

**PENGUNAAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM
MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATERI TELADAN ASMAUL HUSNA**

Ismet Botutihe

SDN 3 Suwawa

Email: ismet411@guru.sd.belajar.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan teknologi informasi terhadap peningkatan aktivitas belajar peserta didik kelas V SDN 3 Suwawa dalam mempelajari materi teladan Asmaul Husna. Penelitian termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Subjek dari penelitian ini adalah kelas V 3 Suwawa, yang terdiri dari 10 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian diperoleh penggunaan teknologi informasi dapat meningkatkan aktifitas belajar peserta didik. Pada siklus pertama hasil observasi aktifitas peserta didik mencapai presentase 81% dan hasil belajar peserta didik yang tuntas 5 orang (50%) dan pada siklus 2 terjadi peningkatan aktifitas peserta didik mencapai (97% serta hasil belajar peserta didik yang tuntas 10 orang (100%). Secara keseluruhan, penerapan teknologi informasi dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk menyajikan informasi secara menarik, tetapi juga mendukung proses konstruktivisme dengan memberikan peserta didik kesempatan untuk berinteraksi, berdiskusi, dan membangun pengetahuan secara aktif.

Kata Kunci: teknologi informasi, aktifitas belajar, teladan asmaul husna.

ABSTRACT

This study aims to identify the impact of using information technology on improving the learning activities of fourth-grade students at SDN 3 Suwawa in learning about the exemplary values of Asmaul Husna. This research is categorized as Classroom Action Research (CAR). The subjects of this study are 10 fourth-grade students from SDN 3 Suwawa for the 2024/2025 academic year. Data collection techniques included tests, observations, and documentation. The findings indicate that the use of information technology can enhance students' learning activities. In the first cycle, the observation of students' activities showed a percentage of 81%, with 8 students (50%) achieving mastery in their learning outcomes. In the second cycle, student activity increased to 97%, with all 10 students (100%) achieving mastery. Overall, the implementation of information technology in teaching not only serves to present information in a more engaging manner but also supports

the process of constructivism by providing students with opportunities to interact, discuss, and actively construct knowledge.

Keywords: *information technology, learning activities, exemplary values of Asmaul Husna.*

PENDAHULUAN

Peran teknologi informasi dalam pendidikan merupakan topik yang sangat menarik dan penting di era modern. Beberapa penelitian telah menyoroti dampak penting teknologi informasi terhadap peserta didik dan guru dalam lanskap pendidikan. Penelitian oleh Salim menekankan bahwa teknologi tidak hanya membantu peserta didik dalam proses belajar mereka tetapi juga secara signifikan mempengaruhi guru dengan memperkaya kemampuan mengajar mereka. Penggunaan fasilitas yang didukung oleh teknologi informasi berfungsi untuk meningkatkan keterampilan mengajar, dengan bimbingan Al-Qur'an yang berperan dalam pengembangan pengetahuan dan teknologi untuk memperkuat iman dan meningkatkan kesejahteraan manusia. Hal ini menggarisbawahi manfaat multifaset yang dibawa teknologi ke sektor pendidikan, berdampak positif bagi peserta didik dan pendidik.

Selain itu, Suherman menyelidiki konteks khusus pendidikan Islam, membahas bagaimana teknologi informasi memainkan peran penting dalam meningkatkan efektivitas kepemimpinan pendidikan. Hal ini menyoroti beragam aplikasi teknologi dalam kerangka pendidikan yang berbeda, yang menunjukkan kemampuan beradaptasi dan relevansinya di berbagai sektor.

Haryanto menekankan penerapan praktis teknologi informasi dalam mendukung berbagai kegiatan pendidikan, seperti merancang sistem untuk mengelola dan memantau proyek akhir, menyederhanakan proses pendidikan, dan meningkatkan efisiensi secara keseluruhan di lembaga pendidikan. Implikasi yang lebih luas dari teknologi informasi di lembaga pendidikan dieksplorasi oleh Khusna yang mengantisipasi bahwa adopsi teknologi informasi dan komunikasi yang meluas di lembaga pendidikan akan menghasilkan manfaat yang signifikan, yang mengarah pada peningkatan efisiensi dan produktivitas di bidang pendidikan dan administrasi. Hal ini menyoroti potensi transformatif teknologi dalam merevolusi praktik pendidikan tradisional dan meningkatkan efektivitas operasional secara keseluruhan dalam lingkungan pendidikan.

Pemahaman dan penerapan sifat-sifat Asmaul Husna memegang peranan penting dalam pendidikan, khususnya dalam ajaran Islam dan pengembangan karakter. Berbagai penelitian telah mengeksplorasi berbagai metode untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap Asmaul Husna. Selviani dkk. membahas penggunaan aplikasi MARBAH sebagai alat pembelajaran Asmaul Husna dalam Pendidikan Islam di tingkat dasar, menekankan integrasinya ke dalam kurikulum

Salsabila dkk. menyelidiki efektivitas metode Hanifida dalam menumbuhkan kebiasaan membaca Asmaul Husna untuk membentuk karakter religius peserta didik, menyoroti pentingnya praktik yang konsisten dalam memperkuat pemahaman tentang sifat-sifat ilahi ini.

Studi-studi ini secara kolektif menggarisbawahi beragam strategi pedagogis yang digunakan untuk menumbuhkan pemahaman dan apresiasi yang mendalam tentang Asmaul Husna di kalangan peserta didik. Lebih jauh, Mubarak mengeksplorasi nilai Asmaul Husna, khususnya Al-Quddus, dalam pendidikan Islam kontemporer, menggambarkan bagaimana sifat-sifat ilahi ini tercermin dalam lanskap pendidikan saat ini melalui Tazkiah al-Nafs. Ilyas menekankan peran penting memperkenalkan nilai-nilai Asmaul Husna kepada peserta didik sejak dini untuk membentuk karakter religius mereka secara positif. Selain itu, Fatimah et al. membahas integrasi pembacaan Asmaul Husna dan doa dalam pembentukan karakter religius dalam Pendidikan Islam, menyoroti pendekatan holistik untuk pengembangan karakter melalui praktik kebiasaan.

