

PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DALAM MENDEKATKAN SISWA SEKOLAH DASAR PADA AL-QUR'AN

Santi Febriani¹, Arina Zahra Saskia², Yuhaniz Aqila³, Najwa Ananda Prastiwi⁴, Ghefira Alya Mukhbita⁵, Hisny Fajrussalam⁶
febriani425@upi.edu¹, arinazahra02@upi.edu², yuhaniz.aqila1@upi.edu³, najwaaananda.21@upi.edu⁴,
ghefira811@upi.edu⁵, hfajrussalam@upi.edu⁶
Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Di era digital, pendidikan Al-Qur'an perlu beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar tetap menarik bagi siswa sekolah dasar. Artikel ini membahas bagaimana pendekatan seperti permainan edukatif dan animasi dapat menjadi alternatif inovatif untuk menumbuhkan minat serta meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an. Melalui permainan edukatif, siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sementara video animasi membantu menyampaikan makna ayat-ayat suci dengan cara yang lebih visual dan mudah dipahami. Melalui metode tinjauan pustaka, penelitian ini mengulas manfaat serta tantangan dalam penerapan media digital, termasuk keterbatasan akses teknologi dan peran orang tua dalam mendampingi anak. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan daya tarik proses belajar, tetapi juga mendukung siswa dalam memahami serta meresapi nilai-nilai Al-Qur'an secara lebih mendalam.

Kata Kunci: Media digital, permainan edukatif, video animasi, pembelajaran Al-Qur'an, inovasi pendidikan.

ABSTRACT

In the digital age, Qur'anic education needs to adapt to technological developments to remain engaging for primary school students. This article discusses how approaches such as educational games and animations can be innovative alternatives to foster interest and increase student participation in Qur'anic learning. Through educational games, students can experience a more interactive and exciting learning experience, while animated videos help convey the meaning of the holy verses in a more visual and easy-to-understand way. Through the literature review method, this study reviews the benefits and challenges of implementing digital media, including limited access to technology and the role of parents in assisting children. The results indicate that the use of technology in learning not only increases the attractiveness of the learning process, but also supports students in understanding and absorbing the values of the Qur'an more deeply.

Keywords: Digital media, educational games, animated videos, Qur'anic learning, educational innovation.

PENDAHULUAN

Saat ini, teknologi memiliki peran yang signifikan dalam dunia pendidikan karena dapat menunjang sarana, prasarana, serta berbagai aktivitas pembelajaran sehari-hari (Hanifah Salsabila et al., 2020) Oleh sebab itu, penerapan teknologi dalam pendidikan terus berkembang untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, termasuk dalam pengajaran Al-Qur'an. Di era digital yang semakin maju, pendidikan Islam menghadapi tantangan baru dalam meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik, terutama dengan adanya persaingan dari berbagai platform media dan teknologi (Alamin et al., 2022). Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran yang dapat menggabungkan unsur teknologi dengan pendekatan yang lebih menarik, sehingga siswa lebih antusias dan aktif dalam belajar Al-Qur'an.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan Islam tidak hanya sebatas pemanfaatan media

digital sebagai alat bantu, tetapi juga harus terintegrasi dengan nilai-nilai Islam dalam proses pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh (Assa'idi, 2021), kurikulum pendidikan agama Islam di era digital harus mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi tanpa mengesampingkan nilai-nilai spiritual. Pendekatan ini diharapkan dapat membentuk generasi Muslim yang memiliki karakter moral kuat serta mampu memahami ajaran Islam dengan baik. Dengan adanya integrasi ini, pendidikan Islam dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan relevan terhadap Al-Qur'an, terutama dalam konteks kehidupan saat ini.

Salah satu metode inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Al-Qur'an di tingkat sekolah dasar adalah pemanfaatan permainan edukatif serta video animasi berbasis digital. Penggunaan permainan edukatif dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami serta menghafal ayat-ayat Al-Qur'an melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dan interaktif. Sementara itu, video animasi dapat memberikan tampilan visual yang menarik sehingga mempermudah siswa dalam memahami makna dan konteks dari ayat-ayat yang dipelajari. Pemanfaatan media digital ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang umumnya lebih menyukai metode pembelajaran berbasis visual dan interaktif. Oleh karena itu, penggunaan permainan edukatif dan video animasi tidak hanya membuat pembelajaran Al-Qur'an lebih menarik, tetapi juga membantu siswa dalam memahami serta menghayati nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dengan lebih efektif.

