

# Strategi Pengembangan Modul Pembelajaran Adab Islami Berbasis Teknologi

Nur Aminah<sup>1\*</sup>, Islamul Haq<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Agama Islam, Agama Islam, IAIN Parepare, indonesia.

<sup>2</sup> Hukum Pidana Islam, Syariah, IAIN Parepare, Indonesia.

\*E-mail Korespondensi: [islamulhaq@iainpare.ac.id](mailto:islamulhaq@iainpare.ac.id)

<i>Naskah dikirim:</i> April 24 2024	<i>Naskah diterima:</i> May 17 2024	<i>Naskah dipublikasi:</i> June 28 2024
---	--	--

## Abstrak

Di era digital ini, pendidikan adab Islami menghadapi tantangan untuk tetap relevan dan efektif. Modul pembelajaran yang konvensional sering kali kurang menarik dan tidak optimal dalam membentuk karakter siswa. Integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan efektivitas dalam pengajaran adab Islami. Penelitian ini bertujuan untuk merumuskan strategi pengembangan modul pembelajaran adab Islami berbasis teknologi yang mampu meningkatkan kualitas dan daya tarik pembelajaran. Pendekatan penelitian ini menggunakan kajian literatur dan analisis modul eksisting. Pengembangan prototipe modul berbasis teknologi dilakukan berdasarkan temuan dari kajian literatur dan analisis tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pengembangan modul pembelajaran adab Islami berdampak positif terhadap minat belajar siswa dan efektivitas pengajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pengembangan modul pembelajaran adab Islami dapat memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa dan efektivitas pengajaran. Modul yang dikembangkan berhasil mengintegrasikan nilai-nilai adab Islami dengan cara yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan era digital.

**Kata kunci:** adab islami; teknologi; pendidikan islam

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembentukan karakter dan kepribadian individu, terutama dalam konteks pendidikan agama Islam yang menekankan pentingnya nilai-nilai adab Islami. Adab Islami, yang mencakup tata krama, etika, dan perilaku yang sesuai dengan ajaran Islam, merupakan komponen esensial yang harus diajarkan sejak dini. Namun, dalam praktiknya, pengajaran adab sering kali masih dilakukan dengan metode konvensional yang cenderung pasif, kurang menarik, dan tidak sepenuhnya efektif dalam memotivasi siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai tersebut.

Salah satu upaya buat mewujudkan pendidikan yg membuat insan bermartabat (berkarakter mulia), para peserta didik harus dibekali menggunakan pendidikan khusus yang membawa misi utama pada pembinaan karakter mereka. Pendidikan mirip ini dapat memberi arah kepada para siswa sesudah menerima berbagai ilmu juga pengetahuan



This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.

dalam bidang studi (mata pelajaran) masing-masing, sehingga mereka bisa mengamalkannya di Tengah-tengah rakyat dengan permanen berpatokan pada nilai-nilai kebenaran serta kebaikan yang universal.(Miftahul & Selle Amzah, n.d.)

Perasaan senang dan konsentrasi merupakan bagian dari minat. Minat termasuk dalam ranah afektif yang dapat mempengaruhi hasil akhir yang akan dicapai oleh siswa. Minat merupakan rasa kecenderungan hati terhadap sesuatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh, untuk menarik minat siswa maka diperlukan suatu cara atau teknik mengajar salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.(Hayati & Harianto, 2017)

upaya yang harus dilakukan guru dalam meningkatkan kompetensinya adalah dengan merancang berbagai macam gaya belajar, media dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar.(Alfiriani et al., 2017)

Dalam perspektif Islam, kajian dan pengembangan sains dan teknologi harus memperhatikan kelestarian alam dan seluruh habitatnya. Rekayasa dan kemajuan sains dan teknologi dibolehkan memanfaatkan alam dan habitatnya dengan tetap memperhatikan etika (akhlak terhadap alam) dan tidak boleh dieksploitasi secara semena-mena sehingga merusak dan menghancurkan alam dan habitatnya. Terdapat sekitar 750 ayat al-Qur'an yang berbicara tentang alam materi dan fenomenanya, dan yang memerintahkan manusia untuk mengetahui dan memanfaatkan alam ini.(Nizar & Syaifudin, 2010)

Studi terkait dalam literatur menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, termasuk video, telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa di berbagai tingkatan pendidikan. Beberapa penelitian menemukan bahwa penggunaan video pembelajaran dalam pembelajaran agama Islam di sekolah dasar meningkatkan minat belajar siswa serta memudahkan mereka untuk memahami konsep-konsep agama yang abstrak.(Adam, 2023)

