

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterlibatan aktif siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) cenderung menurun akibat penerapan metode pembelajaran konvensional yang monoton. Hambatan ini menjadi tantangan krusial di era digital, di mana sistem pengajaran yang kurang inovatif gagal menstimulasi antusiasme peserta didik untuk ikut serta secara dinamis dalam proses belajar-mengajar (Wahyuni et al., 2024).

Keengganan guru dalam memvariasikan instrumen pengajaran berdampak langsung pada penurunan gairah belajar, distorsi fokus, hingga munculnya sikap acuh tak acuh dari pihak siswa. Fenomena skeptisisme akademis terhadap materi pelajaran ini menjadi katalis yang memperparah problem dinamika kelas yang sudah ada.

Rendahnya inisiatif personal siswa untuk terlibat aktif, yang tecermin dari kecenderungan mereka untuk sekadar bersikap reseptif terhadap arahan guru, menjadi bukti nyata atas lemahnya motivasi belajar dalam ranah PAI berdasarkan temuan di lapangan. Hambatan sistemik ini tidak hanya mengaburkan esensi tujuan pendidikan Islam yang bersifat menyeluruh, tetapi juga mendegradasi standar kualitas pembelajaran itu sendiri. Sebagai solusinya, pemanfaatan instrumen pembelajaran yang revolusioner dan interaktif sangat dibutuhkan untuk menstimulasi kembali ritme serta vitalitas akademik peserta didik.

Akselerasi motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI dapat diupayakan melalui pemanfaatan Padlet, sebuah ruang digital yang memfasilitasi kerja sama interaktif. Efektivitas platform ini terletak pada kemampuannya mentransformasikan ekosistem kelas menjadi lebih rekreatif dan menjanjikan, sehingga mampu mereduksi kejenuhan akademis yang selama ini menghambat capaian pembelajaran (Nuriyah et al., 2025). Guna menguji tingkat pengaruh media Padlet terhadap aktivitas instruksional Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Boash Bogor, penelitian ini dirancang untuk mengeksplorasi berbagai dimensi

perilaku siswa, meliputi aspek visual, lisan, tulisan, mental, emosional, serta tindakan nyata pasca-implementasi platform digital tersebut.

Langkah ini diambil karena minimnya kajian spesifik yang mengorelasikan penggunaan Padlet dengan penguatan interaksi kolaboratif dan keterlibatan aktif siswa dalam koridor pembelajaran PAI, meskipun kegunaannya dalam memperlancar komunikasi daring secara umum telah diakui oleh banyak studi terdahulu. Melalui pendekatan ini, luaran yang diharapkan adalah terjadinya eskalasi motivasi serta peningkatan mutu komunikasi antarsiswa selama ekosistem pembelajaran berlangsung (Setiawati, 2020).

Urgensi metodologis dari pelaksanaan riset ini adalah untuk menyajikan bukti ilmiah mengenai kapabilitas platform Padlet dalam mengurai kendala pasivitas siswa pada mata pelajaran PAI di jenjang SMP. Implikasi praktis dari hasil kajian ini tidak hanya menysasar para guru sebagai pedoman penyusunan model pengajaran interaktif yang adaptif, melainkan juga menargetkan otoritas sekolah dalam merumuskan kebijakan taktis terkait pemenuhan fasilitas digital dan upskilling tenaga pendidik. Selain itu, parameter efektivitas yang dihasilkan dapat dijadikan parameter bagi kurator kurikulum guna merancang program standardisasi pelatihan kompetensi teknologi instruksional bagi guru agama.

Rekonstruksi paradigma masyarakat terhadap urgensi digitalisasi materi PAI juga menjadi salah satu capaian yang disasar; teknologi harus dipandang sebagai instrumen esensial dalam mewujudkan tujuan pendidikan Islam yang holistik, bukan sekadar pemenuhan gaya hidup digital. Oleh karena itu, esensi riset di SMP Boash Bogor ini tidak terbatas pada uji coba perangkat lunak semata, melainkan berfokus pada ekspansi mutu pedagogis dan pengembangan khazanah keilmuan. Demi mereduksi bias akademik dan menghasilkan simpulan yang valid, peneliti menerapkan metode eksperimen semu dengan melibatkan kelas kontrol konvensional sebagai pembanding langsung terhadap kelas eksperimen yang diintervensi menggunakan media Padlet (Nuriyah et al., 2025).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana realitas penggunaan media Padlet dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Boash Bogor?
2. Bagaimana realitas aktivitas siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Boash Bogor?
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan media Padlet terhadap aktivitas siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Boash Bogor?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka di dapat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui realitas penggunaan media Padlet dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Boash Bogor.
2. Mengetahui realitas aktivitas siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Boash Bogor.
3. Mengukur dan menganalisis besarnya pengaruh penggunaan media Padlet terhadap aktivitas siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Boash Bogor.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Pengayaan teori mengenai efektivitas platform kolaboratif dalam memicu partisipasi aktif siswa merupakan salah satu target ilmiah yang ingin dicapai melalui penelitian ini. Temuan empiris yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai referensi akademis mutakhir bagi perancangan model pengajaran berbasis teknologi di lingkungan pendidikan Islam, tetapi juga menguraikan secara mendalam bagaimana perangkat digital interaktif mampu mengaselerasi berbagai dimensi aktivitas belajar siswa—mulai dari ranah visual, lisan, tulisan, hingga aspek mental dan emosional. Melalui pendekatan tersebut, studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan metodologi digitalisasi mata pelajaran PAI.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penciptaan ekosistem kelas yang kondusif, menarik, dan adaptif terhadap perkembangan zaman digital dapat diwujudkan oleh guru melalui adopsi hasil penelitian ini. Landasan empiris yang ditawarkan memberikan panduan nyata tentang tata cara mengintegrasikan platform Padlet guna mendongkrak gairah serta keterlibatan aktif peserta didik dalam ruang lingkup PAI. Dengan memanfaatkan rujukan ini, para pendidik tidak hanya didorong untuk memperbarui model pengajaran konvensional mereka, melainkan juga didukung dalam meningkatkan mutu dan efektivitas instruksional secara berkelanjutan.