Sintesis dari kajian-kajian ini menyoroti peran penting penguasaan Asmaul Husna dalam menumbuhkan karakter religius, nilai-nilai moral, dan pengembangan spiritual di kalangan peserta didik. Dengan memanfaatkan metode pengajaran yang inovatif, praktik yang konsisten, dan integrasi kurikulum, para pendidik dapat secara efektif menumbuhkan pemahaman dan penghargaan yang mendalam terhadap sifat-sifat ilahi ini di kalangan peserta didik. Penyertaan Asmaul Husna dalam lingkungan pendidikan tidak hanya meningkatkan pengetahuan agama tetapi juga menumbuhkan kebajikan seperti kesabaran, rasa syukur, dan kasih sayang, yang berkontribusi pada pengembangan holistik peserta didik dalam dimensi akademis dan moral.

Integrasi teknologi informasi dalam lingkungan pendidikan telah berperan penting dalam meningkatkan pengajaran dan pembelajaran Asmaul Husna. Tresnawati dkk. membahas pengembangan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk Asmaul Husna, yang menekankan pemanfaatan teknologi untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Hal ini menyoroti peran teknologi dalam menciptakan platform yang inovatif dan interaktif bagi peserta didik untuk mengeksplorasi dan memahami sifat-sifat Ilahi.

Dengan memanfaatkan teknologi, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan mendalam yang mempromosikan keterlibatan aktif dan pemahaman yang lebih dalam tentang konsep-konsep kompleks seperti Asmaul Husna. Referensi-referensi ini secara kolektif menggarisbawahi peran penting teknologi informasi dalam mengubah lanskap pendidikan, khususnya dalam konteks pengajaran dan pembelajaran Asmaul Husna. Dengan memanfaatkan kekuatan teknologi, para pendidik dapat meningkatkan pendekatan pedagogis, mendorong pengalaman belajar interaktif, dan memfasilitasi apresiasi dan pemahaman yang lebih dalam tentang sifat-sifat ilahi di antara para Peserta didik. Integrasi teknologi dalam praktik pendidikan tidak hanya memodernisasi metodologi pengajaran tetapi juga memperkaya perjalanan pendidikan, membuat pembelajaran lebih mudah diakses, menarik, dan efektif.

Pembelajaran pada materi teladan Asmaul Husna di kelas IV SDN 3 Suwawa merupakan bagian penting dari pendidikan agama Islam yang bertujuan untuk mengenalkan peserta didik pada nama-nama Allah yang indah dan penuh makna. asmaul husna bukan hanya sekadar nama, tetapi juga memiliki nilai-nilai moral dan spiritual yang dapat membentuk karakter Peserta didik. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran asmaul husna sering menghadapi beberapa tantangan yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Salah satu masalah utama yang dihadapi adalah rendahnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap makna dan aplikasi dari asmaul husna dalam kehidupan sehari-hari. Banyak peserta didik yang hanya menghafal nama-nama Allah tanpa memahami esensi dan relevansinya dalam kehidupan mereka. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang interaktif, sehingga peserta didik kurang tertarik dan termotivasi untuk mendalami materi.

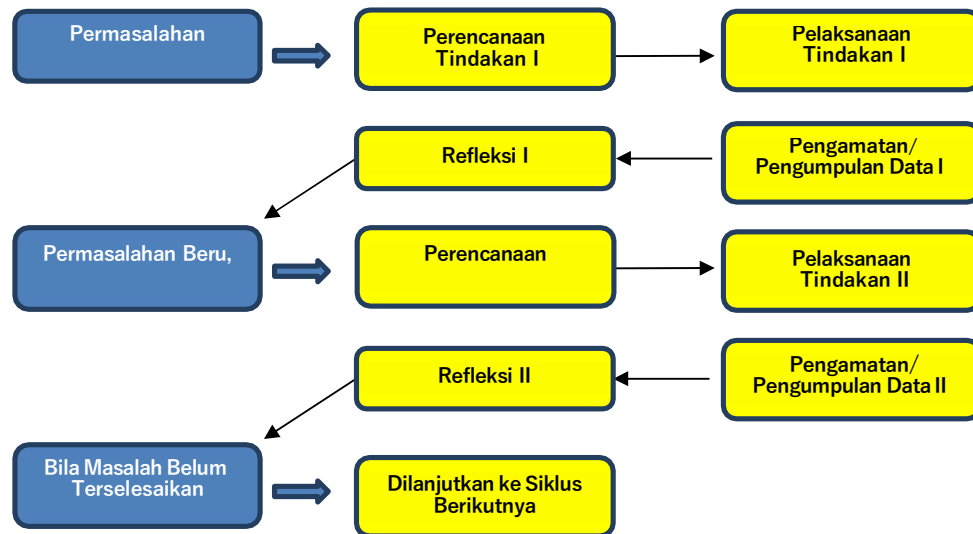
Selain itu, penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran asmaul husna masih terbatas. Padahal, teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik. Pembelajaran yang hanya berpusat pada buku teks dan ceramah guru seringkali membuat peserta didik cepat merasa bosan dan tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Keterbatasan waktu dalam penyampaian materi juga menjadi kendala. Guru seringkali kesulitan untuk menyampaikan seluruh materi asmaul husna dengan mendalam dalam waktu yang terbatas. Akibatnya, banyak materi yang hanya disampaikan secara sekilas tanpa pembahasan yang komprehensif.

