh oleh peneliti mengacu pada sumber data primer dan sekunder. Data primer dalam penelitian ini hanya menggunakan wawancara sebagai data primer untuk memperoleh data dari informan. Sedangkan data sekunder diperoleh dari riset perpustakaan yaitu dengan mengumpulkan, membaca dan memahami teori-teori dari buku artikel, jurnal, majalah, atau data dari teori internet yang berkaitan dengan penelitian ini.

Untuk mendapatkan data di lapangan ini peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu: observasi, peneliti menggunakan teknik observasi nonpartisipan, artinya dalam proses penelitian ini, peneliti tidak ikut serta dalam kegiatan, akan tetapi hanya berperan mengamati kegiatan. Wawancara, dalam penelitian ini digunakan teknik *interview* atau wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang telah tersusun secara sistematis untuk mengetahui dengan pasti informasi yang akan diperoleh terkait dengan strategi guru PAI dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan minat belajar siswa generasi Z.

Pengumpulan data selanjutnya yaitu analisa dokumen dimana teknik ini digunakan untuk mencatat data-data sekunder yang tersedia baik dalam bentuk arsip maupun dokumen-dokumen yang berkaitan dengan hal-hal yang akan penulis teliti.

Teknik analisis data kualitatif mencakup berbagai metode yang digunakan untuk memproses dan menginterpretasi data yang tidak berbentuk angka. Menurut Emzir (2011) analisis data merupakan proses sistematis pencarian dan pengaturan transkripsi wawancara, catatan

lapangan, dan materi-materi lain yang telah peneliti kumpulkan untuk meningkatkan pemahaman peneliti sendiri mengenai materi-materi tersebut dan untuk memungkinkan peneliti menyajikan apa yang sudah peneliti temukan kepada orang lain.

Data penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi) dan dilakukan secara terus-menerus tersebut mengakibatkan variasi data tinggi sekali. Teknik analisis data penelitian ini mengadopsi model Miles & Huberman dengan komponen pengumpulan data, rekognisi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi hal yang sangat penting, terutama bagi siswa Generasi Z yang dikenal sebagai generasi yang sangat akrab dengan teknologi. SMP Swasta Al Fityan School Medan, guru Pendidikan Agama Islam (PAI) telah menerapkan berbagai strategi untuk memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar. Dari hasil wawancara, terungkap bahwa guru PAI di SMP Swasta Al Fityan School Medan menggunakan berbagai strategi untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Salah satu strategi yang digunakan adalah integrasi multimedia dalam pembelajaran.

Guru Ramayana menyatakan :

“Kami memanfaatkan video pembelajaran dan presentasi interaktif sebagai media untuk menyampaikan konsep-konsep agama yang sering kali dianggap kompleks dan sulit dipahami oleh siswa. Dalam hal ini, penggunaan multimedia tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai



jembatan yang menghubungkan siswa dengan materi secara lebih mendalam dan bermakna. Sebagai contoh, ketika menjelaskan konsep ketuhanan dalam berbagai agama, kami menayangkan video tentang keajaiban alam semesta atau dokumentasi fenomena alam yang menakjubkan. Hal ini memungkinkan siswa untuk tidak hanya mendengar teori, tetapi juga melihat bagaimana konsep tersebut diterapkan dalam kehidupan nyata.”

Hal ini sejalan dengan pernyataan guru Ramayana:

“Kami juga menggunakan video dari YouTube yang menjelaskan nilai-nilai Islam dengan cara yang menarik. Siswa lebih mudah memahami materi setelah menonton video tersebut,” ungkapnya. Video pembelajaran tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar lebih dalam tentang materi yang diajarkan.”

Dalam konteks Generasi Z yang dikenal sebagai digital natives, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi sangat relevan. Guru Ramayana menambahkan:

“Dengan adanya teknologi, kami dapat menampilkan konten yang lebih variatif dan menarik, seperti infografis dan animasi. Dengan mengintegrasikan berbagai bentuk konten secara harmonis, kami dapat menciptakan narasi yang lebih kuat dan berdampak, menjadikan informasi yang disampaikan lebih mudah diakses dan diingat.”