b. Bagi Sekolah

Formulasi kebijakan pelatihan dan lokakarya guna mendongkrak kecakapan digital guru dapat disusun oleh pihak sekolah dengan merujuk pada konfirmasi empiris penelitian ini. Selain memicu pemanfaatan modalitas teknologi yang tersedia demi mendongkrak mutu pembelajaran dan capaian kognitif siswa secara menyeluruh, temuan ini juga menyediakan arah strategis dalam pengalokasian anggaran untuk penguatan infrastruktur serta fasilitas berbasis digital.

c. Bagi Siswa

Peningkatan motivasi dan prestasi akademik siswa dalam ranah PAI dicapai melalui adaptasi materi yang relevan dengan kebutuhan generasi digital, salah satunya dengan mengintegrasikan Padlet. Keunggulan platform kolaboratif ini terletak pada kemampuannya memfasilitasi kebebasan berekspresi, merangsang sinergi kelompok, dan mendongkrak partisipasi aktif di dalam kelas. Dampaknya, proses transfer keilmuan tidak lagi berjalan searah, melainkan berubah menjadi sebuah pengalaman belajar yang jauh lebih bermakna, menyenangkan, dan interaktif.

d. Bagi Pengembang Kurikulum dan Penyelenggara Pelatihan Pendidikan

Penguatan kompetensi dan kapasitas guru dalam mengoperasikan teknologi instruksional secara optimal dapat diakomodasi melalui penyusunan modul diklat yang komprehensif berbasis data efektivitas Padlet. Temuan ilmiah

ini menyediakan landasan operasional bagi para pengembang kurikulum untuk merancang program pelatihan kerja yang fokus pada digitalisasi materi PAI, sehingga proses adaptasi teknologi di lingkungan sekolah dapat berjalan lebih terarah.

e. Bagi Masyarakat dan Dunia Pendidikan

Pembentukan karakter siswa yang aktif, kritis, berwawasan jernih, serta bermoral luhur merupakan esensi dari tujuan pendidikan holistik yang didukung oleh temuan riset ini dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan Islam secara luas. Melalui pemaparan data yang komprehensif, studi ini berhasil menggeser paradigma masyarakat agar memandang integrasi teknologi digital bukan sebagai pemenuhan tren kontemporer semata, melainkan sebagai sebuah urgensi nyata demi menghadirkan sistem pembelajaran yang relevan dan berkualitas tinggi.

f. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peluang untuk melakukan pengujian platform digital alternatif, studi komparasi, maupun investigasi ilmiah yang lebih mendalam pada lokus yang berbeda kini terbuka lebar bagi peneliti berikutnya berkat temuan yang disajikan dalam riset ini. Dalam jangka panjang, hasil analisis dari kajian ini tidak hanya memperluas khazanah literatur yang ada, melainkan juga berfungsi sebagai fondasi akademis yang kokoh demi keberlanjutan riset pemanfaatan teknologi di lingkungan pendidikan Islam.

E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan alur pemikiran peneliti yang disusun berdasarkan teori-teori yang relevan untuk menjelaskan hubungan antara variabel bebas, yaitu penggunaan media Padlet (X), dengan variabel terikat, yaitu aktivitas belajar siswa (Y).