Selain itu, variasi pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam kelas juga menjadi tantangan. Sebagian peserta didik mungkin memiliki latar belakang pengetahuan agama yang lebih baik dibandingkan yang lain, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan individual peserta didik. Namun, pendekatan yang ada saat ini belum sepenuhnya mampu mengakomodasi perbedaan ini, sehingga ada peserta didik yang tertinggal dalam memahami materi.

Berdasarkan masalah-masalah di atas, diperlukan sebuah intervensi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada materi teladan Asmaul Husna di kelas V SDN 3 Suwawa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dalam pembelajaran, yang tidak hanya akan membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman Peserta didik. Melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Penggunaan Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik pada Materi Teladan Asmaul Husna di kelas V SDN 3 Suwawa ”, diharapkan dapat ditemukan solusi yang efektif untuk mengatasi masalah-masalah yang dihadapi, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas atau disebut dengan *Classroom Action Research* dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru dalam proses pembelajaran sehingga terjadi peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik. Tahapan penelitian tindakan kelas dapat diuraikan sebagai berikut : merencanakan tindakan (*Planning*), melaksanakan Tindakan (*Action*), Observasi (*Observation*), dan Refleksi (*Reflektion*). Adapun prosedur penelitian tindakan kelas secara detail dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahap-tahap Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di SDN 3 Suwawa sekolah ini beralamat Desa Bube, Kecamatan Suwawa, Kabupaten Bone Bolango, Provinsi Gorontalo pada Tahun Ajaran 2024/2025 semester ganjil. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif yang menyajikan data penelitian melalui tabel dan grafik untuk mendeskripsikan ketuntasan hasil belajar peserta didik. Data diperoleh dari hasil tes formatif pada siklus I dan II. Setiap peserta didik SDN 3 Suwawa pada mata pelajaran PAI dikatakan tuntas belajar jika peserta didik sudah mencapai nilai KKTP PAI yaitu 75. Kriteria seorang peserta didik dikatakan tuntas belajar bila memiliki daya serap paling sedikit 75 %. Sedangkan tuntas secara klasikal tercapai apa bila di kelas tersebut terdapat ≥ 75 % peserta didik yang telah tuntas belajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 3 Suwawa dengan subjek penelitian peserta didik kelas V. Jumlah peserta didik yang terlibat dalam penelitian ini adalah 10 orang, terdiri dari 4 Peserta didik laki-laki dan 6 peserta didik perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada materi "Teladan Asmaul Husna" dalam pelajaran PAI dan Budi Pekerti, dengan fokus utama penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) untuk materi ini ditetapkan pada angka 75, dengan target pencapaian nilai keberhasilan sebesar ≥ 85 untuk predikat sangat baik. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian yang tidak hanya mengukur pencapaian individu tetapi juga keberhasilan secara klasikal. Keberhasilan pembelajaran ditentukan melalui dua indikator utama, yaitu ketuntasan klasikal dan ketuntasan individu. Untuk ketuntasan klasikal, ditetapkan target 75% dari jumlah peserta didik harus mencapai nilai KKTP, sedangkan untuk ketuntasan individu, nilai keberhasilan ditetapkan pada angka ≥ 75 . Ketuntasan klasikal ini berarti bahwa mayoritas peserta didik harus mampu memahami dan menguasai materi yang diajarkan dengan baik, sementara ketuntasan individu memastikan bahwa peserta didik dengan kemampuan yang beragam dapat mencapai standar yang telah ditetapkan. Hal ini penting untuk memastikan bahwa pembelajaran berjalan efektif dan merata bagi semua peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode siklus yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahap perencanaan meliputi penyusunan modul ajar dan persiapan media pembelajaran berbasis teknologi. Tahap pelaksanaan melibatkan penggunaan teknologi informasi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang asmaul husna, serta penerapan pembelajaran yang interaktif dan melibatkan peserta didik secara aktif. Pada tahap pengamatan, data aktivitas dan hasil belajar peserta didik dikumpulkan melalui observasi langsung dan tes untuk mengukur seberapa efektif metode pembelajaran yang diterapkan.

Tindakan siklus I

Tahap perencanaan pada Siklus 1 penelitian ini dimulai dengan identifikasi masalah terkait rendahnya aktivitas belajar peserta didik di kelas V SDN 3 Suwawa. Berdasarkan observasi awal, peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran Asmaul Husna karena metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang interaktif. Oleh sebab itu, diperlukan perancangan intervensi yang melibatkan teknologi informasi guna meningkatkan partisipasi dan aktivitas belajar mereka. Selain modul ajar, media pembelajaran berbasis teknologi juga disiapkan, termasuk PowerPoint, video edukasi, dan aplikasi pembelajaran interaktif. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai Asmaul Husna secara lebih menarik dan mendalam. Tahap pelaksanaan tindakan siklus 1 dimulai dengan kegiatan pembukaan yang mencakup doa bersama, pemeriksaan kehadiran, dan ice breaking. Guru mengawali pembelajaran dengan menunjukkan video terkait Asmaul Husna yang menarik perhatian peserta didik dan menjelaskan tujuan pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi informasi, diharapkan peserta didik lebih termotivasi dan

aktif dalam proses pembelajaran.

Pada kegiatan inti, guru memanfaatkan video animasi untuk memberikan contoh nyata penerapan Asmaul Husna. Peserta didik kemudian dibagi menjadi kelompok kecil dan diminta mencari informasi di internet tentang nama-nama Asmaul Husna seperti al-Mālik, al-Azīz, al-Quddūs, as-Salām, dan al-Mu'min. Setiap kelompok mencatat hasil pencarian mereka di lembar kerja, dan hasilnya dipresentasikan di depan kelas. Diskusi ini diakhiri dengan pemberian umpan balik oleh guru untuk memperkuat pemahaman peserta didik.