Artikel ini akan mengulas bagaimana permainan edukatif dan video animasi dapat menjadi solusi inovatif dalam mendekati siswa sekolah dasar dengan Al-Qur'an. Selain itu, artikel ini juga membahas manfaat, tantangan, serta efektivitas penerapan kedua media digital tersebut dalam pembelajaran Al-Qur'an di tingkat sekolah dasar.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka untuk mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber literatur yang berhubungan dengan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Al-Qur'an di sekolah dasar, termasuk manfaat serta tantangannya. Kajian pustaka ini dilakukan dengan menelaah referensi dari berbagai sumber ilmiah, sehingga dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran Al-Qur'an. Melalui kajian ini, diharapkan dapat diperoleh landasan teoretis yang kuat untuk memahami peran serta efektivitas media digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, serta tantangan yang perlu diatasi guna mencapai keberhasilan dalam pembelajaran Al-Qur'an di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tujuan Pembelajaran Al-Qur'an

Pembelajaran Al-Qur'an di sekolah dasar bertujuan untuk membekali peserta didik dengan keterampilan membaca, memahami, dan mengamalkan ajaran Al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Hastani et al. (2023), Pembelajaran Al-Qur'an yang efektif harus mampu melibatkan siswa secara aktif serta menumbuhkan rasa cinta mereka terhadap Al-Qur'an dengan metode yang menyenangkan dan sesuai dengan tahapan perkembangan usia.

Di era digital, pemanfaatan media seperti permainan edukatif dan video animasi menjadi strategi utama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian oleh (Puspitoningrum et al., 2024) menunjukkan bahwa Permainan edukatif berbasis digital dapat mempermudah siswa dalam memahami tajwid serta makna ayat-ayat Al-Qur'an dengan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, video animasi memiliki peran signifikan dalam menyampaikan kisah-kisah Al-Qur'an dan nilai-nilai moralnya secara lebih visual sehingga lebih mudah dipahami oleh anak-anak.

Penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran Al-Qur'an tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif dan

psikomotorik siswa. Melalui metode berbasis permainan, menunjukkan peningkatan dalam pengenalan huruf hijaiyah, pelafalan yang benar, serta pemahaman konteks ayat dibandingkan dengan metode konvensional.

Selain itu, penelitian oleh (Hanafi et al., 2019) menunjukkan bahwa penerapan sistem pembelajaran berbasis teknologi, seperti Learning Management System (LMS) dalam pembelajaran Al-Qur'an, mampu meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an secara signifikan. Sistem pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan keterampilan membaca Al-Qur'an secara signifikan dengan memberikan fleksibilitas bagi siswa dalam belajar sesuai ritme mereka sendiri serta menyediakan koreksi langsung terhadap kesalahan bacaan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadikan proses belajar lebih menarik dan efisien, sehingga mendorong motivasi siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an.

Video animasi dapat pula membantu membangun pemahaman yang lebih komprehensif mengenai nilai-nilai ajaran Al-Qur'an. (Kartika Sari et al., 2021) dalam penelitiannya menemukan bahwa siswa lebih mudah memahami konsep akhlak dan ibadah ketika materi disampaikan melalui video animasi yang menarik dan berisi cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Tantangan utama dalam penerapan strategi ini adalah bagaimana menjaga keseimbangan antara aspek teknologi serta aspek spiritual dalam pengajaran Al-Qur'an. Menurut (Alamin et al., 2022), penggunaan media digital harus tetap didukung dengan hubungan langsung antara pendidik dan peserta didik untuk memastikan bahwa pemahaman siswa terhadap Al-Qur'an bukan sekadar bersifat kognitif tetapi juga mencakup aspek afektif dan spiritual. Dengan demikian, integrasi permainan edukatif dan video animasi dalam proses belajar Al-Qur'an bukan hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta menumbuhkan karakter dan rasa cinta terhadap ajaran Al-Qur'an secara lebih mendalam.