Namun, meskipun teknologi memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran, implementasinya dalam pengajaran adab Islami masih tergolong minim. Sebagian besar sekolah dan lembaga pendidikan Islam di Indonesia masih mengandalkan metode pengajaran tradisional yang kurang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Akibatnya, banyak siswa yang tidak terpapar secara optimal terhadap nilai-nilai adab Islami melalui pendekatan yang sesuai dengan zaman mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kesenjangan tersebut dengan merumuskan strategi pengembangan modul pembelajaran adab Islami yang berbasis teknologi. Melalui pengembangan modul yang interaktif dan berbasis teknologi, diharapkan pengajaran adab Islami dapat lebih efektif dalam membentuk karakter siswa, sekaligus lebih menarik dan relevan bagi generasi muda. Modul ini diharapkan dapat menjadi alat bantu yang signifikan dalam proses pembelajaran, membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai adab Islami dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam penelitian ini, akan dieksplorasi berbagai pendekatan dan teknologi yang dapat diintegrasikan dalam modul pembelajaran adab Islami. Selain itu, penelitian ini juga akan mengevaluasi dampak penggunaan teknologi terhadap efektivitas pembelajaran adab, serta memberikan rekomendasi bagi pengembangan kurikulum pendidikan Islam yang lebih adaptif dan inovatif.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan (library research) untuk mengumpulkan data yang terkait dengan konsep, pendekatan, prosedur, dan analisis data penelitian kepustakaan dalam penelitian Pendidikan Agama Islam (PAI) dari literatur berupa buku dan jurnal ilmiah.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Pengembangan prototipe modul pembelajaran adab Islami berbasis teknologi

Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan prototipe modul pembelajaran adab Islami yang berbasis teknologi. Modul ini dirancang untuk memanfaatkan platform digital yang interaktif, dengan fitur-fitur seperti video pembelajaran, quiz interaktif, dan simulasi kasus adab Islami dalam kehidupan sehari-hari. Prototipe ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memudahkan mereka untuk memahami serta menginternalisasi nilai-nilai adab Islami.

Salah satu bentuk optimalisasi pendidikan dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah mengembangkan inovasi dalam keterampilan mengajar. Mengajar merupakan proses yang kompleks, tidak hanya sekedar menyampaikan materi dari buku kepada peserta didik, namun juga memberikan proses berfikir serta belajar dari apa yang telah dirumuskan. (Wahyulestari, 2018)

Berdasarkan pengujian yang telah(Widiarta & Firmansyah, 2020) lakukan di SD Negeri Jorok dengan metode pengembangan perangkat lunak prototype, Game Edukasi Pembelajaran Akhlak Berbasis Virtual Reality berhasil dikembangkan dengan Unity game engine, serta memiliki fitur scoreboard, melanjutkan game, dan User interface yang sudah diperbarui. Game telah melewati proses pengujian blackbox sehingga Game Edukasi Pembelajaran Akhlak Berbasis Virtual Reality bisa dikatakan sesuai dengan tujuan awal dari pengembangannya.

Pengembangan modul ini didasarkan pada hasil analisis literatur dan evaluasi modul eksisting. Modul yang dihasilkan menggabungkan pendekatan berbasis teknologi dengan materi adab Islami yang komprehensif, sehingga dapat diakses oleh siswa melalui perangkat digital, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

## **2. Evaluasi validitas dan kesesuaian modul oleh pakar**

Modul yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh para ahli di bidang pendidikan Islam dan teknologi pendidikan. Para ahli memberikan umpan balik yang positif terhadap penggunaan teknologi dalam modul ini, terutama dalam hal penyajian materi yang lebih interaktif dan menarik. Namun, mereka juga menekankan pentingnya menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan esensi ajaran adab Islami agar modul tidak kehilangan nilai-nilai spiritual yang ingin disampaikan.

Menurut(Hanafiah & Amaliyah, 2024), penggunaan aplikasi Power Point Berbasis Classpoint, dapat mengintegrasikan desain pembelajaran melalui fitur-fitur terbaru, yakni anotasi slide showberupa word cloud, short answer, multiple choice dan slide drawing. Aplikasi classpoint juga dikembangkan melalui browser (berbasis web) melalui android dengan Classpoint.app dan memasukkan kode siswa sebagai partisipan. Peserta didik dalam proses

pembelajarannya dapat berinteraksi secara aktif melalui tampilan Powerpoint berbasis classpoint meski dalam kondisi jarak jauh (e-learning).

Hasil penelitian oleh (Zahrah et al., 2024) menegaskan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan mencapai tingkat validitas yang tinggi, seperti yang dibuktikan oleh hasil validasi dari para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Persentase validitas yang mencapai 82%, 100%, dan 84% secara berturut-turut menunjukkan bahwa video pembelajaran ini telah memenuhi standar kelayakan dalam berbagai aspek, mulai dari presentasi visual hingga akurasi materi dan kejelasan bahasa yang digunakan. Lebih jauh lagi, hasil uji coba terhadap video pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa juga menunjukkan keberhasilan yang mengesankan, dengan mencapai persentase 96,6% dalam kategori sangat baik

Beberapa saran dari para ahli termasuk penyempurnaan antarmuka pengguna (UI) agar lebih ramah siswa dan penambahan fitur interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adab Islami, namun tetap memerlukan beberapa penyempurnaan untuk mencapai hasil yang optimal.