Pada penutupan, guru mengulang poin-poin penting dari materi yang telah dipelajari dan meminta peserta didik melakukan refleksi. Evaluasi dilakukan melalui pertanyaan lisan dan kuis singkat, serta diberikan tugas individu untuk merencanakan perilaku terpuji berdasarkan keyakinan terhadap Asmaul Husna yang telah dipelajari. Pembelajaran diakhiri dengan doa dan salam, menciptakan suasana positif bagi peserta didik. Adapun hasil observasi peserta didik setelah penggunaan teknologi informasi pada pembelajaran materi teladan Asmaul Husna siklus I sebagai berikut.

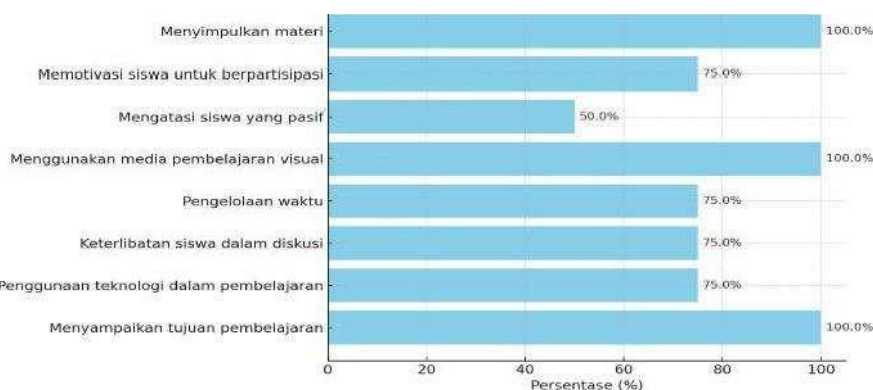
Tabel 1. Data Hasil Observasi Guru Siklus I

No	Aspek Pengamatan	Skor Maksimal	Skor Guru	Persentase (%)	Kategori
1	Menyampaikan tujuan pembelajaran	4	4	100%	Sangat Baik
2	Penggunaan teknologi dalam pembelajaran	4	3	75%	Cukup Baik
3	Keterlibatan Peserta didik dalam diskusi	4	3	75%	Cukup Baik
4	Pengelolaan waktu	4	3	75%	Cukup Baik
5	Menggunakan media pembelajaran visual	4	4	100%	Sangat Baik
6	Mengatasi Peserta didik yang pasif	4	2	50%	Kurang
7	Memotivasi Peserta didik untuk berpartisipasi	4	3	75%	Cukup Baik
8	Menyimpulkan materi	4	4	100%	Sangat Baik
Rata-rata		32	26	81%	Baik

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa aktivitas guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan teknologi menunjukkan hasil yang cukup baik, dengan rata-rata persentase sebesar 81%. Guru sudah sangat baik dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dan menggunakan media

pembelajaran visual, dengan skor sempurna pada kedua aspek tersebut (100%).

Namun, ada aspek yang perlu ditingkatkan, yaitu dalam mengatasi peserta didik yang pasif, di mana guru hanya mendapatkan skor 2 (50%). Hal ini menunjukkan perlunya lebih banyak upaya untuk memotivasi peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Data ini penting untuk mengidentifikasi area yang sudah berhasil dicapai dengan baik dan aspek-aspek yang memerlukan peningkatan lebih lanjut. Diagram berikut menyajikan hasil observasi dalam bentuk visual.



Gambar 2. Hasil Observasi Guru pada Siklus I

Berikut adalah diagram hasil observasi aktivitas guru Siklus 1 berdasarkan data yang telah disediakan. Diagram ini menunjukkan persentase pencapaian setiap aspek pengamatan, di mana aspek "Menyampaikan tujuan pembelajaran" dan "Menggunakan media pembelajaran visual" memperoleh nilai tertinggi (100%), sedangkan aspek "Mengatasi peserta didik yang pasif" memerlukan peningkatan lebih lanjut. Secara umum, penggunaan teknologi informasi berhasil meningkatkan keterlibatan peserta didik. Namun, diperlukan beberapa penyesuaian lebih lanjut untuk meningkatkan interaksi peserta didik dan efektivitas penggunaan teknologi dalam menunjang pemahaman materi. Tabel berikut memuat hasil penilaian kolaborator terhadap aktivitas peserta didik selama Siklus I, yang akan membantu dalam merencanakan langkah-langkah perbaikan di siklus berikutnya.

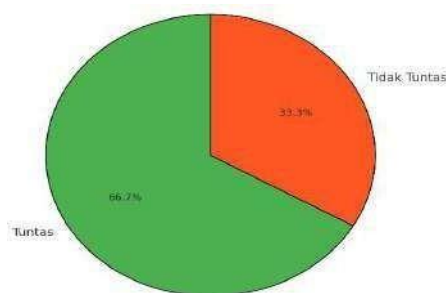
Tabel 3. Tabel Hasil Tes Peserta didik Siklus 1

Kategori hasil belajar	Nilai Hasil Belajar
Rata-rata Hasil Belajar peserta didik	80
Ketuntasan klasikal	66,7
%	
Nilai tertinggi	94
Nilai terendah	66
Peserta didik tuntas	8
orang	
Peserta didik belum tuntas	4
orang	

Hasil tes ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi

dalam pembelajaran berdampak positif pada peningkatan pemahaman peserta didik, terutama bagi yang terlibat aktif. Namun, peserta didik yang pasif masih memerlukan pendekatan berbeda untuk mencapai pemahaman yang lebih baik. Tabel berikut menyajikan hasil tes peserta didik selama Siklus I. Berdasarkan hasil belajar peserta didik pada siklus pertama, rata-rata nilai yang diperoleh adalah 80. Nilai ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mencapai tingkat pemahaman yang baik dalam materi yang diajarkan, khususnya mengenai Teladan Asmaul Husna dengan menggunakan teknologi informasi sebagai media pembelajaran. Ketuntasan klasikal yang tercapai sebesar 66,7%, yang berarti bahwa dua per tiga dari jumlah peserta didik telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Ini menunjukkan bahwa ada peningkatan aktivitas dan pemahaman peserta didik, namun belum semua peserta didik mampu mencapai standar yang ditetapkan.

Nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 94, yang mencerminkan kemampuan peserta didik tertentu yang sangat baik dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep Asmaul Husna. Hal ini dapat disebabkan oleh keseriusan mereka dalam mengikuti pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi yang disiapkan dalam modul ajar. Sementara itu, nilai terendah yang dicapai adalah 66 yang masih di bawah KKTP. Ini menunjukkan bahwa ada beberapa peserta didik yang masih kesulitan dalam memahami materi. Faktor-faktor seperti kurangnya keterlibatan aktif atau kendala teknis mungkin mempengaruhi hasil belajar mereka. Terdapat 10 peserta didik yang telah tuntas, sementara 5 peserta didik belum mencapai ketuntasan. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun mayoritas peserta didik mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik, masih diperlukan upaya lebih lanjut untuk membantu peserta didik yang belum tuntas dalam memahami materi secara lebih mendalam. Secara visual, ketuntasan belajar pada siklus 1 dapat dilihat pada diagram berikut.



Keterangan:

Peserta didik Tuntas Peserta didik tidak Tuntas



Gambar 4. Diagram Presentasi Ketuntasan Peserta Didik Pada Siklus 1 Berikut adalah diagram lingkaran yang menampilkan perbandingan antara peserta didik yang mencapai ketuntasan dan Peserta didik yang belum tuntas dalam pembelajaran. Dari total 10 peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran siklus pertama, sebanyak 5 peserta didik (50 %) berhasil mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata di atas standar minimal yang telah ditetapkan. Peserta didik- Peserta didik ini telah menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi, terutama dalam menelaah makna Asmaul Husna serta meyakini sifat-sifat Allah dengan baik. Di sisi lain, terdapat 5 peserta didik (50 %) yang belum mencapai ketuntasan. Peserta didik ini memerlukan perhatian dan bimbingan lebih lanjut, terutama dalam memperkuat pemahaman mereka terhadap tujuan pembelajaran yang belum sepenuhnya mereka kuasai. Sebagai langkah tindak lanjut, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih terfokus, seperti bimbingan individu, pengulangan konsep, serta penggunaan metode yang lebih bervariasi untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Tindakan Siklus II

Evaluasi siklus pertama menunjukkan bahwa beberapa peserta didik masih kurang aktif, sehingga perlu dilakukan perbaikan. Target ketuntasan klasikal pada siklus ini ditetapkan minimal 75% peserta didik berhasil mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan standar nilai 75. Tahap perencanaan siklus kedua melibatkan evaluasi hasil siklus pertama dan perbaikan metode pengajaran. Beberapa perubahan dilakukan, termasuk peningkatan kualitas media pembelajaran berbasis teknologi dan penyusunan instrumen penilaian yang lebih sesuai. Penekanan pada siklus ini adalah penggunaan media interaktif seperti aplikasi pembelajaran dan video yang menarik, dengan tujuan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Persiapan sarana dan prasarana seperti perangkat teknologi juga dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar. Pelaksanaan siklus kedua dilakukan pada 07 Januari 2025, dimulai dengan kegiatan pembukaan yang bertujuan menciptakan suasana yang positif. Guru memanfaatkan video pembelajaran yang relevan dengan Asmaul Husna untuk meningkatkan motivasi dan interaksi peserta didik. Selain itu, ice breaking digunakan untuk meningkatkan semangat peserta didik. Kegiatan ini berhasil membangun suasana dinamis yang mendukung fokus peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan inti pada siklus kedua melibatkan pembagian peserta didik ke dalam kelompok kecil untuk berdiskusi dan mencari informasi mengenai Asmaul Husna melalui internet. Setiap kelompok kemudian menyajikan hasil diskusi mereka di depan kelas, yang diikuti dengan umpan balik dari guru. Strategi ini membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan berbicara di depan umum. Pengamatan terhadap aktivitas guru dan peserta didik dilakukan oleh kolaborator penelitian melalui lembar observasi, yang berfokus pada penguasaan guru dalam penggunaan teknologi informasi dan interaksi dengan Peserta didik. Tabel berikut menyajikan hasil penilaian kolaborator terhadap aktivitas guru pada siklus 2, yang dapat memberikan gambaran lebih jelas tentang efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan. Adapun hasil observasi peserta didik setelah penggunaan teknologi informasi pada

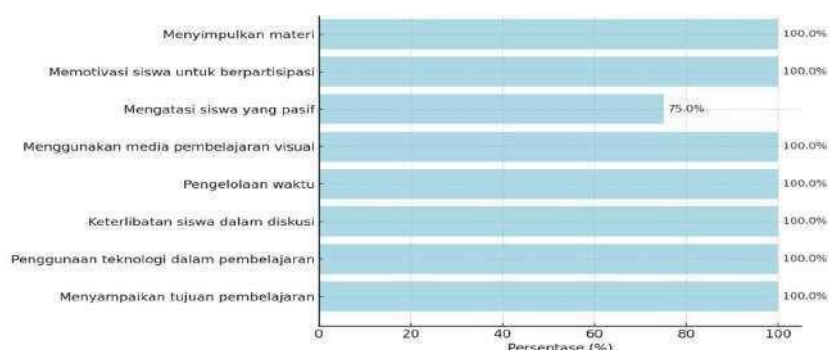
pembelajaran materi teladan Asmaul Husna siklus 2 sebagai berikut.