B. Pemilihan Media Digital yang Tepat

Pemanfaatan media digital yang tepat untuk mengajarkan Al-Qur'an memiliki peran krusial dalam meningkatkan efektivitas serta keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Penggunaan media digital yang sesuai mampu menunjang mengubah isi pembelajaran yang bersifat abstrak atau normatif menjadi lebih konkret dan menarik. Sarana pembelajaran ini juga memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar kapan pun, beradaptasi dengan kebutuhan individu mereka, menyesuaikan pembelajaran, dan menyediakan jalur pendidikan yang sesuai dengan preferensi mereka (Petrova, 2023) Sarana belajar ini juga berperan dalam melatih pola pikir kritis siswa dan kreatif dalam konteks prestasi akademik dan meningkatkannya melalui metode pembelajaran yang fleksibel (Sappaile et al., 2023) Hal ini memberikan kesempatan belajar yang dapat mendukung proses pembelajaran berkelanjutan (Yupeni, 2024) Oleh karena itu, guru perlu memahami berbagai jenis media digital yang tersedia serta dampaknya terhadap proses pembelajaran. Salah satu bentuk media digital yang umum digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an adalah video edukatif. Video mampu memberikan visualisasi yang lebih jelas mengenai ajaran agama, sejarah Islam, atau kisah para nabi, yang sebelumnya mungkin sulit dipahami hanya melalui metode ceramah. Dengan adanya video, siswa dapat menyaksikan gambaran kehidupan nabi, tokoh Islam, serta implementasi ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Sudjana dalam "Media Pengajaran" (hal. 90) mengungkapkan bahwa media audiovisual, seperti video, memungkinkan siswa memahami konsep agama yang abstrak dengan lebih baik karena disampaikan melalui elemen visual dan auditori, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan memudahkan siswa dalam mengingat materi.

Selain video, aplikasi interaktif juga berperan penting dalam pembelajaran Al-Qur'an. Aplikasi berbasis permainan atau kuis interaktif, misalnya, dapat digunakan untuk mengulang materi secara lebih menyenangkan serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Beberapa aplikasi juga dilengkapi dengan fitur evaluasi otomatis yang memungkinkan siswa memperoleh umpan balik secara langsung terhadap jawaban yang mereka berikan. Miarso dalam "Teknologi

Pembelajaran" (hal. 102) menjelaskan bahwa media interaktif seperti aplikasi pendidikan dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih personal, karena siswa dapat menyesuaikan kecepatan serta gaya belajar mereka sendiri.

Di sisi lain, penggunaan platform e-learning semakin populer dalam pembelajaran Al-Qur'an, terutama sejak pandemi COVID-19 yang mengharuskan banyak sekolah dan madrasah beralih ke pembelajaran daring. E-learning menawarkan berbagai kemudahan, seperti akses terhadap materi belajar yang lebih luas, fleksibilitas waktu, serta interaksi daring dengan guru dan teman sekelas. Arsyad dalam "Media Pembelajaran" (hal. 150) menyatakan bahwa e-learning dapat memperluas cakupan pembelajaran karena memberikan akses ke sumber belajar yang lebih beragam dan mendalam, termasuk materi dari berbagai situs Islami terpercaya.

Namun, dalam memilih media digital, guru harus mempertimbangkan beberapa faktor, seperti kesiapan infrastruktur, kompetensi digital guru dan siswa, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan perangkat teknologi, terutama di sekolah dengan fasilitas yang terbatas. Tidak semua siswa memiliki akses ke perangkat digital yang memadai, seperti komputer atau tablet, serta koneksi internet yang stabil. Muhaimin (hal. 132) menekankan bahwa sebelum mengadopsi media digital, guru perlu melakukan asesmen terhadap kesiapan teknis siswa dan lingkungan sekolah agar teknologi tidak menjadi hambatan dalam pembelajaran.

Selain itu, kompetensi digital guru juga menjadi faktor kunci dalam keberhasilan implementasi media digital. Guru harus memiliki keterampilan yang cukup dalam mengoperasikan serta mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan dalam bidang teknologi pendidikan sangat diperlukan agar guru dapat memanfaatkan media digital secara optimal. Miarso (hal. 105) menyarankan agar guru terus meningkatkan literasi digital mereka sehingga mampu mengikuti perkembangan teknologi serta menggunakannya secara efektif dalam kelas. Guru juga harus cermat dalam memilih media yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa.

Kesesuaian media digital dengan tujuan pembelajaran juga harus diperhatikan. Tidak semua jenis media cocok untuk setiap materi Al-Qur'an. Misalnya, konsep atau nilai normatif seperti tauhid dan akhlak mungkin lebih efektif disampaikan melalui diskusi interaktif atau video motivasi, sedangkan materi yang bersifat aplikatif, seperti tajwid atau hafalan, lebih sesuai dengan media simulasi atau video tutorial. Arsyad (hal. 153) menegaskan bahwa pemilihan media harus mempertimbangkan karakteristik siswa serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sehingga penggunaan media dapat mendukung tercapainya kompetensi yang diharapkan.

Selain sebagai alat bantu dalam pembelajaran, media digital juga dapat digunakan dalam penilaian dan evaluasi. Melalui platform digital, guru dapat mengelola penilaian secara lebih efektif dan efisien. Misalnya, kuis daring dengan koreksi otomatis atau tugas proyek yang diunggah secara digital memungkinkan guru memberikan umpan balik dengan lebih cepat dan terstruktur. Sudjana (hal. 95) menyatakan bahwa media digital memungkinkan variasi dalam metode penilaian, mulai dari tes tertulis, tugas kelompok, hingga partisipasi dalam diskusi daring, sehingga hasil evaluasi menjadi lebih komprehensif.

Dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Al-Qur'an, media digital tidak hanya berperan sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai etika serta meningkatkan literasi digital. Oleh karena itu, siswa perlu diberikan pemahaman yang baik mengenai penggunaan teknologi secara bertanggung jawab, terutama dalam mengakses dan menyebarkan informasi di internet. Dengan maraknya informasi yang tidak valid atau bahkan menyesatkan di dunia maya, peran guru menjadi sangat penting dalam membimbing siswa agar mampu memilah dan memahami informasi yang benar, terutama yang berkaitan dengan ajaran agama. Sebagaimana yang ditegaskan oleh Muhaimin (hal. 135), guru memiliki tanggung jawab dalam membentuk literasi digital siswa sehingga mereka dapat menyaring dan

memahami informasi keagamaan dengan lebih bijaksana.

Dalam penerapannya, penggunaan media digital dalam pembelajaran Al-Qur'an perlu mempertimbangkan berbagai aspek, seperti relevansi materi, kesiapan teknis, serta kompetensi digital yang dimiliki oleh guru dan siswa. Pemanfaatan media digital yang efektif dapat meningkatkan mutu pembelajaran, memperkuat keterlibatan siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Oleh karena itu, tantangan seperti keterbatasan akses teknologi dan kurangnya kompetensi digital harus segera diatasi agar media digital dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran Al-Qur'an.

C. Peran Guru dalam Pembelajaran Digital

Guru adalah sosok yang memiliki ide dan gagasan yang perlu diwujudkan demi kepentingan peserta didiknya. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menjalin hubungan yang baik dengan siswa serta mampu mengembangkan dan menerapkan nilai-nilai utama yang berkaitan dengan budaya, agama, dan ilmu pengetahuan (Astuti et al., 2022). Seorang guru profesional memiliki keahlian yang mendukung dalam menjalankan proses pembelajaran secara efektif, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik bagi peserta didik.

Sebagai individu yang memiliki peran utama dalam dunia pendidikan, guru harus mampu merespons perubahan dengan cepat dan tepat (Sulaeman et al., 2022). Dengan berkembangnya teknologi, pembelajaran berbasis digital semakin diminati karena dapat meningkatkan efektivitas dalam proses belajar-mengajar. Penggunaan teknologi digital memiliki potensi untuk memperkaya pengalaman pendidikan, menumbuhkan kesadaran, serta memotivasi siswa dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif (Ahmad Al-Barakat et al., 2023)

Di era digital, peran guru menjadi lebih luas, terutama dalam menghubungkan siswa dengan ajaran dasar Al-Qur'an melalui media digital, seperti video animasi dan permainan edukatif. Media ini dapat membantu meningkatkan pemahaman serta ketertarikan siswa terhadap nilai-nilai Al-Qur'an dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Berikut adalah beberapa peran utama yang dapat dilakukan guru dalam memanfaatkan media digital dalam pembelajaran Al-Qur'an:

1. **Pengajar:** Sebagai seorang pengajar, guru bertanggung jawab untuk menyampaikan materi dengan metode yang efektif agar siswa dapat memahami ajaran Al-Qur'an dengan baik. Pemanfaatan video animasi dapat membantu siswa dalam memahami kisah-kisah Al-Qur'an dengan lebih jelas. Selain itu, permainan edukatif juga bisa menjadi alat untuk menguji pemahaman siswa mengenai tajwid, kosakata Arab, atau nilai-nilai moral dalam Al-Qur'an. Dengan pendekatan ini, proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik.
2. **Fasilitator:** Guru berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung serta membimbing siswa dalam menggunakan media digital secara efektif. Misalnya, guru dapat memfasilitasi diskusi setelah menonton video animasi tentang kisah Nabi atau membantu siswa bermain kuis interaktif yang menguji pemahaman mereka tentang surat pendek dalam Al-Qur'an. Dengan bimbingan yang tepat, siswa dapat memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran yang bermanfaat dan tidak hanya sebagai hiburan semata.
3. **Motivator:** Sebagai motivator, peran guru sangat krusial dalam pembelajaran Al-Qur'an, terutama bagi anak-anak yang masih dalam tahap awal dalam mengenali dan memahami isinya. Untuk meningkatkan semangat belajar siswa, guru dapat memanfaatkan permainan edukatif, seperti tantangan harian dalam bentuk kuis atau teka-teki interaktif yang berkaitan dengan ayat-ayat Al-Qur'an. Selain itu, video animasi yang menarik juga dapat merangsang rasa ingin tahu siswa serta membuat mereka lebih bersemangat dalam belajar Al-Qur'an.
4. **Evaluator:** Sebagai evaluator, guru memiliki tugas untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang dipelajari melalui media digital. Permainan edukatif berbasis kuis atau latihan interaktif dapat digunakan untuk menilai pemahaman siswa terkait makna ayat,

hukum tajwid, serta nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an. Selain itu, umpan balik dari guru berperan penting dalam membantu siswa memperbaiki kesalahan dan meningkatkan pemahaman mereka secara bertahap.

Oleh karena itu, peran guru menjadi sangat esensial dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Al-Qur'an di tingkat sekolah dasar. Guru tidak hanya bertindak sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator yang membimbing, memotivasi, serta menilai perkembangan siswa. Dengan memanfaatkan media digital seperti video animasi dan permainan edukatif, pembelajaran Al-Qur'an dapat menjadi lebih menarik dan efektif.

D. Evaluasi dan Penilaian dalam Pembelajaran Digital

Evaluasi dan penilaian merupakan aspek penting dalam setiap proses pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran Al-Qur'an. Kedua elemen ini berfungsi untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai serta memberikan umpan balik yang bermanfaat bagi siswa maupun guru. Dalam pembelajaran berbasis digital, evaluasi dapat dilakukan secara lebih fleksibel dan relevan dengan perkembangan teknologi (Indriani et al., 2024). Hal ini memungkinkan penerapan metode evaluasi yang lebih efisien dan adaptif sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Evaluasi dalam pembelajaran digital harus mencerminkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang, dengan memperhatikan penggunaan teknologi sebagai sarana utama.

Dalam pembelajaran Al-Quran berbasis digital, evaluasi kognitif sering kali dilakukan melalui berbagai metode tes digital, seperti kuis online, permainan interaktif, dan aplikasi edukatif lainnya (Faqihuddin et al., 2024). Penggunaan teknologi ini memungkinkan proses evaluasi yang lebih menarik dan mudah diakses oleh siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Tes digital ini tidak hanya menilai pemahaman konsep-konsep dalam Al-Quran, tetapi juga dapat mengukur kemampuan siswa dalam menghafal, memahami tafsir, serta keterampilan membaca dan menulis ayat-ayat suci. Selain itu, platform digital memungkinkan feedback langsung yang dapat membantu siswa memperbaiki kekurangan mereka secara real-time. Dengan adanya pembelajaran berbasis digital, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar dan meningkatkan efektivitas serta efisiensi dalam memahami materi Al-Qur'an.

Dalam pembelajaran Al-Quran berbasis digital, penilaian afektif bertujuan untuk mengukur sikap dan emosi siswa terkait pemahaman serta pengamalan ajaran Al-Quran. Penilaian ini dapat dilakukan melalui survei digital, kuis reflektif, dan diskusi online yang mendorong siswa berbagi pandangan tentang nilai-nilai Al-Quran, seperti cinta terhadap kitab suci, kedamaian, kesabaran, dan hormat terhadap sesama. Teknologi memungkinkan guru memberikan umpan balik yang lebih personal, membantu siswa mengembangkan sikap positif terhadap ajaran Al-Quran. Oleh karena itu, pembelajaran digital tidak hanya berorientasi pada penguasaan keterampilan teknis, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter siswa.

