

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pada era digital saat ini, akses terhadap informasi dan pengetahuan menjadi semakin luas tanpa batas ruang, waktu, maupun lokasi. Perkembangan teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari berbagai aspek kehidupan manusia dan memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi, termasuk pada bidang kesehatan, ekonomi, rekreasi, hingga pendidikan. Transformasi ini melahirkan budaya baru yang dikenal sebagai *e-life*, di mana aktivitas sehari-hari semakin bergantung pada perangkat elektronik dan sistem digital. Kondisi tersebut ditandai dengan munculnya berbagai istilah berbasis teknologi seperti *e-commerce*, *e-government*, *e-library*, *e-journal*, *e-education*, dan *e-learning* yang menjadi bagian dari kehidupan modern masyarakat.¹

Budaya digital kini telah memasuki hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Kondisi ini menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan percepatan perkembangan teknologi agar mampu menyiapkan generasi yang kompeten menghadapi tantangan zaman. Peserta didik perlu memperoleh pengetahuan yang komprehensif sebagai bekal, tidak hanya melalui pendidikan formal, tetapi juga pendidikan agama. Integrasi

¹ Elsa Fara Meida, "Pendidikan Agama Islam Dalam Kerangka Kemajuan Teknologi Digital," *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 7, no. 1 (2022): 95–103, <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.4759>.

keduanya diharapkan mampu mewujudkan keseimbangan antara kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional, sehingga menghasilkan generasi yang cerdas secara akademik sekaligus memiliki karakter dan nilai moral yang baik.²

Seiring dengan pesatnya perkembangan era digital, teknologi informasi dan komunikasi memegang peranan yang sangat berarti dalam berbagai dimensi kehidupan, tidak terkecuali dalam sektor pendidikan. Perubahan tersebut menuntut proses pembelajaran yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan generasi saat ini. Dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), pemanfaatan berbagai sumber belajar berbasis digital kini menjadi suatu keharusan, bukan sekadar pilihan. Melalui dukungan teknologi, kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara lebih interaktif, fleksibel, serta memberi kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi materi secara lebih luas dan mendalam. Hal ini membuka ruang bagi terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna, sekaligus meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam memahami nilai-nilai keagamaan secara kontekstual dan relevan dengan realitas kehidupan modern.³

Pendidikan pada era digital mengalami perubahan yang sangat mendasar.

Teknologi dapat mengubah pola interaksi dalam proses pembelajaran, baik bagi

² Iqbal Syahrizar, Udin Supriadi, and Agus Fakhruddin, "Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran PAI Melalui Pembelajaran Berbasis Digital (Studi Eksploratif Di SMA Negeri 15 Dan SMA Alfa Centauri Kota Bandung)," *Journal on Education* 5, no. 4 (2023): 13766–13782, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2389>.

³ Sofiyyudin Azka, Irma Soraya, and Asep Saepul Hamdani, "Transformasi Pembelajaran PAI: Mengadopsi Model Kooperatif Di Era Digital," *Journal of Psychology and Instruction* 8, no. 2 (2024): 66–74, <https://doi.org/10.23887/jpai.v8i2.78971>.

pendidik maupun peserta didik. Media pembelajaran berbasis digital kini menjadi komponen penting yang mampu mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMPIT) Gema Nurani. Dengan menempatkan pendidikan karakter sebagai pondasi dan mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan di dalamnya, penggunaan media teknologi memberikan peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Kemudian penerapan media digital memberikan pengalaman nyata bagi siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri, kreatif, dan sesuai ritme belajar masing-masing, sehingga proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada metode ceramah konvensional. Oleh karena itu, memahami sejauh mana pengaruh media digital terhadap keaktifan siswa menjadi hal yang sangat penting guna memastikan bahwa praktik pembelajaran mampu memenuhi harapan serta kebutuhan peserta didik di tengah derasnya arus digitalisasi pendidikan saat ini.⁴

Media pembelajaran berbasis digital mencakup berbagai bentuk konten yang disampaikan melalui teknologi modern, seperti materi berbasis web, aplikasi edukasi, video interaktif, serta berbagai platform pembelajaran daring. Beragam media tersebut memiliki potensi yang sangat besar dalam meningkatkan pengalaman belajar peserta didik karena mampu menghadirkan materi secara visual, audio, maupun kombinasi keduanya. Selain memberikan

⁴ Nurmila Sari, I. Ketut Suma, and I. Wayan Subagia, "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Efikasi Diri Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia* 13, no. 2 (2023): 57–65, <https://doi.org/10.23887/jppii.v13i2.59864>.

tampilan yang lebih menarik, pemanfaatan teknologi digital juga membuka kesempatan bagi siswa untuk mengakses sumber informasi yang lebih luas dan bervariasi, sehingga proses belajar tidak hanya bergantung pada buku teks atau penjelasan guru semata.⁵ Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa keaktifan belajar meliputi keterlibatan emosional dan kognitif siswa selama mengikuti pembelajaran. Artinya, perhatian, minat, rasa ingin tahu, serta kemampuan berpikir kritis turut menjadi indikator penting dalam mengukur keaktifan peserta didik. Hubungan yang kuat antara pemilihan media pembelajaran dengan tingkat keterlibatan siswa menegaskan bahwa strategi penggunaan media yang tepat sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang memerlukan pendekatan menarik, kontekstual, dan mampu menyentuh aspek moral serta spiritual peserta didik.⁶

Fenomena meningkatnya ketergantungan pada teknologi digital dalam dunia pendidikan, khususnya sejak pandemi COVID-19, telah mendorong perhatian yang lebih serius terhadap efektivitas penggunaan media digital dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. Peralihan mendadak menuju pembelajaran berbasis teknologi selama masa pandemi memperlihatkan bahwa perangkat digital menjadi bagian penting dalam proses belajar mengajar.

⁵ Siti Julaiha Hsb, "Pemanfaatan Sumber Belajar Digital Dalam Pembelajaran PAI," *Analysis: Journal of Education* 2, no. 1 (2024): 179–186.

⁶ Erlinda Zebua, Tampilen Tampilen, and Suriana Suriana, "Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Konten Dan Proses Berdasarkan Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik," *Consilium: Education and Counseling Journal* 4, no. 2 (2024): 418–424, <https://doi.org/10.36841/consilium.v4i2.4401>.

Temuan penelitian Kyaw et al. menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran digital yang bersifat interaktif mampu meningkatkan keterampilan komunikasi serta memberikan tingkat kepuasan belajar yang lebih tinggi bagi siswa. Hal tersebut menandakan bahwa media berbasis teknologi memiliki potensi besar untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi saat ini yang lebih terbiasa dengan teknologi.⁷

Dalam beberapa tahun terakhir, dunia pendidikan mengalami perubahan yang cukup signifikan seiring meningkatnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk proses pembelajaran. Di Indonesia, pergeseran ini tampak jelas melalui penerapan media pembelajaran berbasis digital yang semakin meluas di berbagai jenjang pendidikan. Perkembangan tersebut sejalan dengan tren global, di mana teknologi digital terus berkembang pesat dan menjadi bagian penting dalam menunjang kegiatan belajar mengajar.⁸ Kondisi ini membuat guru dan peserta didik perlu beradaptasi dalam cara mengolah informasi serta membangun lingkungan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan kolaboratif sehingga guru

⁷ Bhone Myint Kyaw et al., "Effectiveness of Digital Education on Communication Skills Among Medical Students: Systematic Review and Meta-Analysis by the Digital Health Education Collaboration," *Journal of Medical Internet Research* 21, no. 8 (2019): 1–14, <https://doi.org/10.2196/12967>.

⁸ Muhamad Ammar Muhtadi, Indiyah Prana Amertawengrum, and Dewi Ayu Prastica, "Peran Kurikulum Pendidikan Dalam Meningkatkan Literasi Informasi Dan Kritis Pada Era Digital Di Indonesia," *Jurnal Pendidikan West Science* 01, no. 10 (2023): 622–631, <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i10.715>.

mampu menyeimbangkan keterampilan yang semakin dibutuhkan di pendidikan masa kini.

Berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2022, penerapan teknologi dalam dunia pendidikan di Indonesia mengalami peningkatan yang cukup signifikan, dengan sekitar 80% sekolah menengah telah mengintegrasikan media digital dalam kegiatan pembelajaran. Namun, perlu dicatat bahwa peningkatan penggunaan teknologi tersebut belum sepenuhnya diikuti dengan meningkatnya partisipasi siswa dalam proses belajar. Data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menunjukkan bahwa tingkat keaktifan peserta didik masih tergolong rendah, di mana hanya sekitar 40% siswa yang dinilai aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Kondisi ini tampak lebih nyata pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang dalam sebagian kasus dianggap kurang menarik oleh siswa, sehingga berpengaruh terhadap minat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Fakta ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pemanfaatan media digital dan hasil yang diharapkan dalam meningkatkan keaktifan belajar, khususnya pada pembelajaran PAI.⁹

Melihat kondisi tersebut, tampak bahwa penerapan teknologi dalam dunia pendidikan tidak otomatis menjamin meningkatnya keaktifan peserta didik. Masih terdapat kesenjangan antara pemanfaatan media digital dan kualitas

⁹ Nadya Ilma Rosyida et al., “Model Pembelajaran Dan Gender Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo* 5, no. 1 (2024): 229–38, <https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v5i3.6985>.

keterlibatan siswa dalam proses belajar, khususnya pada mata pelajaran yang mengajarkan tentang internalisasi nilai seperti Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu, diperlukan analisis yang lebih spesifik pada lingkungan pendidikan tertentu untuk memahami bagaimana media digital benar-benar digunakan dalam praktik dan sejauh mana pengaruhnya terhadap partisipasi siswa. Langkah ini penting dilakukan agar temuan penelitian memberikan gambaran empiris yang dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi pada konteks yang lebih nyata.

Fokus penelitian ini terletak pada SMPIT Gema Nurani, sebuah lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk menerapkan teknologi dalam metodologi pengajarannya. Di sekolah ini, meskipun telah dilakukan pemanfaatan media digital seperti aplikasi pembelajaran dan platform interaktif, hasil pra-penelitian menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa pada mata pelajaran PAI masih berada di bawah harapan. Temuan Faradiba dan Nomleni (2024) menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran inovatif perlu mempertimbangkan peran media untuk meningkatkan partisipasi peserta didik.¹⁰ Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengkaji lebih dalam sejauh mana media pembelajaran digital dapat membantu meningkatkan keaktifan belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran PAI di SMPIT Gema Nurani.

¹⁰ Faradiba Faradiba and Marteda Veronika Nomleni, "Analisis Indikator Pendidikan Di Indonesia Periode 1994 – 2022," *Jurnal Penelitian Inovatif (JUPIN)* 4, no. 1 (2024): 121–128, <https://doi.org/10.54082/jupin.273>.

Di tengah semakin gencarnya penggunaan media digital dalam pendidikan yang pada dasarnya bertujuan mempermudah proses pembelajaran, masih ditemukan kesenjangan antara harapan dan realitas di lapangan. Media digital idealnya mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, namun kenyataan menunjukkan bahwa tidak semua implementasi menghasilkan hasil yang optimal. Hal ini menandakan bahwa sekadar menyediakan sarana digital belum cukup untuk menjamin peningkatan kualitas pembelajaran.