Tabel 4. Tabel Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 2

No	Aspek Pengamatan	Skor Maksimal	Skor Guru	Persentase (%)	Kategori
1	Menyampaikan tujuan pembelajaran	4	4	100%	Sangat Baik
2	Penggunaan teknologi dalam pembelajaran	4	4	100%	Sangat Baik
3	Keterlibatan Peserta didik dalam Diskusi	4	4	100%	Sangat Baik
4	Pengelolaan waktu	4	4	100%	Sangat Baik
5	Menggunakan media pembelajaran visual	4	4	100%	Sangat Baik
6	Mengatasi Peserta didik yang pasif	4	3	75%	Cukup Baik
7	Memotivasi Peserta didik untuk berpartisipasi	4	4	100%	Sangat Baik
8	Menyimpulkan materi	4	4	100%	Sangat Baik
Rata-rata		32	31	97%	Sangat Baik

Dari tabel di atas, terlihat bahwa aktivitas guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan teknologi pada siklus 2 menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan persentase rata-rata mencapai 88%. Semua aspek pengamatan mengalami peningkatan, terutama dalam penyampaian tujuan pembelajaran dan penggunaan media visual. Meskipun terdapat kemajuan, guru masih perlu berusaha lebih dalam mengatasi peserta didik yang pasif, yang menunjukkan skor 3 (75%)

Data ini penting untuk memberikan gambaran mengenai area pembelajaran yang telah dicapai dengan baik serta aspek yang masih memerlukan peningkatan. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru telah berhasil dalam menyampaikan tujuan pembelajaran, menggunakan teknologi secara efektif, mengelola waktu dengan baik, serta memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi. Aspek-aspek ini mendapatkan nilai maksimal dengan persentase 100%. Data observasi di atas disajikan dalam diagram berikut:



Gambar 5. Diagram Data Hasil Observasi Guru Siklus 2 Diagram hasil observasi aktivitas guru pada Siklus 2 menunjukkan pencapaian yang sangat positif di berbagai aspek pembelajaran. Hampir semua indikator, seperti penyampaian tujuan pembelajaran, penggunaan teknologi, dan pengelolaan waktu, mencapai skor maksimal dengan persentase 100%. Hal ini mencerminkan bahwa guru telah mampu menyampaikan materi dengan baik, memanfaatkan teknologi secara efektif, dan mengelola waktu secara optimal selama proses pembelajaran. Meskipun demikian, pada aspek mengatasi peserta didik yang pasif, masih ada ruang untuk perbaikan, dengan skor 75%. Aspek ini menunjukkan tantangan yang dihadapi guru dalam melibatkan peserta didik yang kurang aktif, meskipun secara keseluruhan aktivitas guru sudah sangat baik.

Rata-rata keseluruhan aktivitas guru mencapai 97%, yang menandakan peningkatan signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran berbasis teknologi telah membantu guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan terstruktur. Meskipun ada aspek yang perlu ditingkatkan, secara umum, hasil observasi ini menunjukkan bahwa guru semakin efektif dalam membimbing peserta didik menuju pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari.

Penilaian dari kolaborator terhadap aktivitas peserta didik selama Siklus 2 juga memperkuat temuan ini. Tabel penilaian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran berbasis teknologi memiliki dampak yang sangat positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga membantu mereka untuk lebih memahami materi melalui partisipasi aktif. Melalui pembelajaran yang melibatkan teknologi, peserta didik didorong untuk berpartisipasi dalam diskusi, berkolaborasi dengan teman sebaya, dan lebih aktif dalam mengeksplorasi konsep-konsep yang dipelajari, sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan efektif.

Tabel 5. Tabel Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus 2

No	Aspek Pengamatan	Skor Maksimal	Skor Peserta didik	Persentase (%)	Kategori
1	Memperhatikan penjelasan guru	4	4	100%	Sangat Baik
2	Partisipasi dalam diskusi kelompok	4	4	100%	Sangat Baik
3	Menggunakan teknologi dalam Belajar	4	4	100%	Sangat Baik
4	Bertanya atau mengajukan Pendapat	4	3	75%	Baik
5	Mengerjakan tugas yang diberikan	4	4	100%	Sangat Baik
6	Respons terhadap kuis interaktif	4	4	100%	Sangat Baik
7	Mencari informasi tambahan menggunakan internet	4	4	100%	Sangat Baik
Rata-rata		28	27	96%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 5 yang menyajikan hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus 2, terlihat bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam berbagai aspek aktivitas pembelajaran. Rata-rata keseluruhan aktivitas peserta didik mencapai 96%, yang masuk dalam kategori sangat baik. peserta didik menunjukkan kinerja yang sangat memuaskan dalam memperhatikan penjelasan guru, partisipasi dalam diskusi kelompok, penggunaan teknologi dalam belajar, mengerjakan tugas, dan respons terhadap kuis interaktif. Ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi informasi dalam pembelajaran berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam keterlibatan dan interaksi peserta didik selama proses pembelajaran, yang menjadi indikasi positif bagi efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan. Peningkatan dalam aktivitas peserta didik, baik dalam partisipasi maupun pemahaman materi, mencerminkan bahwa pendekatan yang digunakan berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Secara visual, hasil observasi disajikan dalam diagram berikut, yang memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai perkembangan tersebut. Diagram ini tidak hanya memperlihatkan pencapaian yang telah diraih, tetapi juga membantu dalam mengidentifikasi area yang masih memerlukan perbaikan, sehingga strategi pembelajaran dapat terus disempurnakan untuk mencapai hasil yang lebih optimal. Secara visual data hasil observasi disajikan dalam diagram berikut:



Gambar 6. Diagram Data Hasil Observasi Peserta Didik Siklus 2 Berikut adalah diagram yang menyajikan hasil observasi aktivitas Peserta didik pada Siklus 2. Diagram ini menunjukkan bahwa sebagian besar aspek pembelajaran, seperti memperhatikan penjelasan guru, partisipasi dalam diskusi kelompok, penggunaan teknologi, dan respons terhadap kuis interaktif, mencapai persentase 100%. Namun, pada aspek bertanya atau mengajukan pendapat, peserta didik mendapatkan persentase 75%, menunjukkan masih adanya ruang untuk perbaikan dalam hal keterlibatan aktif Peserta didik. Secara keseluruhan, rata-rata aktivitas Peserta didik mencapai 96%, yang masuk kategori sangat baik. Hasil tes ini juga menegaskan bahwa penggunaan teknologi informasi tidak hanya bermanfaat bagi peserta didik yang sudah aktif terlibat dalam proses pembelajaran, tetapi juga memberikan dampak positif bagi peserta didik yang sebelumnya cenderung pasif. Melalui penerapan media pembelajaran yang interaktif, seperti video, presentasi digital, dan kuis online, peserta didik yang semula kurang berpartisipasi dapat terstimulasi untuk lebih fokus dan berani terlibat dalam diskusi kelas. Media interaktif tersebut membantu mengurangi hambatan yang sering dialami oleh peserta didik pasif, seperti kurangnya rasa percaya diri atau kebosanan selama pembelajaran konvensional. Dengan pendekatan yang lebih visual dan menarik, teknologi mampu menyederhanakan materi yang kompleks, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Tabel berikut memuat hasil tes peserta didik selama Siklus II sebagai gambaran lebih lanjut mengenai peningkatan yang telah dicapai.

Tabel 6. Tabel Hasil Tes Peserta didik Siklus 2

Kategori hasil belajar	Nilai Hasil Belajar
Rata-rata Hasil Belajar peserta didik	86
Ketuntasan klasikal	100
%	
Nilai tertinggi	93
Nilai terendah	80
Peserta didik tuntas	12
orang	

Peserta didik belum tuntas
orang

0

Pada Siklus 2 penelitian, hasil tes peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai hasil belajar peserta didik mencapai 86, yang mencerminkan pemahaman yang baik terhadap materi yang diajarkan. Dari keseluruhan peserta didik, 100% berhasil mencapai ketuntasan belajar secara klasikal, yang berarti seluruh peserta didik telah memenuhi standar nilai minimum yang ditetapkan. Nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 93, sementara nilai terendah tetap berada pada angka 80, yang menunjukkan rentang nilai yang cukup baik dan tidak ada peserta didik yang memperoleh nilai di bawah standar ketuntasan.

Dengan demikian, semua 10 orang peserta didik telah mencapai ketuntasan, dan tidak ada peserta didik yang belum tuntas. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dalam siklus ini berjalan dengan efektif, dengan seluruh peserta didik mampu memahami materi dan memenuhi kriteria ketuntasan.

Berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh dari siklus kedua, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang diterapkan berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan. Semua peserta didik berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan rata-rata nilai 86, menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi Asmaul Husna dan penerapan teknologi informasi dalam pembelajaran. Secara visual ketuntasan belajar pada siklus 1 dapat dilihat pada diagram sebagai berikut:



Gambar 7. Diagram Presentasi Ketuntasan Peserta didik Pada Siklus 2 Berikut adalah diagram lingkaran yang menunjukkan persentase peserta didik yang tuntas dan tidak tuntas dalam siklus kedua. Semua peserta didik berhasil mencapai ketuntasan dengan persentase 100%, yang menandakan keberhasilan pembelajaran dalam mencapai tujuan yang ditetapkan. Tidak ada peserta didik yang tidak tuntas dalam evaluasi ini. Oleh karena itu, tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Pembelajaran yang telah dilakukan dinyatakan berhasil dan

efektif dalam meningkatkan pemahaman serta keterlibatan Peserta didik. Dengan demikian, fokus selanjutnya akan diarahkan pada penguatan metode pembelajaran yang telah terbukti efektif, tanpa perlu melakukan perubahan besar dalam pendekatan yang telah diterapkan. Efektivitas penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran pada siklus pertama tercermin dari peningkatan fokus dan antusiasme peserta didik. Visualisasi konsep Asmaul Husna melalui *PowerPoint* dan video edukatif memudahkan pemahaman, sedangkan kuis interaktif secara langsung mengukur pemahaman peserta didik. Hasil tes menunjukkan bahwa peserta didik yang aktif dalam pembelajaran berbasis teknologi cenderung meraih nilai lebih baik. Namun, masih ada peserta didik yang kesulitan beradaptasi dengan teknologi, terutama mereka yang kurang familiar dengan perangkat digital.

Pada siklus kedua, penggunaan teknologi semakin efektif, dengan guru mampu menarik minat peserta didik dan mengelola kelas lebih optimal. Observasi menunjukkan peningkatan aktivitas peserta didik, dengan nilai rata-rata mencapai 96%. Antusiasme peserta didik meningkat dalam mengikuti pembelajaran, meskipun aspek keberanian bertanya dan partisipasi aktif masih memerlukan perbaikan. Aktivitas guru pada siklus pertama memperoleh persentase keberhasilan 81%, terutama dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dan penggunaan media visual, namun tantangan muncul dalam menangani peserta didik yang kurang aktif. Pada siklus kedua, aktivitas guru meningkat signifikan hingga 97%, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif meskipun masih ada ruang untuk memperbaiki strategi mengatasi peserta didik yang pasif.