Dalam pembelajaran Al-Quran berbasis digital, penilaian psikomotorik dapat dilakukan melalui pemanfaatan video animasi dan audio visual yang dirancang untuk menilai keterampilan motorik siswa dalam membaca, menulis, dan melafalkan ayat-ayat Al-Quran. Penilaian ini berfokus pada kemampuan siswa untuk melakukan gerakan fisik yang benar, seperti menulis huruf Arab dengan baik, melafalkan ayat dengan tajwid yang tepat, serta melakukan gerakan tubuh yang benar dalam shalat.

Melalui video animasi, siswa dapat mempelajari gerakan-gerakan yang sesuai dalam membaca Al-Quran, seperti cara melafalkan huruf dengan makhraj yang benar dan intonasi yang tepat (Susanto et al., 2024). Animasi ini memberikan panduan visual yang jelas dan mudah dipahami, yang memungkinkan siswa menirukan gerakan secara akurat. Selain itu, audio visual berfungsi untuk menilai kemampuan siswa dalam melafalkan ayat-ayat Al-Quran dengan tajwid yang tepat, di mana teknologi pengenalan suara dapat memberikan umpan balik langsung tentang kesalahan pengucapan yang perlu diperbaiki.

Platform digital juga dapat menyediakan latihan menulis ayat-ayat Al-Quran dengan perangkat seperti tablet atau ponsel, yang memungkinkan penilaian terhadap keterampilan menulis huruf Arab secara tepat (Azhari et al., 2023). Dengan adanya evaluasi berbasis video animasi dan audio visual, siswa dapat menerima feedback secara real-time, yang memungkinkan mereka untuk memperbaiki kesalahan dan melatih keterampilan psikomotorik mereka lebih efektif dengan cara ini, penilaian psikomotorik dalam pembelajaran Al-Quran berbasis digital tidak hanya menilai kemampuan motorik siswa, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa melalui pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan efisien.

Sebagai kesimpulan, evaluasi dan penilaian dalam pembelajaran digital memberikan kesempatan bagi guru untuk mengadopsi metode yang lebih interaktif dan kreatif (Perdana, 2024). Namun, tantangan seperti kejujuran akademik dan penilaian aspek afektif perlu dihadapi dengan pendekatan yang tepat. Dalam pembelajaran Al-Qur'an, penilaian tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada sejauh mana siswa dapat mengamalkan dan mengaplikasikan pembelajaran Al-Qur'an dalam kehidupan mereka. Dengan memanfaatkan teknologi secara bijaksana, guru dapat memperbaiki proses evaluasi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan aplikatif.

E. Keuntungan dan Tantangan Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Al-Qur'an

Keberadaan sarana digital dalam pembelajaran berperan sebagai faktor pendukung yang sangat berarti dalam meningkatkan kualitas belajar siswa (Lahmi et al., 2020). Penggunaan permainan edukatif serta video animasi sebagai media digital dapat membantu anak-anak lebih cepat memahami dan menghafal ayat-ayat Al-Qur'an dengan metode yang menyenangkan.

Menurut Arfani & Iskarim, 2023 dalam (Chandra Wijaya, 2024) Teknik modern menyediakan alat bantu visual, terjemahan, dan penjelasan yang memperdalam pemahaman. Hal ini melengkapi pendekatan metode tradisional yang berfokus pada hafalan, sehingga mendorong pendidikan Al-Quran yang komprehensif. Pendekatan hibrida memungkinkan penyesuaian berdasarkan kebutuhan siswa. Guru dapat menggunakan metode tradisional untuk latihan hafalan dan mengintegrasikan alat digital untuk penguatan dan peninjauan, proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar tiap siswa agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Tidak seperti metode tradisional yang sering kali melibatkan mendengarkan atau membaca secara pasif, permainan memerlukan partisipasi dan keterlibatan aktif. Interaktivitas ini merangsang proses kognitif seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan, yang mengarah pada peningkatan hasil belajar (Husaini et al., 2023). Hasil penelitian oleh (AlMashaleh, 2023) menemukan bahwa pola tampilan infografik (statis, animasi, dan interaktif) berdampak pada pembelajaran dan retensi kosakata Al-Qur'an, dengan pola interaktif memberikan pengaruh paling besar terhadap pemahaman dan daya ingat siswa.

Melalui permainan edukatif, anak-anak bisa belajar membaca dan menghafal Al-Qur'an sambil bermain, sehingga mereka tidak cepat bosan. Misalnya, ada permainan yang mengajak anak untuk menyusun huruf hijaiyah, menebak arti ayat, atau menyelesaikan misi berdasarkan cerita dalam Al-Qur'an. Metode ini menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan tidak terasa membebani. Selain itu, penggunaan video animasi juga berperan dalam membantu anak-anak memahami isi Al-Qur'an secara lebih efektif.

