

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Peneliti Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan kajian terhadap hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan sebelum penelitian ini dilaksanakan. Tujuan dari telaah ini adalah untuk melakukan perbandingan antara penelitian yang telah ada dengan penelitian yang sedang dilakukan. Adapun studi yang dijadikan sebagai referensi dalam tinjauan pustaka ini adalah penelitian yang berkaitan dengan implementasi strategi *Active Learning* berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MA WI Kebarongan, Kecamatan Kemranjen, Kabupaten Banyumas. Salah satu penelitian yang relevan yaitu:

1. Penelitian pertama ditulis oleh Atthoriq Adi Maulana Firdausyi pada tahun 2024 dengan judul "Implementasi Strategi *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 2 Bululawang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Studi ini menunjukkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif secara signifikan meningkatkan efektivitas pendidikan. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran aktif menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep dan motivasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran aktif dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam

meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu metode yang digunakan menggunakan metode kualitatif deskriptif, sedangkan perbedaannya penelitian tersebut yaitu objek penelitian. Objek pada penelitian tersebut yaitu SMP Negeri 2 Bululawang sedangkan penulis pada MA WI Kebarongan Kemranjen Banyumas (Firdausyi, 2024).

2. Penelitian kedua, skripsi yang ditulis oleh Aini Nur Fauzia pada tahun 2021 yang berjudul Implementasi Metode Pembelajaran *E-Learning* dan *Active Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 1 Pulokulon. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Studi ini menunjukkan bahwa hasil penelitian bahwa metode pembelajaran yang menarik yaitu dengan menerapkan metode *E-Learning* dan *Active Learning*, penggunaan metode ini memberikan kesan yang menarik bagi peserta didik karena pada metode ini peserta didik dituntut untuk ikut aktif dalam penerapannya. Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang memiliki karakteristik yang berbeda dari mata pelajaran umum lainnya, maka dari itu proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) juga perlu diterapkan metode dan strategi yang relevan dengan materi ajar agar mendapat kesan yang menarik terhadap santri, kondisi sekarang penerapan metode ini sangat tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, dengan metode ini peserta didik mendapatkan pengalaman

baru dalam belajar. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu metode yang digunakan menggunakan metode kualitatif deskriptif, sedangkan perbedaannya penelitian tersebut yaitu objek penelitian. Objek pada penelitian tersebut yaitu SMP Negeri 1 Pulokulon sedangkan penulis pada MA WI Kebarongan Kemranjen Banyumas (Fauzia, 2021).

3. Penelitian ketiga, jurnal yang ditulis oleh Iin Permata Puspita Sari Cibro, Ellisa Fitri Tanjung pada tahun 2024 yang berjudul Penerapan Strategi *Active Learning* berbasis Teknologi Informasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Pondok Pesantren Darurahmah Sepadan Aceh. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Studi ini menunjukkan bahwa hasil penelitian penerapan pembelajaran aktif berbasis teknologi informasi meningkatkan keterlibatan siswa dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Penggunaan media *visual* dan *audio visual* membantu santri memahami materi Pendidikan Agama Islam dengan lebih baik dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan nyata. Meskipun metode ini membawa banyak keuntungan, seperti meningkatkan motivasi santri dan mengurangi perasaan malas, penelitian ini memberikan wawasan yang berharga untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam konteks pendidikan agama. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu metode yang digunakan menggunakan metode kualitatif deskriptif, perbedaan penelitian tersebut yaitu pembelajaran multimedia

yang akan dikaji. Multimedia pada penelitian tersebut yaitu dengan menggunakan tes sedangkan penulis dengan menggunakan *Information and Communication Technology* (ICT)(Permata et al., 2024).