Aktivitas peserta didik pada siklus pertama menunjukkan keberhasilan rata-rata 82%, dengan tantangan pada partisipasi diskusi kelompok dan keberanian bertanya. Pada siklus kedua, aktivitas peserta didik meningkat hingga 96%, dengan keterlibatan lebih baik dalam diskusi kelompok dan penggunaan teknologi. Namun, keberanian peserta didik untuk mengajukan pertanyaan masih berada di angka 75%, menunjukkan perlunya lebih banyak dorongan untuk peserta didik yang cenderung pasif. Hasil tes peserta didik pada siklus pertama mencatat rata-rata nilai 80, di mana 5 dari 10 peserta didik memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Pada siklus kedua, semua peserta didik berhasil mencapai KKTP dengan nilai rata-rata 86, menunjukkan bahwa teknologi informasi membantu mereka memahami materi Asmaul Husna dengan lebih baik serta menerapkan sikap terpuji sesuai sifat-sifat Allah.

Secara keseluruhan, penerapan teknologi informasi dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk menyajikan informasi secara menarik, tetapi juga mendukung proses konstruktivisme dengan memberikan peserta didik kesempatan untuk berinteraksi, berdiskusi, dan membangun pengetahuan secara aktif. Dengan terus menerapkan prinsip-prinsip konstruktivisme, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif dan mendukung semua peserta didik mencapai hasil belajar yang optimal. Teknologi, jika digunakan dengan tepat, dapat menjadi

alat yang efektif dalam mendukung teori belajar konstruktivisme dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Pada siklus pertama, hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik mencapai presentase 81%, dengan 5 orang atau 50 % peserta didik yang berhasil mencapai ketuntasan belajar. Meskipun sebagian besar peserta didik menunjukkan partisipasi yang baik, beberapa di antaranya masih belum optimal dalam keterlibatan belajar. Hal ini mengindikasikan bahwa pada tahap awal, meskipun teknologi telah diperkenalkan, adaptasi peserta didik terhadap metode pembelajaran berbasis teknologi memerlukan waktu. Pada siklus kedua, terjadi peningkatan yang signifikan dalam aktivitas belajar peserta didik, di mana hasil observasi menunjukkan peningkatan hingga 97%. Selain itu, ketuntasan belajar juga meningkat drastis, dengan 100% atau 10 orang peserta didik berhasil mencapai ketuntasan. Ini menunjukkan bahwa teknologi informasi tidak hanya mampu menarik perhatian peserta didik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Teknologi memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif melalui media interaktif, presentasi visual, serta platform diskusi yang memperluas wawasan mereka dan mendorong kolaborasi antara sesama peserta didik. Secara keseluruhan, penerapan teknologi informasi dalam pembelajaran berperan penting tidak hanya dalam menyajikan materi secara menarik, tetapi juga dalam mendukung proses pembelajaran konstruktivis. Melalui penggunaan teknologi, peserta didik dapat terlibat dalam aktivitas yang lebih interaktif, seperti diskusi kelompok dan pencarian informasi secara mandiri. Teknologi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengakses berbagai sumber daya belajar, berdiskusi secara virtual, dan membangun pengetahuan dengan cara yang lebih aktif dan kolaboratif. Dengan demikian, teknologi informasi mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, serta hasil belajar peserta didik secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Emzir. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Fatimah, S., Subarkah, I., Huda, A., Mu'minin, A., & Rohmah, L. (2023). Analisis pendidikan karakter religius dalam pembelajaran pai. *Social Humanities and Educational Studies (Shes) Conference Series*, 6(1), <https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71791>. h. 713.

- Haryanto, G. (2023). Perancangan ui/ux sim dan monitoring tugas akhir menggunakan metode design thinking. *Jati (Jurnal Mahapeserta didik Teknik Informatika)*, 7(2) <https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.7177>, h. 1287-1294.
- Ilyas, R. (2023). Konsep pendidikan karakter berdasarkan perspektif islam serta pengadopsian nilai dasar karakter dalam asmaul husna. *Jurnal Syntax Admiration*, 4(7), <https://doi.org/10.46799/jsa.v4i7.734>, h. 1000-1006.
- Khusna, T. (2023). Pengukuran tingkat keamanan informasi pada upt-psi universitas muria kudas berdasarkan indeks keamanan informasi (kami) versi 4.2. *Jipi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(3), <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i3.3720>, h. 847-856.
- Mubarok, A. (2023). Nilai asmaul husna (al-quddus) dalam pendidikan islam era society 5.0. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 11(2), <https://doi.org/10.35888/el-wasathiya.v11i2.5537>, h.1-19.
- Muhajir Affandi, *Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, (Ynhw, 2018)
- Salim, A. (2023). Peran manajemen teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan di era disrupsi. *Journal of Education Research*, 4(3) <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.404>, h. 1290-1297.
- Salsabila, A., Suhardini, A., & Rachmah, H. (2022). Pembiasaan membaca asmaul husna menggunakan metode hanifida dalam pembentukan karakter religius peserta didik kelas 4 dta madrasah al-burhan bandung. *Bandung Conference Series Islamic Education*, 2(2), <https://doi.org/10.29313/bcsied.v2i2.3139> h.245- 250.
- Selviani, D., Pratiwi, A., Aeni, F., & Aeni, A. (2023). Penggunaan aplikasi marbah (mari belajar asmaul-husna) sebagai media pembelajaran pai di sekolah dasar. *Journal on Education*, 5(4), <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2560> h.14870-14880.
- Suherman. (2023). Peran teknologi informasi dalam meningkatkan efektivitas kepemimpinan pendidikan islam. *Multidiciplinary Scientifict Journal*, 1(10), <https://doi.org/10.57185/mutiara.v1i10.104> h. 680-684.