Selain itu, pendekatan yang digunakan adalah integrasi aplikasi pembelajaran berbasis digital, seperti Kahoot dan Quizizz, yang terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini disampaikan oleh guru Ramayana:

“Dalam praktiknya, guru PAI di SMP Swasta Al Fityan School Medan menggunakan aplikasi ini untuk membuat kuis dan permainan yang berkaitan dengan materi pelajaran. “Dengan menggunakan aplikasi ini, siswa dapat belajar sambil bermain, yang membuat mereka lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran,” ungkap salah satu guru PAI, Ibu Siti Aisyah.

Penggunaan aplikasi pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga membangun rasa kompetisi yang sehat di antara siswa. Dalam konteks ini, guru PAI menciptakan suasana kelas yang dinamis dengan mengadakan kompetisi kuis menggunakan Kahoot dan Quizizz. Hal ini disampaikan oleh Ramayana:

“Penggunaan aplikasi ini terbukti meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas dan menumbuhkan rasa kompetisi yang sehat di antara mereka, dengan fitur leaderboard yang ada di kedua aplikasi tersebut, siswa dapat melihat peringkat mereka dibandingkan dengan teman-teman sekelas. Hal ini menciptakan motivasi tambahan untuk belajar lebih giat.”

Selain itu, penggunaan game edukasi juga memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara kolaboratif. Dalam permainan, siswa sering kali bekerja sama dalam kelompok, yang membantu mereka mengembangkan keterampilan interpersonal dan kerja tim. Observasi di SMP Swasta Al Fityan School Medan menunjukkan bahwa siswa menunjukkan peningkatan partisipasi aktif selama kelas PAI ketika game edukasi diterapkan.

Hal ini sejalan dengan observasi di SMP Swasta Al Fityan School Medan, di mana siswa menunjukkan peningkatan partisipasi aktif selama kelas PAI ketika game edukasi diterapkan. Misalnya, saat siswa memainkan game simulasi yang



menggambarkan perjalanan hidup Nabi Muhammad SAW, mereka tidak hanya belajar sejarah, tetapi juga nilai-nilai moral yang terkandung dalam kisah tersebut. Setelah sesi bermain, siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih memahami konteks sejarah dan nilai-nilai yang diajarkan.

Strategi terakhir yang akan dibahas adalah penerapan pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran PAI di SMP Swasta Al Fityan School Medan. Pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dengan mengerjakan proyek yang relevan dengan materi pelajaran. Menurut penelitian oleh Thomas (2000), pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Ibu MArduah, guru PAI di SMP Swasta Al Fityan School Medan, menjelaskan bahwa mereka menerapkan pembelajaran berbasis proyek dengan mengajak siswa untuk melakukan penelitian tentang nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

“Siswa dibagi menjadi kelompok dan diminta untuk membuat proyek yang menunjukkan bagaimana mereka menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka,” ujarnya. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang materi, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kreatif. Contoh proyek yang dilakukan oleh siswa adalah membuat video dokumenter tentang kegiatan sosial di lingkungan mereka yang mencerminkan nilai-nilai Islam. Dalam proses ini, siswa belajar untuk bekerja sama dalam kelompok, merencanakan proyek,

dan mempresentasikan hasil kerja mereka.

Bapak Ilyas menambahkan :

“penerapan pembelajaran berbasis proyek juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dari pengalaman nyata. Misalnya, setelah menyelesaikan proyek, siswa dapat mendiskusikan tantangan yang mereka hadapi dan bagaimana mereka mengatasinya. Hal ini membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis.”