Dengan adanya gambar bergerak, suara, dan cerita menarik, anak-anak dapat belajar tentang kisah-kisah Nabi, ajaran kebaikan dalam Islam, serta cara Penerapan nilai-nilai Al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari dapat ditunjukkan melalui media digital. Misalnya, video animasi dapat mengajarkan anak-anak tentang cara berbuat baik kepada teman, menghormati orang tua, serta bersyukur atas karunia Allah.

Dengan media digital ini, belajar Al-Qur'an tidak lagi terasa sulit atau membosankan. Anak-anak bisa lebih semangat belajar karena mereka merasa seperti sedang bermain atau menonton kartun favorit mereka. Selain itu, penggunaan teknologi ini juga membantu mereka

terbiasa dengan pembelajaran berbasis digital, yang sangat berguna dalam kehidupan modern saat ini.

Adapun tantangan dalam penggunaan media digital diantaranya:

1. Keterbatasan Akses Teknologi

Tidak semua anak memiliki akses ke perangkat digital atau internet yang memadai.

2. Kurangnya Peran Orang Tua

Banyak orang tua kurang terlibat dalam mendampingi anak saat menggunakan media digital Islami.

3. Minat Anak Terhadap Media Islami Rendah

Anak lebih tertarik pada konten populer yang tidak selalu Islami dibandingkan media edukatif berbasis Islam.

Solusi:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis offline yang tetap interaktif, seperti aplikasi yang bisa digunakan tanpa internet dan menyediakan fasilitas belajar berbasis digital di masjid, sekolah, atau komunitas untuk anak-anak yang kurang memiliki akses teknologi di rumah.

2. Memberikan pemahaman kepada orang tua tentang pentingnya pendampingan dan penggunaan fitur kontrol dalam aplikasi.

3. Menggunakan desain menarik, alur cerita yang seru, dan gamifikasi agar anak lebih tertarik pada media Islami.

KESIMPULAN

Penggunaan media digital, seperti permainan edukatif dan video animasi, terbukti efektif dalam mendekatkan siswa sekolah dasar dengan Al-Qur'an. Media ini meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran, membantu mereka memahami huruf hijaiyah dengan lebih mudah, serta menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, fitur seperti pengenalan suara, kuis interaktif, serta gamifikasi mampu memperkuat pemahaman anak terhadap ayat-ayat Al-Qur'an dan tajwid.

Namun, implementasi media digital dalam pembelajaran Al-Qur'an menghadapi beberapa tantangan, termasuk keterbatasan akses teknologi, kurangnya pendampingan orang tua, serta rendahnya minat anak terhadap media Islami. Oleh karena itu, diperlukan solusi inovatif seperti pengembangan aplikasi yang dapat diakses secara offline, edukasi bagi orang tua mengenai pentingnya pendampingan, serta penerapan elemen gamifikasi agar pembelajaran lebih menarik. Dengan strategi yang tepat, media digital dapat menjadi sarana edukatif yang efektif dan relevan bagi generasi digital, sehingga mendukung anak-anak dalam memahami dan mencintai Al-Qur'an dengan cara yang lebih modern dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Al-Barakat, A., AlAli, R., Mahmoud Al Karasneh, S., Ahmad Alakashee, B., Sulieman Al-Qatawneh, S., Falah El-Mneizel, A., Rajeh Al Salhi, N., Alhawamdeh, M., & Authors Ali Ahmad Al-Barakat, C. (2023). Learning through Digital Technology: Role of National and International Education Teachers. In Article Journal of International Students (Vol. 13, Issue 4). Online.
- Alamin, Z., Missouri, R., & Lukman, L. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pengembangan Materi Pendidikan Agama Islam: Tinjauan Aplikasi Interaktif Al-Qur'an Digital. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(2), 296–306. <https://doi.org/10.52266/tajdid.v6i2.1202>
- AlMashaleh, M. S. (2023). The effect of the infographic display style on learning and retaining the vocabulary of the Noble Quran. *Journal of Education and Learning*, 17(1), 136–144. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v17i1.20662>
- Assa'idi. (2021). *Jurnal Intern (Pendahuluan)*.
- Astuti, N. P., & Probosiwi, P. (2022). PERAN GURU DALAM PEMBELAJARAN DARING DI