4. Rekomendasi Penelitian

a. Peningkatan Kapasitas Guru dalam Penggunaan ICT

Disarankan agar guru-guru di MA WI Kebarongan mengikuti pelatihan atau workshop rutin terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya dalam memanfaatkan media interaktif, seperti Quizizz, Kahoot, Google Classroom, dan Video Pembelajaran berbasis animasi Islami.

b. Penguatan Infrastruktur Teknologi Sekolah

Pihak madrasah diharapkan menyediakan sarana dan prasarana pendukung ICT yang lebih memadai seperti proyektor di setiap kelas, akses Wi-Fi yang stabil, serta laboratorium komputer yang mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi.

Integrasi Materi Al-Qur'an Hadits dengan Aplikasi Digital Islami Diperlukan pengembangan bahan ajar digital (e-modul atau video) yang sesuai dengan kurikulum Al-Qur'an Hadits dan bisa diakses siswa secara mandiri melalui *platform digital*, baik saat pembelajaran di kelas maupun pembelajaran mandiri di rumah.

c. Peningkatan Partisipasi Siswa Secara Aktif

Strategi *Active Learning* berbasis ICT harus dirancang dengan pendekatan kolaboratif dan kompetitif, seperti membuat proyek kelompok digital (misalnya pembuatan konten dakwah melalui video pendek atau presentasi tematik tentang ayat-ayat pilihan).

d. Evaluasi Berbasis Teknologi

Madrasah dapat menerapkan sistem evaluasi digital yang menarik dan interaktif, seperti kuis online atau tugas berbasis video reflektif agar siswa lebih antusias dan mampu mengembangkan pemahaman serta keterampilan berpikir kritis terhadap materi Al-Qur'an Hadits.

B. Landasan Teori

1. Strategi *Active Learning*

a. Pengertian Strategi *Active Learning*

Strategi pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang memuat rangkaian kegiatan yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dalam pemilihan strategi pembelajaran, guru sebaiknya memilih metode yang mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Sebab, ketika peserta didik bersifat pasif dan hanya menerima materi secara satu arah dari guru, cenderung membuat mereka lebih cepat melupakan materi yang telah disampaikan (Aksi, 2020)

Strategi pembelajaran memiliki peran penting, baik bagi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Bagi guru, strategi

ini berfungsi sebagai pedoman dan landasan dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran secara sistematis. Sedangkan bagi peserta didik, penerapan strategi pembelajaran dapat membantu mempercepat pemahaman terhadap materi yang disampaikan, karena strategi tersebut memang dirancang untuk mempermudah proses belajar. Dengan demikian, strategi pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik

Pembelajaran *Active Learning* bertujuan untuk mengoptimalkan seluruh potensi yang dimiliki oleh peserta didik melalui semangat belajar, sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang maksimal sesuai dengan karakteristik masing-masing. Konsep *Active Learning* dapat dimaknai sebagai pendekatan pembelajaran yang berfokus pada keterlibatan aktif peserta didik secara intelektual dan emosional dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini diarahkan agar peserta didik mampu belajar, memperoleh, serta memproses pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang mereka pelajari (Aisida, 2019).

Dalam pembelajaran aktif ini seorang guru bisa menggunakan beberapa model pembelajaran yang sejalan dengan strategi pembelajaran aktif ini, Ada beberapa opsi model yang bisa diterapkan dalam strategi pembelajaran aktif ini. Pertama, model pembelajaran inovatif di mana proses pembelajaran dimulai dari sebuah kasus tertentu yang dianalisis lebih lanjut untuk Pembelajaran berbasis

masalah (*Problem Based Learning*) merupakan pendekatan yang berfokus pada kemampuan siswa dalam mengidentifikasi permasalahan, sehingga kondisi belajar aktif dapat tercipta. Tujuan utama dari model ini bukan hanya menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, serta menumbuhkan kemandirian dalam belajar. Selain itu, keterampilan sosial siswa juga diasah melalui kerja sama atau kolaborasi dalam mengenali informasi, strategi, serta sumber belajar yang relevan dalam upaya pemecahan masalah (Humam & Hanif, 2025).

b. Model Strategi *Active Learning*

Model *Active Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, berbeda dengan model pembelajaran konvensional atau tradisional seperti ceramah yang lebih berorientasi pada guru. Terdapat beberapa perbedaan utama antara kedua model tersebut, antara lain:

Active Learning berfokus pada keterlibatan siswa, sementara pembelajaran konvensional terfokus pada peran guru. *Active Learning* mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan pembelajaran konvensional cenderung bersifat pasif dan monoton.