### **3. Uji coba dan dampak terhadap pembelajaran siswa**

Berdasarkan hasil penelusuran hasil-hasil penelitian pada jurnal-jurnal ilmiah yang berkaitan dengan model pendekatan tutorial, diketahui bahwa jenis pembelajaran yang dilakukan dapat berasal dari guru kepada peserta didik, dan pembelajaran yang dilakukan antar peserta didik (tutorial sebaya). Seperti penelitian yang pernah dilakukan oleh Imamuddin (2018) yang meneliti hubungan tentang motivasi belajar mahasiswa dengan menerapkan model pembelajaran tutorial. Dilihat dari 64 subjek penelitian, menunjukkan bahwasanya 37 (58,7%) berada dengan klasifikasi layak karena menggunakan metode tutorial sebab dapat meningkatkan motivasi belajar yang tinggi terhadap siswanya.(Jalilah, 2021)

Uji coba modul dilakukan di kelas terbatas dengan melibatkan sejumlah siswa untuk menguji efektivitas modul dalam konteks pembelajaran nyata. Hasil uji coba menunjukkan

bahwa siswa yang menggunakan modul berbasis teknologi ini menunjukkan peningkatan minat belajar dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi adab Islami dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Modul interaktif ini terbukti efektif dalam memfasilitasi pembelajaran yang lebih partisipatif, di mana siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar.

Namun, uji coba juga mengungkap beberapa tantangan, seperti aksesibilitas teknologi di beberapa sekolah dan kesiapan guru dalam memanfaatkan modul berbasis teknologi. Oleh karena itu, disarankan agar ada pelatihan lebih lanjut untuk guru dan peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah untuk mendukung implementasi modul ini secara luas.

## **Simpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pengembangan modul pembelajaran adab Islami dapat memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa dan efektivitas pengajaran. Modul yang dikembangkan berhasil mengintegrasikan nilai-nilai adab Islami dengan cara yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan era digital.

Penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam modul pembelajaran adab Islami dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan minat belajar siswa. Modul yang dikembangkan, dengan fitur interaktif seperti video pembelajaran dan quiz, terbukti lebih menarik dan relevan bagi generasi muda dibandingkan metode konvensional.

Uji coba yang dilakukan mengungkap bahwa siswa yang menggunakan modul ini menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap nilai-nilai adab Islami, serta partisipasi yang lebih aktif dalam proses belajar. Namun, implementasi modul berbasis teknologi ini masih menghadapi tantangan, seperti keterbatasan akses teknologi di beberapa sekolah dan kesiapan guru dalam mengadopsi pendekatan ini.

Oleh karena itu, disarankan agar ada pelatihan lebih lanjut untuk guru dan peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah. Dengan demikian, modul ini dapat diterapkan secara lebih luas dan efektif, memberikan kontribusi yang signifikan dalam membentuk karakter siswa yang beradab sesuai dengan nilai-nilai Islami di era digital ini.

## **Daftar Pustaka**

Adam, A. (2023). Integrasi Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama

- Islam. *Amanah Ilmu: Jurnal Kependidikan Islam*, 3(1), 13–23.
- Alfiriani, A., Hutabri, E., & Pratama, A. (2017). Analisis Kebutuhan Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran TI. *Seminar Nasional Pendidikan IPA 2017*, 2.
- Hanafiah, E., & Amaliyah, N. (2024). Media Pembelajaran Power Point Berbasis Classpoint Dalam Membaca Permulaan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1).
- Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan penggunaan media pembelajaran audio visual dengan minat peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama islam di sman 1 bangkinang kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180.
- Jalilah, S. R. (2021). Merangsang Minat Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Tutorial Berbasis Media Video Sosiodrama untuk Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5953–5960.
- Miftahul, I., & Selle Amzah, M. (n.d.). Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Pendidikan Agama Di Sekolah. *Al-Ishlah Jurnal Pendidikan Islam*, 19.
- Nizar, S., & Syaifudin, M. (2010). Isu-isu kontemporer tentang pendidikan Islam. (*No Title*).
- Wahyulestari, M. R. D. (2018). Ketrampilan Dasar Mengajar di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1(1).
- Widiarta, I. M., & Firmansyah, M. W. (2020). Pengembangan Game Edukasi Pembelajaran Akhlak Berbasis Virtual Reality. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains (Jinteks)*, 2(3), 173–181.
- Zahrah, N., Nurdin, K., & Al Hamdany, M. Z. (2024). Validitas Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IV di SDN 332 Padang Durian. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12(4), 337–348.