Dengan demikian, penerapan pembelajaran berbasis proyek di SMP Swasta Al Fityan School Medan merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa Generasi Z. Melalui pengalaman belajar yang langsung dan relevan, siswa dapat lebih memahami nilai-nilai Islam dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang inovatif dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) oleh guru di SMP Swasta Al Fityan School Medan mendapat respon yang bervariasi namun secara umum positif dari siswa Generasi Z. Berdasarkan hasil wawancara mendalam terhadap empat informan siswa kelas XI Ahmad, Nabila, Rizky, dan Putri. Peneliti menemukan bahwa penggunaan strategi seperti video pembelajaran, game edukasi, aplikasi interaktif (Kahoot dan Quizizz), serta pembelajaran berbasis proyek, berhasil membangkitkan minat belajar yang tercermin dalam empat indikator: perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan, dan perhatian.



Strategi guru PAI di SMP Swasta Al Fityan School Medan dalam memanfaatkan teknologi sangat beragam dan disesuaikan dengan karakteristik siswa Generasi Z. Guru menggunakan video pembelajaran, kuis interaktif melalui aplikasi seperti Kahoot dan Quizizz, serta menerapkan pembelajaran berbasis proyek digital. Strategi ini sejalan dengan pendapat Saskatchewan Educational (1991) bahwa strategi pembelajaran mencakup metode dan pendekatan yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar secara optimal.

Video pembelajaran tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar lebih dalam tentang materi yang diajarkan. Menurut penelitian oleh Hattie (2009), penggunaan video dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam diskusi.

Strategi berbasis teknologi ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa, terutama karena karakter Generasi Z yang dikenal sebagai digital native (Prensky, 2001). Mereka terbiasa belajar melalui visual, interaktif, dan format digital yang cepat. Hal ini dibuktikan melalui respons siswa seperti Rizky yang menyatakan bahwa ia merasa lebih tertarik dan fokus ketika pembelajaran dilakukan melalui platform game edukatif. Siswa juga menunjukkan partisipasi yang lebih aktif ketika mereka dilibatkan dalam pembuatan video atau tugas proyek.

Strategi yang diterapkan oleh guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Swasta Al Fityan School Medan dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan minat belajar siswa Generasi Z adalah penggunaan game

edukasi. Generasi Z, yang dikenal sebagai digital natives, memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap teknologi dan permainan digital. Menurut data dari Pew Research Center, sekitar 95% remaja saat ini memiliki akses ke smartphone, dan 45% dari mereka mengaku bahwa mereka selalu online (Pew Research Center, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam proses pembelajaran adalah langkah yang tepat untuk menarik perhatian siswa.

Selain itu, penggunaan game edukasi juga memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara kolaboratif. Dalam permainan, siswa sering kali bekerja sama dalam kelompok, yang membantu mereka mengembangkan keterampilan interpersonal dan kerja tim. Hal ini sejalan dengan penelitian Hamari et al. (2016), gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi siswa dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa Generasi Z merespons secara positif terhadap strategi pembelajaran berbasis teknologi yang diterapkan dalam mata pelajaran PAI. Respons ini terlihat melalui pernyataan-pernyataan siswa yang menunjukkan adanya antusiasme, ketertarikan, keterlibatan aktif, dan peningkatan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagai contoh, Rizky menyampaikan bahwa ia sangat menikmati saat pembelajaran menggunakan Kahoot karena terasa seperti bermain game, namun tetap belajar. Sementara itu, Putri mengungkapkan bahwa ia merasa lebih semangat ketika tugas-tugas PAI dikemas dalam bentuk proyek kreatif, seperti membuat video atau presentasi digital.

Walaupun strategi pembelajaran berbasis teknologi dalam mata pelajaran



PAI di SMA Swasta Al Fityan School Medan menunjukkan hasil yang positif, implementasinya tetap menghadapi sejumlah kendala yang tidak dapat diabaikan. Kendala ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga mencakup faktor sumber daya manusia, waktu, dan perilaku peserta didik.

Salah satu kendala utama adalah keterbatasan penguasaan teknologi oleh guru. Meskipun sebagian besar guru sudah terbiasa menggunakan proyektor dan PowerPoint, namun untuk aplikasi pembelajaran seperti Canva, Quizizz, dan perangkat editing video masih diperlukan penguasaan lebih lanjut. Hal ini dikonfirmasi oleh guru PAI, Ustadzah Ramayana, yang menyampaikan bahwa ia masih sering belajar mandiri untuk memahami cara kerja aplikasi-aplikasi tersebut. Siswa Putri juga mengamati bahwa dalam beberapa pertemuan, guru sempat kesulitan teknis di awal kelas.

