

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bukan hanya sekedar proses penyampaian ilmu pengetahuan, tetapi juga mencakup transformasi individu dan masyarakat melalui proses yang berkelanjutan. Selain itu, pendidikan menjadi alat penting untuk mencapai tujuan baik secara individu maupun kolektif, dengan keberhasilannya sangat dipengaruhi oleh kebiasaan dan kualitas media yang digunakan dalam proses tersebut.

Pandangan ini sejalan dengan definisi pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dan pemikiran John S. Brubacher. KBBI mendefinisikan pendidikan sebagai proses pembentukan sikap dan perilaku individu atau kelompok agar menjadi pribadi yang dewasa melalui pelatihan dan pengajaran. Sementara itu, John S. Brubacher melihat pendidikan sebagai proses pengembangan potensi dan kemampuan manusia yang sangat dipengaruhi oleh kebiasaan. Proses ini melibatkan penerapan kebiasaan baik melalui media yang tepat dengan dukungan sumber daya manusia. Pendidikan berfungsi untuk membantu individu maupun masyarakat mencapai tujuan yang telah dirancang (Sodikin & Surami, 2023).

Pendidikan merupakan salah satu upaya penting untuk meningkatkan kualitas manusia dan membentuk bangsa yang bermartabat serta dihormati oleh negara lain. Kualitas suatu bangsa dapat diukur dari keberhasilan pelaksanaan pendidikannya.

Hal ini ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya pasal 3, yang menyatakan bahwa tujuan Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Hal ini menegaskan bahwa pendidikan di Indonesia tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter yang utuh (“UU NO.20,” 2003).

Manusia memerlukan pendidikan sebagai bagian penting dalam hidupnya. Pendidikan adalah upaya untuk membantu individu mengembangkan potensinya melalui proses pembelajaran atau metode lain yang diakui oleh masyarakat. Hal ini sesuai dengan Pasal 31 ayat (1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang menyatakan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan didefinisikan sebagai usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya. Potensi tersebut mencakup kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Meski demikian, sistem pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah ketimpangan dalam kualitas

pendidikan antara wilayah perkotaan dan pedesaan. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS), daerah-daerah terpencil dan terluar di Indonesia seringkali memiliki akses pendidikan yang terbatas dibandingkan wilayah perkotaan. Selain itu, ketersediaan guru yang kompeten serta fasilitas pendidikan yang memadai menjadi isu krusial yang memengaruhi pemerataan pendidikan di seluruh wilayah (BPS Indonesia, 2023).

Pendidikan agama juga menjadi bagian penting dalam sistem pendidikan di Indonesia, mengingat mayoritas penduduknya beragama Islam. Pendidikan agama dirancang untuk membentuk moral dan spiritual peserta didik, sesuai dengan nilai-nilai agama dan kebangsaan. Berdasarkan laporan dari Kementerian Agama Republik Indonesia, institusi pendidikan agama seperti madrasah dan pesantren tidak hanya berperan sebagai tempat pembelajaran agama, tetapi juga sebagai wadah untuk mencetak generasi yang berintegritas serta mampu menjawab tantangan zaman.

Selain itu, globalisasi dan kemajuan teknologi memberikan tantangan baru bagi sistem pendidikan di Indonesia untuk terus beradaptasi. Kurikulum harus dirancang agar relevan dengan kebutuhan era modern, termasuk integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran. Menurut laporan *UNESCO*, pendidikan di abad ke-21 menuntut fokus pada literasi digital, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan kolaborasi untuk menghadapi tantangan global (Pokhrel, 2024).

Pendidikan nonformal adalah pendidikan yang biasanya diperoleh dari keluarga atau lingkungan sosial, bersifat praktis dan biasanya mengajarkan moral dan etika yang diperlukan. Sementara itu, pendidikan formal merupakan pendidikan

yang dianggap sebagai kebutuhan individu, dan saat ini merupakan pendidikan yang terstruktur dan berlapis. Menurut undang-undang no. Pasal 14 Bab 6 Bab 20 Tahun 2003 Jenjang pendidikan formal meliputi Pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. (Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan, 2006, p.13) Melalui berbagai jenjang pendidikan, individu perlu mengembangkan, mengasah dan mengarahkan potensinya sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri.

Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang Pendidikan menengah. Pendidikan dasar berupa Sekolah Dasar (SD), Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lainnya yang sederajat dengan jenjang itu, dan Sekolah Menengah Pertama (SMP), ataupun Madrasah Tsanawiyah (MTs) atau bentuk lainnya yang sederajat. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan pengertian tentang jalur jalur Pendidikan dan jenjang Pendidikan, artinya SMP Muhammadiyah 2 Surakarta termasuk dalam jalur Pendidikan formal untuk Pendidikan dasar.

Pendidikan memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian individu. Dalam konteks pendidikan agama Islam (PAI), perannya sangat besar dalam membentuk moral dan perilaku siswa sesuai dengan ajaran agama. Tujuan utama pembelajaran PAI adalah menanamkan nilai-nilai keislaman yang kuat dalam diri siswa, baik dari segi ibadah maupun perilaku sehari-hari. Akan tetapi, keberhasilan siswa dalam pelajaran PAI tidak hanya bergantung pada pengajaran di kelas, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal seperti lingkungan sekolah dan program-program tambahan yang diterapkan sekolah.

Inti dari Pendidikan Agama Islam (PAI) pada dasarnya adalah proses pengalihan nilai-nilai, pengetahuan, dan keterampilan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Proses ini mencakup dua aspek utama: pertama, membimbing peserta didik agar berperilaku sesuai dengan nilai-nilai atau akhlak Islami; kedua, mengajarkan peserta didik tentang pengetahuan yang berkaitan dengan ajaran Islam. Salah satu esensi tersebut tercermin dalam hasil belajar, yaitu kemampuan yang dimiliki anak setelah mengikuti proses belajar, baik dengan bantuan guru maupun secara mandiri. Terlebih lagi, Pendidikan Agama Islam menjadi mata pelajaran yang diujikan dalam Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN) dan berperan sebagai salah satu faktor penentu kelulusan peserta didik dari satuan pendidikan.

Pendidikan agama Islam memiliki peran penting dalam membentuk generasi yang berakhlak mulia dan berkarakter baik. Namun, ada sejumlah materi dalam Pendidikan Agama Islam yang sulit dijelaskan hanya melalui penjelasan verbal. Oleh sebab itu, beberapa hal perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Untuk menghindari terjadinya perbedaan pemahaman di kalangan siswa, guru disarankan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian materi.

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Jenis media seperti visual, audio, dan audiovisual dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu contohnya adalah *PowerPoint*, media interaktif yang menggabungkan elemen visual, audio, dan video. Media ini efektif mendukung pembelajaran siswa karena mendorong partisipasi aktif mereka dalam latihan, yang dapat merangsang sistem

motorik dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan menggunakan media ini, pengalaman belajar menjadi lebih bermakna, sehingga tujuan pembelajaran di ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat tercapai secara maksimal.

Dalam berbagai bidang, penggunaan media interaktif telah meningkat pesat dalam beberapa tahun terakhir. Multimedia interaktif menyediakan metode yang dinamis dan menarik untuk menyampaikan informasi, baik dalam pendidikan, bisnis, maupun komunikasi (Warsita, 2014). Media ini memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi aktif dengan menambahkan fitur interaktif, animasi, dan video, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan terpersonalisasi. Dengan demikian, pengguna dapat menjelajahi dan berinteraksi dengan konten sesuai dengan kecepatan mereka sendiri (Siahaan et al., 2020).

Media digital interaktif juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara lebih personal dan adaptif, memungkinkan mereka memilih jalur pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi masing-masing. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dalam pendidikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, termasuk dalam hal penguasaan dan retensi pengetahuan, peningkatan motivasi, serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. (Liu et al., 2021).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penelitian tentang penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa, termasuk dalam bidang Pendidikan agama islam. Penelitian yang dilakukan Jayes Santoso (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam diklasifikasikan hasil yang

cukup baik dengan rata-rata 89,42, dengan rentang 87-92, Ini menunjukkan bahwa hasil penggunaan media pembelajaran digital interaktif cukup baik digunakan dan memberikan hasil yang baik terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh Dani Jatmiko (2015) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif menyatakan bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran digital interaktif.

Di tengah perkembangan era digital saat ini, integrasi teknologi dalam dunia pendidikan menjadi sesuatu yang tak terelakkan. Penggunaan media pembelajaran digital interaktif semakin meluas dalam kegiatan belajar mengajar sebagai upaya untuk meningkatkan partisipasi siswa dan efektivitas pembelajaran. Media ini memungkinkan guru menyampaikan materi secara visual, audio, dan interaktif, sehingga mampu menarik minat siswa serta memudahkan mereka dalam memahami materi.

Dengan demikian Pendidikan Agama Islam wajib diajarkan kepada siswa sekolah dasar, termasuk juga diajarkan kepada siswa SMP Muhammadiyah 2 Surakarta, Namun demikian, pelaksanaannya di lapangan tidak selalu berjalan mulus. Di SMP Muhammadiyah 2 Surakarta, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VIII, masih ditemukan berbagai hambatan. Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa banyak siswa kurang menunjukkan semangat dalam mengikuti pelajaran PAI. Mereka cenderung pasif, kurang konsentrasi, dan sering tidak mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh. Kondisi ini berdampak negatif pada pencapaian hasil belajar mereka.

Meskipun guru telah mencoba berbagai pendekatan konvensional seperti metode ceramah dan diskusi kelompok, hasilnya belum memberikan perubahan yang berarti, kemudian guru mulai memperkenalkan media digital interaktif seperti video, kuis, dan aplikasi edukatif lainnya. yang dimana sistim pengajaran menggunakan media pembelajaran digital interaktif ini memberikan hasil belajar Pendidikan agama islam yang cukup baik. Baiknya hasil belajar Pendidikan Agama Islam ini dapat dilihat dari hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Surakarta diperoleh data seperti terlihat pada table 1.1

Tabel 1.1

Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammdiyah 2 Surakarta

NO	NAMA SISWA	KKM	NILAI
1	ALIFFAH PUTRI FATONAH	75	78
2	ALYA WDYA SARI	75	77
3	AMANDA ISNAINI RAMADANI	75	87
4	ARIFAHTUL NAFISAH	75	89
5	ASYAR PRATAMA NUGROHO	75	85
6	AULIA FRIZQI PUTRA RIYADI	75	95
7	AWAN GUNTOR	75	81
8	BEHRUL ULUM	75	87
9	DANISH ARGALFIANSYAH	75	87
10	DEVY FAUZIAH NUARI	75	93

11	DEWI RASTI NUR AISYAH	75	75
12	ELIDA NUR NADILLA	75	95
13	FAKHRI PANDYA ABYANTARA	75	82
14	GAFA ALVIANO ADMAJA	75	94
15	GEISYA ARSYA KIRANA	75	95
16	HAFIZH HEKA PERMANA	75	99
17	KAVKA ARSYA PUTRA SETIAWAN	75	89
18	KHYERA JAUHARAH HAWARI	75	90
19	MARATU KARIMA ZAMANIHI	75	95
20	MONA AYU DIAH RAMADANI	75	77
21	NAJWA ZUKHRUFA JANNAH	75	92
22	NARARYA HARLLY	75	88
23	RADEN KUSWAHYU ROZAN KHOIRON	75	88
24	RIANGGA ZUFAR AL GHIFARI	75	92
25	RINO ADITYA PUTRA PRATAMA	75	84
26	ROMADONNA D'AMORA EDELWEIS H	75	93
27	SAIFUL MALIKI AL HAQ	75	85
28	SALSABILA SHAFAN ZAKIAH	75	85
29	SEPTIAN GONZALES	75	84
30	SHIVA ANDIN NAZILLA	75	81
31	ZAHRA PUTRI LATHIFA	75	96

Sumber: Guru PAI SMP Muhammadiyah 2 Surakarta

Dari data diatas jelas menunjukan bahwa 31 dari 31 siswa di kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Surakarta, memiliki hasil nilai belajar Pendidikan Agama Islam yang baik, terbukti dari semua nilai yang didapatkan diatas KKM yang telah ditetapkan yaitu 75, sehingga menunjukan bahwa siswa kelas VII memiliki pemahaman yang baik tentang pembelajaran PAI.

Baiknya hasil belajar PAI pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Surakarta disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya yaitu; motivasi belajar siswa yang memiliki dorongan dari dalam dirinya: Kemampuan guru, baik dalam menguasai materi PAI maupun menerapkan metode pengajaran yang efektif: kedisiplinan siswa dalam mengikuti pelajaran dan mengerjakan tugas: dan penggunaan media pembelajaran digital interaktif.

Penggunaan media pembelajaran digital interaktif diduga sebagai faktor penyebab utama terhadap baiknya hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Surakarta.

Selanjutnya akan dilakukan penelitian tentang: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2024/2025.

B. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Menyesuaikan penggunaan media digital interaktif dengan karakteristik serta tujuan pembelajaran PAI merupakan tujuan ideal yang diharapkan. Namun, realitas menunjukkan bahwa tantangan masih ditemui dalam menyelaraskan implementasi media tersebut, yang pada akhirnya dapat memengaruhi upaya pencapaian kompetensi inti dan dasar sesuai dengan tuntutan kurikulum.
2. Harapannya, penerapan media digital interaktif dapat memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Namun, kenyataannya, pemanfaatannya belum sepenuhnya maksimal di lingkungan pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian menunjukkan adanya hubungan positif antara penggunaan media digital interaktif (variabel X) dan peningkatan capaian hasil belajar siswa (variabel Y), yang menegaskan bahwa media tersebut memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil pembelajaran PAI.
3. Minimnya penelitian yang secara spesifik mengkaji dampak penggunaan media digital interaktif terhadap hasil belajar PAI di tingkat SMP, khususnya di SMP Muhammadiyah 2 Surakarta.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut, agar tidak terjadi pembiasan atau penuaian masalah:

1. Penelitian difokuskan pada evaluasi kesesuaian media digital interaktif dengan karakteristik dan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Muhammadiyah 2 Surakarta. Penekanan diberikan pada bagaimana media tersebut mendukung pencapaian kompetensi inti dan dasar sesuai kurikulum, khususnya di SMP Muhammadiyah 2 Surakarta.
2. Penelitian ini mengkaji hubungan positif antara penggunaan media digital interaktif (variabel X) dengan pencapaian hasil belajar siswa (variabel Y) dalam konteks pembelajaran PAI.
3. Penelitian ini bertujuan mengatasi minimnya kajian yang secara spesifik membahas dampak penggunaan media digital interaktif terhadap hasil belajar PAI di tingkat SMP, dengan fokus pada SMP Muhammadiyah 2 Surakarta.

D. Perumusan Maslah Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas, fokus permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Seberapa tinggi penggunaan media digital interaktif yang pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Surakarta tahun ajaran 2024/2025?
2. Seberapa tinggi hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Surakarta tahun ajaran 2024/2025?

3. Seberapa tinggi pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap hasil belajar Pendidikan agama islam pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Surakarta tahun ajaran 2024/2025?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas , maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan media digital interaktif yang pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Surakarta tahun ajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Surakarta tahun ajaran 2024/2025.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap hasil belajar Pendidikan agama islam pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Surakarta tahun ajaran 2024/2025.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang hasil yang diperoleh oleh peserta didik, dan juga memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Menambah wawasan dan kajian ilmiah dalam bidang pendidikan, khususnya terkait pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

- b. Penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada strategi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital.
- c. Hasil penelitian diharapkan dapat memperluas wawasan dan memperkaya referensi akademik terkait pengaruh penggunaan media pembelajaran digital interaktif terhadap efektivitas hasil belajar.
- d. Penelitian ini memperkuat dasar teoretis mengenai pentingnya integrasi media berbasis teknologi dalam proses pengajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).
- e. Fokus utama penelitian adalah meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI melalui penggunaan teknologi digital interaktif.

2. Secara Praktis

a. Bagi Penulis

Penelitian ini memperluas pemahaman dan pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran digital interaktif dalam Pendidikan Agama Islam. Melalui penelitian ini, penulis juga mendapatkan pengalaman yang meningkatkan kompetensi akademik dan praktis di bidang pendidikan dan teknologi. Sebagai bahan kajian bagi penulis untuk menambah dan memperluas penguasaan materi tentang pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap hasil belajar PAI. Dan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana S-1 Pendidikan Agama Islam di IIM Surakarta.

b. Bagi Sekolah (SMP Muhammadiyah Surakarta)

Penelitian ini memberikan gambaran tentang efektivitas penerapan media pembelajaran digital interaktif, yang dapat dijadikan dasar untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk mengoptimalkan penerapan teknologi dalam pembelajaran, yang pada gilirannya akan berdampak positif pada prestasi siswa dan memperbaiki fasilitas serta sumber daya yang mendukung proses pembelajaran.

c. Bagi Guru PAI

Penelitian ini memberikan peluang untuk mengadopsi pendekatan berbasis teknologi dalam pengajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Guru juga dapat merancang dan memanfaatkan media pembelajaran digital interaktif secara lebih efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik. Penelitian ini menawarkan solusi praktis terkait penerapan teknologi dalam pendidikan agama, yang mempermudah guru dalam menjalankan tugas pengajaran.

d. Bagi Siswa

penelitian ini memberikan manfaat berupa peningkatan motivasi dan pemahaman terhadap materi Pendidikan Agama Islam melalui penggunaan media digital yang interaktif. Siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami, sekaligus mengembangkan keterampilan digital yang penting untuk masa depan mereka.

e. Bagi Orang Tua

penelitian ini memberikan wawasan mengenai pentingnya teknologi dalam mendukung pendidikan anak. Orang tua dapat memahami pengaruh penggunaan media digital terhadap hasil belajar siswa dan dapat memberikan dukungan yang lebih baik dalam penggunaan teknologi di rumah. Memotivasi orang tua untuk mendukung kebutuhan siswa dalam mengakses media pembelajaran digital yang sesuai, serta memperkuat komunikasi antara orang tua dan guru terkait perkembangan hasil belajar siswa.

f. Bagi Peneliti Lain

penelitian ini menjadi referensi yang berharga, terutama bagi mereka yang tertarik pada pengaruh media pembelajaran digital terhadap efektivitas pembelajaran. Temuan dari penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk penelitian lebih lanjut dalam konteks pendidikan agama Islam atau penelitian terkait lainnya. Penelitian ini juga memberikan solusi praktis dalam menghadapi tantangan integrasi teknologi dalam pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.