Model ini lebih disukai oleh siswa karena memungkinkan mereka mengekspresikan ide dan gagasan secara langsung, sementara pembelajaran tradisional kurang memberikan ruang untuk hal

tersebut. Strategi *Active Learning* lebih mampu menampung ide serta minat siswa, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran tradisional. *Active Learning* menempatkan siswa sebagai subjek yang aktif mencari pengetahuan, sedangkan dalam model konvensional siswa hanya menjadi penerima informasi dari guru.

Strategi ini menggunakan berbagai sumber informasi sebagai referensi pembelajaran, berbeda dengan model konvensional yang hanya mengandalkan guru sebagai satu-satunya sumber informasi. *Active Learning* mendorong pemanfaatan berbagai media dan alat bantu pembelajaran agar siswa dapat berpartisipasi secara aktif dan kreatif, sedangkan pembelajaran Model pembelajaran konvensional umumnya hanya menggunakan media pembelajaran yang terbatas, bahkan dalam beberapa kasus tidak menggunakan media sama sekali, sehingga proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik (Toha, 2018).

Menurut Modell dan Michael (1993), lingkungan belajar aktif digambarkan sebagai suasana belajar di mana siswa secara individu didorong untuk terlibat secara aktif dalam membangun pemahaman atau model mentalnya sendiri atas informasi yang telah mereka peroleh (Kariadi & Suprpto, 2018).

Salah satu bentuk model pembelajaran aktif adalah strategi pengajuan pertanyaan, yaitu metode pembelajaran interaktif dua arah

antara guru dan siswa, di mana setiap siswa diwajibkan untuk mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari. Kewajiban ini berlaku untuk semua siswa, termasuk mereka yang merasa telah memahami materi, dengan tujuan untuk memastikan keterlibatan aktif seluruh peserta didik dalam proses pembelajaran. Strategi ini diterapkan sebagai respons terhadap kecenderungan guru yang biasanya hanya menunjuk siswa tertentu untuk menjawab pertanyaan, berdasarkan evaluasi atau penilaian subjektif. Pendekatan semacam itu dinilai kurang efektif karena tidak mampu memberikan gambaran yang menyeluruh terhadap kualitas proses pembelajaran siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) (Kariadi & Suprpto, 2018).

c. Prinsip Strategi *Active Learning*

Agar strategi *Active Learning* dapat diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran, maka esensi dari pendekatan ini perlu dijabarkan ke dalam prinsip-prinsip yang dapat diamati dalam bentuk perilaku nyata. Dengan demikian, prinsip-prinsip *Active Learning* dapat dimaknai sebagai perilaku dasar yang secara konsisten muncul dan mencerminkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, baik secara mental, intelektual, maupun emosional. Dalam banyak kasus, keterlibatan ini juga diwujudkan dalam bentuk aktivitas fisik secara langsung (Baharun & Java, 2018).

Menurut Conny Setiawan yang dikutip oleh Ujang Sukandi, prinsip-prinsip dasar dalam metode *Active Learning* meliputi prinsip motivasi, konteks latar belakang, fokus atau arah tujuan pembelajaran, hubungan sosial antar peserta didik, pembelajaran melalui aktivitas, perbedaan individual, proses penemuan, serta prinsip pemecahan masalah (Baharun & Java, 2018).