Penelitian oleh Ina Prayetno (2025) mengungkapkan bahwa rendahnya literasi digital di kalangan guru PAI menjadi tantangan utama dalam pembelajaran di era digital. Banyak guru mengalami kesulitan dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran karena minimnya pelatihan yang diberikan.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga membawa tantangan terkait disiplin siswa. Penelitian oleh Ina Prayetno (2025) menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa akibat gangguan digital, seperti distraksi dari media sosial, menjadi salah satu tantangan utama dalam pembelajaran PAI di era digital. Studi lain oleh Ratnawati et al. (2024) juga menyoroti bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI dapat menimbulkan tantangan dari segi etika dan pengawasan. Anak-anak yang terlalu sering menggunakan teknologi dalam belajar berisiko mengalami ketergantungan terhadap perangkat digital, serta berpotensi

terpapar konten yang tidak sesuai jika tidak diawasi dengan baik.

KESIMPULAN

Strategi guru PAI dalam memanfaatkan teknologi di SMA Swasta Al Fityan School Medan sangat beragam dan kreatif, mencakup penggunaan video pembelajaran, aplikasi kuis interaktif (seperti Quizizz dan Kahoot), game edukatif, serta pembelajaran berbasis proyek. Strategi ini disesuaikan dengan karakteristik siswa Generasi Z yang cenderung responsif terhadap teknologi digital.

Respon siswa Generasi Z terhadap strategi digital sangat positif. Hal ini tercermin dari indikator minat belajar yang mencakup perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan aktif, dan perhatian. Teknologi terbukti dapat meningkatkan kenyamanan dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kendala dalam implementasi teknologi pembelajaran meliputi keterbatasan penguasaan teknologi oleh guru, keterbatasan infrastruktur (seperti internet dan perangkat), keterbatasan waktu akibat tekanan kurikulum, serta kurangnya disiplin digital dari sebagian siswa. Kendala ini menunjukkan perlunya dukungan struktural dan kultural agar teknologi dapat diterapkan secara berkelanjutan.

REFERENSI

- Albi, Anggito. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV jejak
- Ariga, Selamat. (2022) *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pasca Pandemi Covid 19*, Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat.
- Bali, Muhammad Mushfi. El Iq. (2017). *Model Interaksi Sosial Dalam*



Drake, Susan M. (2013). *Menciptakan Kurikulum Terintegrasi Yang Berbasis Standar* Jakarta: PT. Indeks

Majid, Abdul (2011). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Miles, M.B dan Huberman, A.M. *analisis data kualitatif* , Terj. Tjepe Roehendi Rohidi. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia, 1992.

Musfah, Jejen. (2012) *Peningkatan Kompetensi Guru : Melalui Pelatihan dan Sumber Belajar Teori dan Praktik*. Jakarta: Kencana, 2012

Nilamasari, Natalina. (2014) *Memahami Studi Dokumentasi Dalam Penelitian Kualitatif* Jakarta :Wacana Volume XIII No.2

Rahayu, Restu dan Rosita, Rita. (2002). *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak*. Jurnal Basicedu

Rina, Febriana (2019) *Kompetensi Guru - Google Books*, ed. by Bunga Sari Fatmawati. Jakarta: bumi aksara

S. Margono. (2010). *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010

Saifuddin Azwar. (1998). *Metodelogi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Press.

Slameto. (2003). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi* Jakarta: Rineka Cipta

Sopiatin, Popi. (2010). *Manajemen Belajar Berbasis Kepuasan Siswa*. Bogor: Ghalia Indonesia

Suparno, Paul. (2001). *Filsafat Konstruktivisme Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius

Suprihatiningkrum, Jamil. (2014) *Guru Profesional : Pedoman Kinerja, Kualifikasi & Kompetensi Guru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Yahya, Murip.(2013). *Profesi Tenaga Kependidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia