

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses strategis dalam membentuk karakter, pengetahuan, serta keterampilan peserta didik. Dalam konteks pendidikan dasar, proses pembelajaran harus dirancang secara adaptif agar sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan generasi digital. Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai salah satu mata pelajaran inti memiliki tanggung jawab tidak hanya dalam transfer ilmu, tetapi juga dalam pembentukan akhlak dan nilai spiritual peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran PAI membutuhkan pendekatan yang inovatif, menarik, dan interaktif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.¹ Berdasarkan hasil pra-observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 6 Oktober 2025 di SD Negeri 2 Bobosan Purwokerto Utara melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam, yaitu Ibu Sri Rejeki, S.Ag., diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) telah dilaksanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kendala yang berkaitan dengan keaktifan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada saat kegiatan belajar mengajar, sebagian siswa terlihat kurang fokus ketika guru menyampaikan materi dalam waktu yang cukup lama. Selain itu, hanya beberapa siswa yang aktif bertanya, menjawab pertanyaan, maupun menyampaikan pendapat, sedangkan sebagian siswa lainnya cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru.

Hasil pra-observasi juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh buku paket, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta metode ceramah dan tanya jawab. Meskipun sekolah telah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran seperti proyektor dan perangkat

¹ Nazib dan Sri, "Konsep Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Tingkat Sekolah Dasar."

teknologi lainnya, pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital masih belum optimal. Kondisi tersebut menyebabkan suasana pembelajaran terkadang kurang menarik bagi sebagian siswa sehingga berpengaruh terhadap tingkat konsentrasi, motivasi, dan keterlibatan mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Sri Rejeki, S.Ag., diketahui bahwa salah satu tantangan dalam pembelajaran PAI adalah menciptakan suasana belajar yang mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa. Menurut beliau, peserta didik cenderung lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran yang melibatkan permainan, tantangan, maupun aktivitas yang memberikan kesempatan kepada mereka untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan siswa sekaligus meningkatkan keaktifan mereka dalam proses pembelajaran.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi melalui *Clash of Champion* Program Ruang Guru. Program ini mengintegrasikan unsur kompetisi, kerja sama, tantangan, dan evaluasi pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui penerapan pembelajaran interaktif tersebut, diharapkan siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Berdasarkan hasil pra-observasi tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Evaluasi Pembelajaran Interaktif melalui *Clash of Champion* Program Ruang Guru dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri 2 Bobosan Purwokerto Utara.²

Temuan pra-observasi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap model pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Media pembelajaran interaktif terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi, dan membantu siswa memahami

² Wawancara dengan Ibu Sri Rejeki, S.Ag. (Guru PAI SD Negeri 2 Bobosan)

materi secara lebih efektif. Temuan pra-observasi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap model pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Media pembelajaran interaktif terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi, dan membantu siswa memahami materi secara lebih efektif.² Dalam konteks PAI, penggunaan media interaktif menjadi sangat relevan karena mampu mengemas materi agama yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Seiring berkembangnya teknologi pendidikan, berbagai platform digital hadir sebagai solusi inovatif, salah satunya adalah program *Clash of Champion* dari Ruang Guru. Program ini dirancang dengan konsep pembelajaran berbasis tantangan, kuis, dan kompetisi edukatif yang menekankan partisipasi aktif siswa. Pendekatan gamifikasi seperti ini dinilai efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa karena menggabungkan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran.³

Dalam implementasinya, *Clash of Champion* dapat menjadi sarana pembelajaran interaktif yang mendukung proses pembelajaran PAI di sekolah dasar. Program ini berpotensi menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dinamis, menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi interaktif memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.⁴ Namun demikian, efektivitas program pembelajaran interaktif tidak dapat diasumsikan tanpa evaluasi yang komprehensif. Evaluasi diperlukan untuk menilai keberhasilan implementasi program, baik dari segi ketercapaian tujuan

² Ayshara dan Kamil, "Pemanfaatan Media Interaktif Untuk Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di SD Citra Indonesia."

³ Nabila dkk., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Kahoot Untuk Menghadapi Tantangan Pembelajaran PAI."

⁴ Sholikhah dan Soraya, "Pengaruh Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai (Sd an-Najiyah Surabaya)."

pembelajaran, keterlibatan siswa, maupun kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.

Dalam pembelajaran PAI, evaluasi menjadi instrumen penting untuk memastikan bahwa inovasi teknologi benar-benar memberikan dampak terhadap kualitas proses belajar mengajar. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi berbasis platform digital mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI.⁵ Selain itu, game interaktif seperti Wordwall telah terbukti efektif digunakan dalam evaluasi pembelajaran agama Islam di tingkat sekolah dasar.⁶ Dengan demikian, evaluasi terhadap program *Clash of Champion* menjadi penting untuk mengetahui sejauh mana kontribusinya dalam mendukung pembelajaran PAI di SDN 2 Bobosan.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan, penelitian ini dilaksanakan untuk menilai pelaksanaan pembelajaran interaktif melalui Program *Clash of Champion* Ruang Guru dalam pembelajaran PAI di SDN 2 Bobosan. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan data empiris mengenai tingkat efektivitas program tersebut, sekaligus menjadi bahan pertimbangan dalam merumuskan strategi pembelajaran PAI berbasis teknologi yang lebih inovatif dan sesuai diterapkan di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil telaah terhadap berbagai penelitian terdahulu, masih terdapat sejumlah kesenjangan penelitian yang belum memperoleh perhatian secara komprehensif. Kesenjangan tersebut menjadi landasan akademik bagi pelaksanaan penelitian ini. Oleh karena itu, pembahasan mengenai research gap dan novelty diperlukan untuk memperjelas posisi penelitian yang dilakukan, sekaligus menunjukkan kontribusi kebaruan yang ditawarkan dalam pengembangan kajian terkait topik yang diteliti.

⁵ Hafsah dkk., “Pengembangan Media Evaluasi Berbantuan Platform Wordwall pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IV di Sekolah Dasar: Development of Evaluation Media by Wordwall Platform in Islamic Religious Education and Character Education Learning for Grade IV in Elementary Schools.”

⁶ Zalillah dan Alfurqan, “Penggunaan game interaktif Wordwall dalam evaluasi mata Pelajaran pendidikan agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang.”

Penelitian oleh Kartika & Arifudin dalam Jurnal Al-Amar membahas implementasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi untuk mata pelajaran PAI.⁷ Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan menyoroti pemanfaatan teknologi dalam mendukung pembelajaran agama Islam. Namun, kajian tersebut masih bersifat umum dan belum secara spesifik mengevaluasi program pembelajaran interaktif berbasis kompetisi digital dari platform pendidikan tertentu.

Selanjutnya, Susanti dalam Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar meneliti efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran PAI. Fokus penelitian ini lebih pada persepsi efektivitas media secara umum, tanpa membahas evaluasi implementasi program digital yang terstruktur dan terintegrasi dalam proses pembelajaran.

Penelitian Parinduri & Ismail dalam EDU-RILIGIA mengkaji implementasi media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa, tetapi belum mendalami bagaimana model pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dapat dievaluasi dalam konteks sekolah dasar.

Kemudian, Talley & Ridwan dalam Pendas menyoroti strategi guru PAI dalam menumbuhkan antusias belajar melalui kuis interaktif pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini menekankan peran guru dalam menciptakan suasana belajar aktif, tetapi masih terbatas pada penggunaan kuis sederhana dan belum mengkaji program berbasis platform digital yang memiliki sistem kompetitif lebih kompleks.

Penelitian oleh Agusti & Azizah dalam An Najah menelaah media pembelajaran interaktif Kahoot dalam membangun motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI. Studi ini berkontribusi pada pemahaman tentang motivasi belajar, namun ruang lingkupnya masih berfokus pada satu aplikasi kuis dan belum mencakup evaluasi komprehensif terhadap proses pembelajaran.

⁷ Kartika dan Arifudin, *"implementasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi untuk mata pelajaran pendidikan agama islam,"* 2026.

Selain itu, Aprillia & Rohman dalam Jurnal Wahana Literasi Pendidikan meneliti inovasi guru PAI dalam mengembangkan media pembelajaran agama Islam di sekolah dasar. Penelitian ini menekankan kreativitas guru dalam pemanfaatan media, tetapi belum mengulas efektivitas program eksternal seperti Ruang Guru dalam mendukung pembelajaran PAI.

Dari enam penelitian tersebut, terlihat bahwa sebagian besar penelitian kualitatif lebih berorientasi pada implementasi media interaktif secara umum, motivasi belajar, atau inovasi guru. Belum terdapat penelitian yang secara khusus mengevaluasi pembelajaran interaktif pada Program *Clash of Champion* Ruang Guru dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar, khususnya dalam konteks sekolah negeri seperti SDN 2 Bobosan.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang diarahkan secara khusus pada evaluasi Program *Clash of Champion* dari Ruang Guru sebagai salah satu model pembelajaran interaktif yang diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar. Aspek ini menjadi pembeda utama dibandingkan penelitian sebelumnya, sekaligus menegaskan kontribusi baru yang dihadirkan penelitian dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya mengkaji gamifikasi secara umum atau penggunaan aplikasi kuis tertentu, penelitian ini menelaah program pembelajaran yang mengintegrasikan unsur kompetisi digital, tantangan akademik, kolaborasi, dan evaluasi interaktif dalam satu ekosistem pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali secara mendalam pengalaman belajar siswa, persepsi guru, efektivitas proses pembelajaran, serta relevansi program terhadap tujuan pembelajaran PAI. Dengan demikian, penelitian tidak hanya berorientasi pada hasil belajar, tetapi juga pada kualitas interaksi edukatif yang tercipta.

Novelty lain terletak pada konteks implementasi, yakni penggunaan platform Ruang Guru dalam pembelajaran agama Islam di sekolah dasar negeri.

Hal ini memberikan kontribusi baru dalam kajian pendidikan berbasis teknologi, khususnya pada integrasi platform edukasi digital dalam pembelajaran PAI.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Evaluasi pembelajaran interaktif COC program ruang guru pada pembelajaran PAI.
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam evaluasi pembelajaran interaktif COC pada ruang guru pembelajaran PAI.

C. Cakupan dan Batasan

1. Cakupan penelitian

a. Topik Utama

Topik utama dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap pembelajaran interaktif yang diterapkan melalui Program *Clash of Champion* dari Ruang Guru dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Kajian ini menitikberatkan pada pemanfaatan program digital sebagai sarana inovatif dalam mendukung proses pembelajaran

b. Fokus Analisis

Fokus analisis penelitian diarahkan pada pelaksanaan pembelajaran interaktif, efektivitas program dalam meningkatkan keterlibatan siswa, serta relevansinya terhadap tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, penelitian juga menelaah persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan program tersebut dalam proses pembelajaran.

c. Subjek penelitian

Subjek penelitian meliputi guru Pendidikan Agama Islam dan peserta didik di SDN 2 Bobosan yang terlibat secara langsung dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan Program *Clash of Champion*. Subjek tersebut dipilih karena memiliki pengalaman empiris yang relevan dengan objek kajian penelitian.

d. Konteks Pendidikan

Penelitian ini dilaksanakan dalam konteks pendidikan formal pada jenjang sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Lingkup penelitian difokuskan pada implementasi program pembelajaran interaktif berbasis teknologi di lingkungan sekolah negeri sebagai bagian dari adaptasi pembelajaran di era digital.

2. Batasan Penelitian

a. Jenis siswa

Penelitian ini dibatasi pada peserta didik jenjang sekolah dasar, khususnya siswa kelas V A dan V B yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 2 Bobosan. Fokus utama diarahkan pada karakteristik siswa sekolah dasar pada tingkat kelas tersebut sebagai subjek pembelajaran interaktif, mengingat pada jenjang ini peserta didik memiliki kebutuhan belajar yang menuntut metode yang aktif, menarik, serta sesuai dengan tahap perkembangan usia dan kemampuan berpikir mereka. Mata Pelajaran

b. Fokus penelitian

Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan materi ibadah haji. Materi ini dipilih karena memiliki nilai penting dalam pembelajaran keagamaan serta memerlukan metode interaktif agar konsep dan tata caranya lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Model Pembelajaran

c. Model pembelajaran

Model pembelajaran dalam penelitian ini dibatasi pada pembelajaran interaktif berbasis program digital *Clash of Champion* dari Ruang Guru. Evaluasi difokuskan pada implementasi, proses, dan efektivitas program tersebut dalam pembelajaran.

d. Konteks Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam konteks pendidikan formal di sekolah dasar negeri, yaitu SDN 2 Bobosan. Lingkup penelitian dibatasi pada situasi pembelajaran di kelas yang memanfaatkan teknologi digital sebagai media pendukung pembelajaran, khususnya dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran PAI melalui inovasi berbasis teknologi.

D. Tujuan

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran interaktif melalui Program *Clash of Champion* Ruang Guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 2 Bobosan.
2. Untuk menganalisis efektivitas Program *Clash of Champion* Ruang Guru dalam mendukung pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam di SDN 2 Bobosan.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian ilmiah di bidang pendidikan Islam, khususnya terkait pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai evaluasi program pembelajaran berbasis gamifikasi, terutama pada penggunaan *Clash of Champion* dari Ruang Guru sebagai media pembelajaran inovatif.

Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan akademik dalam pengembangan konsep pembelajaran PAI yang adaptif terhadap kemajuan teknologi, sehingga mampu menjawab tantangan pendidikan di era digital. Dengan demikian, penelitian ini berpotensi memperluas perspektif keilmuan mengenai integrasi teknologi dalam pembelajaran agama Islam secara lebih efektif dan kontekstual.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan kebijakan pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Hasil penelitian diharapkan dapat mendorong sekolah untuk memanfaatkan platform digital sebagai sarana pendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

b. Bagi guru

Bagi guru, khususnya guru Pendidikan Agama Islam, penelitian ini dapat menjadi acuan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan partisipatif. Melalui pemanfaatan *Clash of Champion*, guru dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dengan pendekatan yang menyenangkan, kompetitif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar..

c. Bagi siswa,

Bagi siswa, penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna. Penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam, khususnya pada topik ibadah haji.

d. Bagi peneliti,

Bagi peneliti, penelitian ini menjadi sarana untuk memperdalam pemahaman mengenai evaluasi pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam konteks pendidikan Islam. Selain itu, hasil penelitian dapat menjadi landasan bagi pengembangan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan inovasi pembelajaran digital di sekolah dasar.