Penelitian Muhtadi dan Amertawengrum (2023) mengungkapkan bahwa kurikulum yang belum terintegrasi sepenuhnya dengan teknologi digital dapat menyebabkan rendahnya literasi digital peserta didik. Kondisi tersebut berdampak pada kurang maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi oleh siswa. Selain itu, penggunaan media digital perlu diselaraskan dengan metode pembelajaran yang tepat agar mampu memberikan pengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar. Dengan kata lain, efektivitas teknologi dalam pendidikan sangat dipengaruhi oleh bagaimana teknologi tersebut dipadukan dengan strategi pedagogis yang sesuai.¹¹

Urgensi persoalan ini bersifat praktis dan juga teoretis. Bila tidak ditangani secara serius, rendahnya keaktifan belajar berpotensi menurunkan prestasi akademik siswa dan berdampak pada kemampuan mereka dalam menghadapi persaingan global yang menuntut kecakapan digital tinggi. Dalam jangka panjang, kondisi tersebut dapat melemahkan kualitas sumber daya

¹¹ Muhtadi, Amertawengrum, and Prastica, "Peran Kurikulum Pendidikan Dalam Meningkatkan Literasi Informasi Dan Kritis Pada Era Digital Di Indonesia."

manusia Indonesia.¹² Peserta didik yang pasif dalam proses pembelajaran berisiko tumbuh menjadi generasi yang kurang terlatih secara keterampilan, baik dari aspek berpikir kritis maupun kemampuan kolaborasi.

Berdasarkan fenomena tersebut, muncul pertanyaan apakah penggunaan media pembelajaran digital benar-benar memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPIT Gema Nurani. Karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh antara penggunaan media pembelajaran berbasis digital terhadap tingkat keaktifan peserta didik. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif serta menjadi rujukan bagi pengambil kebijakan di bidang pendidikan, khususnya dalam konteks penerapan teknologi pada pembelajaran PAI.

Permasalahan

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Keaktifan belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran PAI masih tergolong rendah; sebagian siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat aktif dalam diskusi atau kegiatan belajar digital.

¹² Retno Fuji Oktaviani et al., “Peran Literasi Digital Terhadap Wirausaha Muda: Studi Kasus Pada Mahasiswa Di Jakarta,” *Jurnal Ekonomi Pembangunan STIE Muhammadiyah Palopo* 10, no. 1 (2024): 100–113, <http://dx.doi.org/10.35906/jep.v10i1.1917>.

- b. Perlu adanya kajian ilmiah untuk mengetahui tingkat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis digital (video pembelajaran) terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran PAI.

Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan dengan fokus dan tepat, maka diperlukan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengaruh media pembelajaran berbasis digital terhadap keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).
- b. Media pembelajaran berbasis digital yang dimaksud yaitu video pembelajaran.
- c. Responden untuk penelitian ini dibatasi hanya pada dua kelas, satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol.

Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah sebelumnya, maka masalah yang akan diteliti dapat dirumuskan menjadi pertanyaan yaitu: Apakah pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis digital (video pembelajaran) terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran PAI di SMPIT Gema Nurani?

Tujuan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis digital (video pembelajaran) terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran PAI di SMPIT Gema Nurani.

Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang media pembelajaran berbasis digital video pembelajaran dan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian ini dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai efektivitas pemanfaatan media digital video pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, serta memperkuat teori-teori yang menjelaskan hubungan antara penggunaan teknologi pendidikan dengan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi bagi para peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam tentang peran media digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru PAI: Memberikan wawasan dan strategi dalam mengembangkan serta memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital yaitu video pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa.
- b. Bagi Siswa: Meningkatkan motivasi dan keaktifan dalam belajar melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

- c. Bagi Peneliti Selanjutnya: Sebagai bahan acuan atau perbandingan untuk penelitian lebih lanjut yang berhubungan dengan media digital video pembelajaran dan aktivitas belajar siswa.

Kajian Terdahulu

1. Safaruddin, Nurafiah, Juhaeni “Pemanfaatan Media Google Classroom Terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PAI” *Journal of Instructional and Development Researches (JIDeR)*, Vol. 3, No. 4, Agustus 2023. Penelitian ini memiliki persamaan dalam hal penggunaan media pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Keduanya sama-sama menekankan pentingnya penerapan teknologi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Namun, perbedaannya terletak pada variabel yang dikaji. Penelitian Safaruddin dkk. berfokus pada minat belajar siswa, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada keaktifan belajar siswa. Selain itu, media yang digunakan pada penelitian mereka lebih spesifik, yaitu Google Classroom, sedangkan fokus penelitian ini yaitu video pembelajaran.¹³
2. Nunuk Anggraini, Laila Badriyah, Eli Masnawati “Pengaruh Model Pembelajaran dan Media Pembelajaran terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas X SMA Wachid Hasyim 2 Taman Sidoarjo” *Al-Munawwarah : Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 16, Nomor 2, September 2024. Letak persamaan dari penelitian ini sama-sama meneliti keaktifan belajar siswa. Keduanya

¹³ Safaruddin, Nurafiah, and Juhaeni, “Pemanfaatan Media Google Classroom Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PAI,” *Journal of Instructional and Development Researches* 3, no. 4 (2023): 163–168, <https://doi.org/https://doi.org/10.53621/jider.v3i4.252>.

sama-sama ingin melihat bagaimana media pembelajaran dapat mempengaruhi keterlibatan siswa secara aktif. Namun, penelitian yang dilakukan Nunuk Anggraini dkk. juga meneliti model pembelajaran, sementara penelitian ini hanya berfokus pada pengaruh media digital video pembelajaran.¹⁴

3. Siti Zazak Soraya, Yuyun Sukmawati “Implementasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video di SMPN 1 Balong Ponorogo” *MA’ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 4, Nomor 1, Juni 2023. Persamaan terletak dalam konteks pemanfaatan media digital untuk pembelajaran PAI berbasis video. Kedua penelitian sama-sama menyoroti pentingnya inovasi media dalam meningkatkan efektivitas belajar. Perbedaannya terletak pada metode penelitian, Siti Zazak dkk. menggunakan metode kualitatif bersifat implementatif, sementara penelitian ini menggunakan metode kuantitatif bersifat analitis-kuantitatif, menilai pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa.¹⁵
4. Noveriyanto, Muhammad Faiz Isra “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam” *Jurnal Kolaboratif Sains*, Volume 7 No. 8, Agustus 2024. Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media digital video pada pembelajaran PAI. Keduanya

¹⁴ Nunuk Anggraini, Laila Badriyah, and Eli Masnawati, “Pengaruh Model Pembelajaran Dan Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas X SMA Wachid Hasyim 2 Taman Sidoarjo,” *Al-Munawwarah : Jurnal Pendidikan Islam* 16, no. 2 (2024): 157–167.

¹⁵ Siti Zazak Soraya and Yuyun Sukmawati, “Implementasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Di SMPN 1 Balong Ponorogo,” *Ma’alim: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2023): 34–42, <https://doi.org/10.21154/maalim.v4i1.6920>.

juga bertujuan meningkatkan kualitas interaksi siswa dalam pembelajaran.

Namun, perbedaan utamanya ialah penelitian Noveriyanto meneliti motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian ini meneliti keaktifan belajar siswa.¹⁶

5. Lutfiana Khasanah, Muh. Ihsan “Pengaruh Penggunaan Media Digital Wordwall terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas VI di SD Negeri 010 Bontang Utara Tahun Pelajaran 2023/2024” *Nabawi: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Volume 3, Nomor 2, Mei 2025. Persamaan utamanya dengan penelitian ini terletak pada keaktifan belajar siswa dan fokus pada media pembelajaran digital. Keduanya sama-sama menunjukkan perhatian terhadap bagaimana teknologi dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa. Perbedaannya adalah pada jenis media yang digunakan. Penelitian Lutfiana berfokus pada media Wordwall, sedangkan penelitian ini berfokus pada media video pembelajaran.¹⁷
6. Melta Ayunitha, Jasiah “Pengembangan Multimedia Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas VII Di SMP IT Al-Qonita Palangkaraya Implementasi Model Kemp” *Jurnal Sains Student Research*, Vol.3, No.1 Februari 2025. Persamaannya terletak pada penggunaan media digital berbentuk multimedia dan sama-sama meneliti keaktifan siswa

¹⁶ Noveriyanto and Muhammad Faiz Isra, “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Kolaboratif Sains* 7, no. 8 (2024): 3198–3207, <https://doi.org/10.56338/jks.v7i8.5899>.

¹⁷ Lutfiana Khasanah and Muhammad Ihsan, “Pengaruh Penggunaan Media Digital Wordwall Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas VI Di SD Negeri 010 Bontang Utara Tahun Pelajaran 2023/2024,” *Nabawi: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2025): 67–79.

dalam pembelajaran PAI. Namun, perbedaan yang mencolok adalah dari sisi tujuan penelitian. Penelitian Melta bersifat pengembangan (R&D), berfokus pada pembuatan media, sedangkan penelitian ini bersifat eksperimen kuantitatif, menganalisis pengaruh media digital video terhadap keaktifan siswa.¹⁸

7. Aditio Wahyu Rifaldi, Salmi Wati, Wedra Aprison, Charles “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 2 Ampek Angkek” *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam* Vol. 2, No. 6 November 2024. Keduanya sama-sama mengkaji pengaruh media digital video pembelajaran dalam pembelajaran PAI Namun, perbedaannya terletak pada variabel yang dikaji: penelitian Aditio meneliti hasil belajar, sedangkan penelitian ini meneliti keaktifan belajar siswa.¹⁹
8. Misnatun, Ismail “Pengaruh Penggunaan Media Google Classroom Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti” *Risalah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, Vol. 8, No. 4, (December) 2022. Persamaannya dengan penelitian Anda terletak pada aspek pemanfaatan media digital dalam pembelajaran PAI. Namun, perbedaannya sangat jelas: penelitian Misnatun berfokus pada

¹⁸ Melta Ayunita and Jasiah, “Pengembangan Multimedia Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas VII Di SMP IT Al-Qonita Palangka Raya Implementasi Model Kemp,” *Jurnal Sains Student Research* 3, no. 1 (2025): 374–386, <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jssr.v3i1.3510>.

¹⁹ Aditio Wahyu Rifaldi et al., “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMPN 2 Ampek Angkek,” *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. 6 (2024): 264–272, <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i6.648>.

prestasi belajar, sedangkan penelitian ini berfokus pada keaktifan belajar siswa. Selain itu, media yang digunakan juga berbeda. Misnatun meneliti Google Classroom, sedangkan penelitian ini meneliti penggunaan video pembelajaran.²⁰

9. Septya Azhari Putri Wardana, Zamzam Mustofa “Penggunaan Media Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI dan BP di Kelas VIII SMP Negeri 1 Jenangan Ponorogo” *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, Volume 3, Nomor 2, Mei 2025. Letak persamaannya yaitu sama-sama meneliti keaktifan belajar dan fokus pada pembelajaran PAI berbasis digital. Namun, perbedaannya terletak pada jenis media: penelitian Septya hanya berfokus pada penggunaan media Quizizz, sedangkan penelitian ini berfokus pada media video pembelajaran.²¹
10. Nurlaili, Nurul Azizah, Nurtimah “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Hasil Belajar Materi Aqidah pada Siswa di MIN 18 Aceh Besar” *EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, Vol. 1 No. 3, September 2024. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada tema besar pembelajaran berbasis teknologi yaitu video dalam konteks PAI. Namun, perbedaan utamanya ada pada hasil penelitian. Nurlaili meneliti

²⁰ Misnatun and Ismail, “Pengaruh Penggunaan Media Google Classroom Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dan Budi Pekerti,” *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 8, no. 4 (2022): 1508–1522.

²¹ Septya Azhari Putri Wardana and Zamzam Mustofa, “Penggunaan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI Dan BP Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Jenangan Ponorogo,” *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 3, no. 2 (2025): 38–54, <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1627>.

hasil belajar materi Aqidah, sementara penelitian Anda meneliti keaktifan belajar siswa materi sejarah.²²

²² Nurlaili, Nurul Azizah, and Nurtimah, "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Materi Aqidah Pada Siswa Di MIN 18 Aceh Besar," *EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif* 1, no. 3 (2024): 386–392, <https://doi.org/https://10.0.223.167/eduspirit.v1i1.17>.