2. *Information and Communication Technology (ICT)*

a. **Pengertian ICT**

Media pembelajaran *Information and Communication Technology (ICT)* merupakan sarana pendukung dalam proses pembelajaran, baik yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas. ICT juga dapat dimanfaatkan dalam pengerjaan tugas oleh peserta didik. Adapun perangkat yang termasuk dalam kategori ICT meliputi handphone, komputer atau laptop, LCD proyektor, serta akses internet (Hamdanah & Hasanudin, 2019)

Asnawir dan M. Basyiruddin Usman (2002:11) menjelaskan bahwa *Information and Communication Technology (ICT)* adalah salah satu bentuk pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Beberapa bentuk pembelajaran yang memanfaatkan ICT antara lain *Computer Assisted Instruction (CAI)*, *Computer-Based Learning (CBL)*, *Web-Based Learning (e-learning)*, serta pembelajaran berbasis audio-visual (AVA).

Media pembelajaran yang berbasis ICT ini diharapkan mampu mendukung sistem pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student-centered learning*) serta mendorong siswa untuk memenuhi kebutuhan belajarnya secara aktif, kreatif, menantang, efektif, dan menyenangkan. Produk media pembelajaran berbasis ICT dikembangkan dengan bantuan perangkat lunak tertentu (Kintoko & Utami, 2019).

Information and Communication Technology (ICT) atau Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi (Fauzi & Arifin, 2023).

Information and Communication Technology (ICT) mencakup seluruh komponen yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, konten atau materi, serta infrastruktur komputer dan komunikasi. Dengan demikian, ICT dapat disimpulkan sebagai suatu sistem atau teknologi yang memanfaatkan komputer dan telekomunikasi untuk menyajikan informasi, melakukan pengadaan, pengolahan, penyimpanan, serta penyebaran data (Rodríguez, Velastequí, 2019).

b. Urgensi ICT

Salah satu urgensi penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan era Revolusi Industri 4.0 adalah pengembangan media berbasis *Information and Communication Technology* (ICT).

Pemanfaatan media ini dinilai mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif serta berperan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Indartiwi et al., 2020).

Teknologi digital dalam perspektif komunikasi merupakan sistem penyampaian informasi yang efisien, di mana proses komunikasi berlangsung secara lebih dinamis tanpa batasan ruang dan waktu. Di era abad ke-21 ini, metode pembelajaran yang bersifat monoton dan menggunakan strategi konvensional mulai banyak ditinggalkan oleh para pendidik di Indonesia. Kehadiran teknologi telah memberikan kemudahan dalam mendukung aktivitas manusia, termasuk dalam dunia Pendidikan (Damanik, 2025).

Meskipun demikian, sebagian pendidik masih menggunakan media pembelajaran konvensional dalam proses mengajar. Contohnya adalah penggunaan gambar dalam bentuk cetakan (*print out*) yang ditempel pada papan tulis agar dapat dilihat oleh peserta didik. Namun, metode tersebut kini telah tergantikan oleh teknologi proyektor yang mampu menampilkan gambar secara jelas dan fleksibel, serta dapat diganti sesuai kebutuhan materi yang sedang diajarkan.

Media pembelajaran berbasis teknologi telah mengubah penggunaan bahan ajar cetak menjadi bentuk digital, seperti penggunaan laptop dan proyektor. Kedua perangkat ini sangat membantu pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan

pembelajaran secara lebih optimal dibandingkan dengan penggunaan media cetak konvensional yang terbatas dan tidak dapat diubah secara fleksibel sesuai kondisi pembelajaran

c. Penerapan *Information and Communication Technology* (ICT)

Menurut Fransisca (2019), terdapat tujuh faktor yang memengaruhi keberhasilan penerapan *Information and Communication Technology* (ICT) dalam proses pembelajaran, antara lain:

- 1) Keterbatasan sumber daya manusia yang memiliki pemahaman serta penguasaan yang memadai terhadap konsep ICT dalam pembelajaran.
- 2) Kelengkapan sarana dan prasarana yang masih belum mendukung secara optimal.
- 3) Meskipun biaya pendidikan dapat ditekan, pengadaan perangkat teknologi sebagai alat akses justru menimbulkan beban biaya tambahan, sehingga aspek finansial menjadi kendala utama dalam penerapan pembelajaran berbasis ICT.
- 4) Ketersediaan listrik yang belum merata atau memadai.
- 5) Adanya persepsi negatif dari sebagian pendidik terhadap penggunaan ICT dalam pembelajaran.
- 6) Belum terbangunnya budaya masyarakat yang memiliki tingkat kepercayaan tinggi (*high trust society*) untuk beralih dari model

pembelajaran konvensional ke arah pembelajaran berbasis teknologi.

- 7) Aspek etika dan moral belum menjadi perhatian utama, sehingga kecanggihan teknologi justru disalahgunakan oleh sebagian orang untuk melakukan pelanggaran etika dan merusak nilai-nilai yang seharusnya dijaga dalam penggunaan teknologi.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran memberikan dampak yang cukup besar terhadap peningkatan efektivitas proses belajar. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang berbasis teknologi mampu mengoptimalkan penyampaian materi, misalnya melalui program komputer yang ditayangkan menggunakan proyektor. Materi yang disampaikan dapat disusun dalam berbagai format seperti teks, gambar, animasi, dan video yang terintegrasi dalam satu kesatuan media. Oleh karena itu, pola pembelajaran perlu mengalami transformasi guna menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi informasi, mengingat sistem pembelajaran konvensional mulai dianggap kurang relevan. Salah satu contoh penerapan TIK dalam pembelajaran adalah penggunaan aplikasi Microsoft PowerPoint, yang memungkinkan penyajian materi secara ringkas, padat, dan menarik, sehingga dapat membantu pendidik menyampaikan inti materi dengan lebih efektif (Sulaeman et al., 2020).

Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Interaksi antara pendidik dan peserta didik memerlukan media sebagai jembatan komunikasi agar tetap terjaga secara optimal, terutama dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah 1 Purbalingga, menyatakan bahwa terdapat perbedaan nyata antara pembelajaran PAI yang memanfaatkan media TIK dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Penggunaan media TIK mampu mempermudah berbagai aspek operasional pembelajaran, seperti pengiriman materi dan tugas, serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sebaliknya, jika pembelajaran masih mengandalkan media konvensional seperti papan tulis, spidol, dan metode ceramah, maka cenderung membuat peserta didik kurang termotivasi. Akibatnya, daya serap peserta didik terhadap materi pembelajaran menjadi kurang optimal (Pambudi & Makhrus, 2022).

d. Fungsi *Information and Communication Technology* (ICT)

Menurut Setyorini (2015), fungsi utama *Information and Communication Technology* (ICT) dalam pembelajaran adalah mendukung peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar secara kolaboratif, baik dengan sesama peserta didik maupun melalui

interaksi mandiri dengan para ahli melalui media komunikasi berbasis ICT. Perkembangan terbaru dalam pemanfaatan ICT menunjukkan adanya integrasi berbagai keterampilan dan fungsi teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih komprehensif dan terpadu (Wangge, 2020).

Merujuk pada teori Robert Gagne, ICT memiliki lima fungsi utama dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) *Learning Resources*, ICT menyediakan beragam sumber belajar yang variatif, seperti e-book, video pembelajaran, serta aplikasi pendidikan.
- 2) *Collaboration*, ICT memfasilitasi kerja sama dalam pembelajaran, seperti diskusi dan kerja kelompok melalui media digital.
- 3) *Personalization*, ICT memungkinkan proses pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing individu peserta didik.
- 4) *Engagement*, Pemanfaatan ICT dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar.
- 5) *Assessment*, ICT digunakan untuk mendukung proses evaluasi pembelajaran melalui tes dan kuis daring yang diakses melalui platform digital (Diki et al., 2025).

3. Pembelajaran Al-Qur'an Hadits

a. Pengertian Pembelajaran Al-Qur'an Hadits

Secara hakikat, pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits merupakan dua bidang kajian yang berbeda, namun dalam praktiknya digabungkan menjadi satu mata pelajaran yang disebut Al-Qur'an Hadits. Pada jenjang pendidikan sekolah umum, tidak terdapat istilah atau nomenklatur khusus untuk mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, melainkan tergabung dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Meski demikian, peserta didik di sekolah tetap mempelajari Al-Qur'an dan Hadits, hanya saja ruang lingkup materi yang diajarkan tidak seluas yang diterima oleh peserta didik di madrasah (Hanum, 2021).

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits merupakan salah satu komponen kurikulum yang diajarkan di Madrasah Tsanawiyah. Tujuan dari pembelajaran ini adalah agar peserta didik mampu memahami dan menguasai pokok-pokok ajaran Islam secara mendalam, baik yang bersumber dari dalil naqli maupun aqli. Pengetahuan dan pemahaman tersebut diharapkan dapat menjadi pedoman hidup bagi santri, baik dalam aspek pribadi maupun sosial. Selain itu, pembelajaran ini juga bertujuan agar peserta didik mampu mengamalkan ajaran Islam secara benar. Melalui pengamalan tersebut, diharapkan akan tumbuh sikap ketaatan terhadap syariat Islam, serta terbentuknya kedisiplinan dan rasa tanggung jawab sosial yang tinggi dalam kehidupan mereka (Hanum, 2021).

Modul merupakan suatu bentuk perangkat pembelajaran mandiri yang dirancang secara lengkap untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang telah dirumuskan secara khusus (Maha et al., 2022). Modul disusun secara sistematis dalam bentuk tulisan atau cetakan, dan di dalamnya memuat materi ajar, metode pembelajaran, tujuan pembelajaran, petunjuk kegiatan belajar secara mandiri, serta panduan bagi peserta didik untuk melakukan praktik berdasarkan indikator kompetensi dasar atau kompetensi yang telah ditentukan (Maha et al., 2022).

Menurut Santyasa (2009), modul adalah cara penyusunan mata pelajaran yang menekankan pada fungsi edukatifnya. Modul terdiri atas rangkaian kegiatan belajar yang dirancang secara terencana untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik. Penyusunan isi modul mempertimbangkan aspek edukatif, dengan pengorganisasian materi yang mencakup urutan penyajian (*sequencing*) dan hubungan antar unsur pembelajaran (sintesis), termasuk fakta, konsep, prosedur, dan prinsip-prinsip yang terkandung dalam materi (Maha et al., 2022).

Pada tahap pembiasaan, tujuan utamanya adalah menanamkan kebiasaan membaca dan menulis kepada peserta didik. Santri yang terbiasa membaca dan menulis akan memiliki pola pikir yang lebih baik dibandingkan dengan yang tidak, terutama dalam hal penguasaan ilmu. Kegiatan pembiasaan ini dilaksanakan dengan membaca Al-

Qur'an, khususnya Surat Yasin sebelum kegiatan belajar dimulai dan Surat Al-Waqi'ah sebelum pulang sekolah.

Sedangkan pada tahap pengembangan, kegiatan difokuskan untuk mempertahankan minat baca serta meningkatkan kelancaran dan pemahaman dalam membaca. Peserta didik diwajibkan meminjam buku referensi dari perpustakaan yang berkaitan dengan materi pelajaran, baik umum maupun keagamaan, untuk kemudian dirangkum dalam bentuk artikel sederhana. Tahap pembelajaran literasi bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis peserta didik. Dalam tahap ini, guru menerapkan metode dan strategi pembelajaran yang efektif agar daya serap peserta didik terhadap materi menjadi lebih maksimal (Suhadi & Zakariyah, 2021).

b. Materi Pembelajaran Al-Qur'an Hadits

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di jenjang Madrasah Aliyah merupakan bagian dari Pendidikan Agama Islam (PAI) yang dikembangkan dari materi yang telah diajarkan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs). Pengembangan ini dilakukan dengan cara memperluas, memperdalam, dan memperkaya kajian terhadap Al-Qur'an dan Hadits, terutama pada aspek keilmuan dasarnya, sebagai bekal untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Materi juga mencakup tema-tema seperti tanggung jawab manusia di bumi, demokrasi, serta pengembangan ilmu

pengetahuan dan teknologi dalam perspektif Al-Qur'an dan Hadits, sebagai persiapan untuk hidup di tengah masyarakat.

Secara substansial, mata pelajaran Al-Qur'an Hadits memiliki kontribusi besar dalam menumbuhkan motivasi peserta didik untuk memahami serta mengamalkan ajaran Islam yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadits. Mata pelajaran ini juga menjadi pedoman dalam menjalani kehidupan sehari-hari sesuai nilai-nilai Islam (Rustandi & Anthoni, 2024).

Dalam hal ini dijelaskan terdapat pada Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 269 sebagai berikut:

يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَشَاءُ ۚ وَمَنْ يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ خَيْرًا كَثِيرًا ۗ وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ

Artinya : *"Allah menganugerahkan al-hikmah (kefahaman yang dalam tentang Al-Qur'an dan As-Sunnah) kepada siapa yang dikehendaki-Nya. Dan barangsiapa yang dianugerahi hikmah, ia benar-benar telah dianugerahi karunia yang banyak. Dan hanya orang-orang yang berakallah yang dapat mengambil pelajaran (dari firman Allah)." (QS. Al-Baqarah [2]: 269)*

Pembelajaran Al-Qur'an Hadits merupakan proses penyampaian materi terkait ilmu Al-Qur'an dan Hadits dalam konteks pendidikan formal. Metode pengajaran yang digunakan bertujuan untuk memberikan arahan kepada peserta didik mengenai langkah-

langkah yang harus dilakukan dalam memahami dan menguasai materi tersebut (Rustandi & Anthoni, 2024).

Meskipun bukan satu-satunya faktor dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik, pembelajaran Al-Qur'an Hadits memiliki peran penting dalam membekali mereka dengan nilai-nilai keimanan dan akhlakul karimah dalam kehidupan. Al-Qur'an dan Hadits sebagai dua sumber utama hukum Islam memiliki peranan vital dalam pendidikan agama. Metode yang sesuai untuk pembelajaran Al-Qur'an di Madrasah Aliyah meliputi metode Iqro', Qira'ati, Taqriran, pembiasaan, keteladanan, latihan, hafalan, pemberian tugas, serta metode bermain, bercerita, dan menyanyi. Salah satu materi penting dalam pembelajaran ini adalah ilmu tajwid.

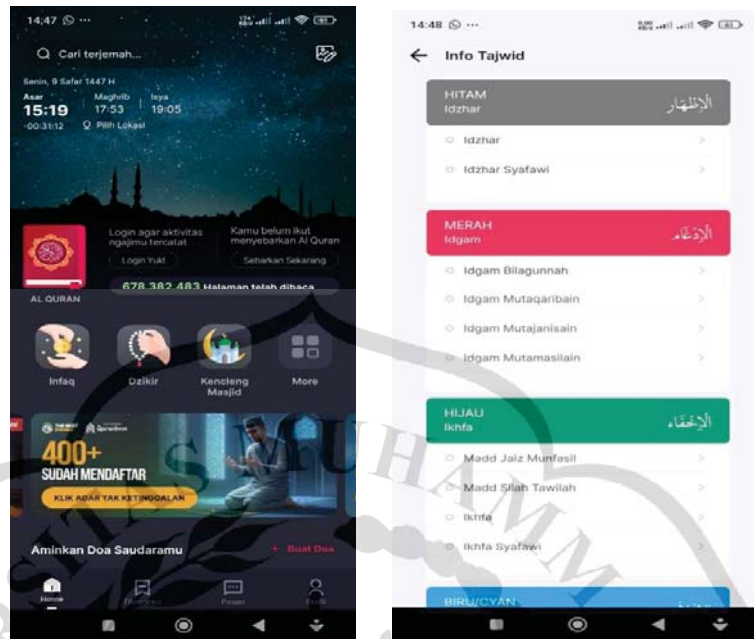
Secara bahasa, tajwid berarti membaca dengan baik, sementara dalam terminologi ilmu, tajwid adalah ilmu yang mempelajari cara pengucapan huruf-huruf dalam Al-Qur'an, baik dari segi panjang-pendeknya, tebal-tipisnya, sifat-sifat huruf, serta kaidah pembacaannya. Ilmu tajwid bertujuan agar peserta didik dapat membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar sesuai kaidah.