- SEKOLAH DASAR PADA MASA PANDEMI. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1168. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i4.8610>
- Azhari. (2023). VOLUME+1,+NO.+2,+April+2023+Hal+01-09.
- Chandra Wijaya, A. (2024). Edu Spectrum The Effectiveness of Traditional and Modern Memorization Techniques for Quranic Learning in Indonesia ARTICLE INFO ABSTRACT. In *Journal of Multidimensional Education* (Vol. 1, Issue 1). <https://mabadiiqtishada.org/index.php/EduSpectrum>
- Faqihuddin, A., Firmansyah, M. I., & Muflih, A. (2024). Multisensory Approach in Memorizing the Al-Quran for Early Childhood: Integration of the Tradition of Memorizing the Al-Quran with Digital Technology. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 1289–1302. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i2.5326>
- Hanafi, Y., Murtadho, N., Ikhsan, M. A., Diyana, T. N., & Sultoni, A. (2019). Student's and instructor's perception toward the effectiveness of E-BBQ enhances Al-Qur'an reading ability. *International Journal of Instruction*, 12(3), 51–68. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.1234a>
- Hanifah Salsabila, U., Ahmad Dahlan Yogyakarta, U., Zahratul Mufidah, U., Ufairoh, F., Luthfiyani Azizah, Y., Qotrunnada, V., & Dahlan Yogyakarta, A. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI AL-QUR'AN INDONESIA SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN PAI PADA SISWA. 06. <https://doi.org/10.24127/att.v6521a2366>
- Husaini, R., Sulaiman Kurdi, M., Sulaiman Kurdi, M., Islam Negeri Antasari Banjarmasin, U., & Author, C. (2023). AKHLAQUL KARIMAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam The Cognitive Benefits of Educational Games in Al Qur'an Learning for Young Learners at Madrasah Ibtidaiyah.
- Indriani, N., Putri, R., Zulkarnai³, F., Guru Sekolah Dasar, P., & Keguruan Ilmu Pendidikan Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Taman Siswa Bima, F. (n.d.). PENGEMBANGAN PORTOFOLIO BERBASIS KRITERIA UNTUK MENGEVALUASI PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR.
- Kajian, J., Islam, P., Islam, S., & Hastani, H. (2023). STAINU Purworejo: Jurnal Al Ghazali METODE PEMBELAJARAN AL-QUR'AN BERBASIS DIGITAL LEARNING. 6. <https://ejournal.stainupwr.ac.id/>
- Kartika Sari, B., Farhana Herdajanti, A., Yulianing Puspiyanti, R., Shifa, D., Khusni Muzzamil, M., & Oktafiyani, M. (2021). Video Animasi 2D sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Bahasa Arab pada TPQ Al Huda Wonodri Semarang (Vol. 2, Issue 2).
- Lahmi, A., Rasyid, A., & Jummadillah, J. (2020). Analisis Upaya, Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran Alquran dan Hadis di Madrasah Tsanawiyah Kota Padang, Sumatra Barat, Indonesia. *DAYAH: Journal of Islamic Education*, 3(2), 213. <https://doi.org/10.22373/jie.v3i2.7086>
- Perdana, J. W. (2024). Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Media Digital. *Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 02(3), 934–942. <https://doi.org/10.47233/jpdsk.v2i3>
- Petrova, T. (2023). Digital and Social Transformation- Technology, Innovation and Framework in Education. *Postmodernism Problems*, 13(3), 384–393. <https://doi.org/10.46324/pmp2303384>
- Puspitoningrum, E., Romadhianti, R., Irawan, D., Solissa, E. M., & Kurniawan, D. R. (2024). Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 459. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3290>
- Sappaile, B. I., Donna, E., Lasinggaru, F., & Mokodenseho, S. (2023). Analyzing the Influence of Digital Learning Platforms on Student Engagement and Academic Performance. In *West Science Interdisciplinary Studies* (Vol. 1, Issue 06).
- Susanto, G. B., & Anggresta, V. (2024). PENGARUH LINGKUNGAN BELAJAR DAN TINGKAT PEMAHAMAN SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR. *Research and Development Journal of Education*, 10(2), 994. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i2.25019>
- W, S. (2022). Pengembangan Kurikulum: (Sebagai Peran Guru Profesional). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), 3752–3760. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2645>
- Yupeni, E. (2024). EMBRACING DIGITALIZATION: TRANSFORMING EDUCATION FOR THE 5.0 ERA.