Tajwid merupakan materi yang sangat penting dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits. Ia merupakan satu disiplin ilmu tersendiri yang tidak seharusnya hanya disisipkan dalam mata pelajaran lain. Rendahnya minat peserta didik terhadap tajwid menjadi salah satu penyebab kurang populernya materi ini. Salah satu

faktornya adalah penyampaian materi tajwid yang masih bersifat konvensional, hanya menggunakan buku teks yang kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan guru yang mampu menyampaikan materi tajwid dengan cara yang lebih inovatif dan menarik (Mursal et al., 2024).

Contoh Aplikasi Aplikasi Digital:





Pembahasan: Platform atau Aplikasi Digital dalam Pembelajaran Tajwid

Dalam menghadapi tantangan rendahnya minat peserta didik terhadap materi tajwid, berbagai aplikasi digital telah dikembangkan untuk menunjang pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami. Teknologi ini sejalan dengan strategi Active Learning berbasis ICT, di mana peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan berinteraksi aktif melalui aplikasi. Beberapa aplikasi yang umum digunakan dalam pembelajaran tajwid antara lain:

1) Qur'an Learning Apps (Ayat, Umma, Muslim Pro)

Menyediakan fitur tajwid warna-warni (color-coded tajwid) untuk mempermudah identifikasi hukum bacaan. Disertai audio

murattal dari qari ternama untuk membantu pendengaran dan latihan pelafalan.

2) Tajwid Learn (aplikasi khusus tajwid)

Memberikan penjelasan hukum tajwid secara visual dan animatif.

Dilengkapi latihan interaktif, kuis, serta evaluasi otomatis.

3) Kahoot / Quizizz: Dimanfaatkan guru untuk mengemas evaluasi tajwid dalam bentuk game berbasis kuis yang memicu semangat dan kompetisi siswa. Dapat digunakan untuk latihan pengenalan hukum-hukum bacaan.

4) Augmented Reality Qur'an Tajwid: Beberapa platform berbasis AR memperlihatkan huruf hijaiyah secara 3D dan mengilustrasikan makhraj (tempat keluar huruf) untuk meningkatkan pemahaman tajwid secara visual dan spasial.

Hasil dari Penerapan Aplikasi Digital dalam Materi Tajwid

★ (berdasarkan penelitian): ★

1) Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar

Siswa merasa lebih antusias dan tidak bosan saat belajar tajwid karena media yang digunakan menarik secara visual dan auditif dan suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak monoton.

2) Peningkatan Kemampuan Membaca Al-Qur'an

Aplikasi dengan fitur pengulangan audio dan penilaian mandiri terbukti meningkatkan kemampuan siswa dalam menerapkan hukum tajwid dengan lebih tepat.

3) Pembelajaran Lebih Mandiri dan Fleksibel

Peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja dan guru dapat memberikan tugas berbasis aplikasi dan memantau hasilnya melalui sistem.

4) Keterlibatan Aktif dalam Proses Pembelajaran

Model active learning tercapai karena peserta didik terlibat langsung dalam latihan-latihan, menjawab kuis, dan mengevaluasi hasil bacaan.

4. Kerangka Berfikir