1. Variabel X: Penggunaan Media Padlet

a. Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital hadir sebagai wadah interaksi yang responsif dan dinamis dalam memfasilitasi proses edukasi, yang menghubungkan guru, aktivitas belajar siswa, serta penyampaian muatan materi kurikulum secara harmonis. Media digital mengubah peran instrumen pembelajaran dari sekadar alat bantu pemaparan materi menjadi sarana interaksi yang lebih hidup, sehingga posisi siswa bergeser dari penerima informasi pasif menjadi pembangun pengetahuan yang aktif.

b. Definisi dan Karakteristik Padlet

Padlet merupakan platform digital berbasis papan virtual (*wall*) yang memfasilitasi guru dalam menyediakan forum diskusi kelompok, interaksi peserta didik, kerja sama tim, hingga distribusi sumber belajar daring dalam satu wadah virtual yang tata letaknya dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan kelas. Melalui Padlet, guru dan siswa dapat saling membagikan materi pembelajaran dalam berbagai bentuk artikel pendek, gambar, rekaman audio, video, dokumen teks, hingga tautan situs web.

c. Fitur-Fitur Utama Padlet

Enam fitur utama menjadi instrumen yang menyokong aktivitas belajar siswa di platform ini, yaitu:

1. Kemudahan akses lintas perangkat, dapat dioperasikan kapan saja dan di mana saja dari laptop, komputer, tablet, maupun ponsel pintar.
2. Kolaborasi secara langsung (*real-time*), siswa bebas mengunggah materi, menanggapi ide, dan mengulas hasil kerja teman secara serempak.

3. Sistem kontrol dan moderasi oleh pendidik, guru memiliki kendali penuh untuk membatasi, menyaring, dan memberi umpan balik atas postingan siswa.
4. Variasi format muatan materi, ekspresi pemahaman siswa tidak dibatasi pada tulisan, tetapi juga dokumen, audio, video, dan gambar.
5. Sistem pemberitahuan berkala, notifikasi otomatis menjaga rasa kebersamaan (*sense of community*) dan ritme belajar siswa.
6. Tampilan aplikasi yang ramah pengguna (*user-friendly*), antarmuka yang sederhana dan intuitif meminimalkan kendala teknis.

d. Keunggulan Padlet Dibandingkan Aplikasi Lainnya

Empat alasan menjadikan Padlet unggul dibanding platform edukasi digital lain:

1. Mendukung pola belajar asinkronus sekaligus sinkronus secara bersamaan.
2. Inklusivitas format konten (teks, suara, video, gambar, audio) yang tidak ditemukan pada platform berbasis tulisan semata.
3. Kendali pedagogis guru tetap terjaga lewat fitur moderasi tanpa membatasi kebebasan eksplorasi siswa.
4. Fleksibilitas tata letak ruang belajar yang lebih adaptif dibanding platform kelas virtual kaku seperti Moodle atau Google Classroom.

e. Cara Penggunaan Padlet (karena tidak memiliki indikator baku)

2. Variabel Y: Aktivitas Belajar Siswa

a. Teori Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar mencakup seluruh spektrum kegiatan motorik maupun psikologis siswa selama proses pengajaran, yang menuntut keterlibatan riil berupa kesiapan mental dan tindakan nyata—bukan sekadar kehadiran fisik. Tingkat aktivitas belajar siswa di kelas menjadi indikator utama untuk mengukur mutu proses pengajaran PAI, tercermin dari perilaku proaktif seperti merespons pertanyaan, mengemukakan gagasan, menuntaskan tugas, hingga membangun kerja sama antarsiswa.

b. Klasifikasi Aktivitas Belajar Menurut Paul D. Dierich

Dierich (dalam Sardiman, 2011) mengelompokkan aktivitas belajar siswa ke dalam delapan ranah:

1. Kegiatan Visual

Mengkaji teks, mencermati gambar, mengobservasi eksperimen atau simulasi.

2. Kegiatan Lisan

Menarasikan ulang, mengajukan pertanyaan, berdiskusi, menyampaikan pendapat.

3. Kegiatan Mendengarkan

Menyimak pemaparan guru, memperhatikan diskusi kelompok.

4. Kegiatan Menulis

Menyusun laporan, rangkuman, mengisi instrumen ujian atau angket.

5. Kegiatan Menggambar

Membuat ilustrasi, grafik, diagram, peta konsep.

6. Kegiatan Metrik (Motor)

Mengeksekusi percobaan, mendesain model, mengoperasikan peralatan.

7. Kegiatan Mental

Berkontemplasi, memecahkan masalah, menganalisis dan menyimpulkan.

8. Kegiatan Emosional

Menumbuhkan minat, kepercayaan diri, dan ketahanan mental dalam belajar.

3. Teori Penghubung Antarvariabel

a. Teori Konstruktivisme (Piaget & Vygotsky)

Pengetahuan harus dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi dengan lingkungan belajar dan pengalaman nyata, bukan dipindahkan secara pasif dari guru ke murid. Platform interaktif seperti Padlet mendukung prinsip ini karena merangsang siswa merancang struktur pemikirannya sendiri. Konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dari Vygotsky juga relevan: Padlet menyediakan ruang scaffolding (bantuan

kognitif) antarsiswa, sehingga kapasitas belajar individu dapat terdorong ke tingkat yang lebih tinggi melalui kolaborasi.

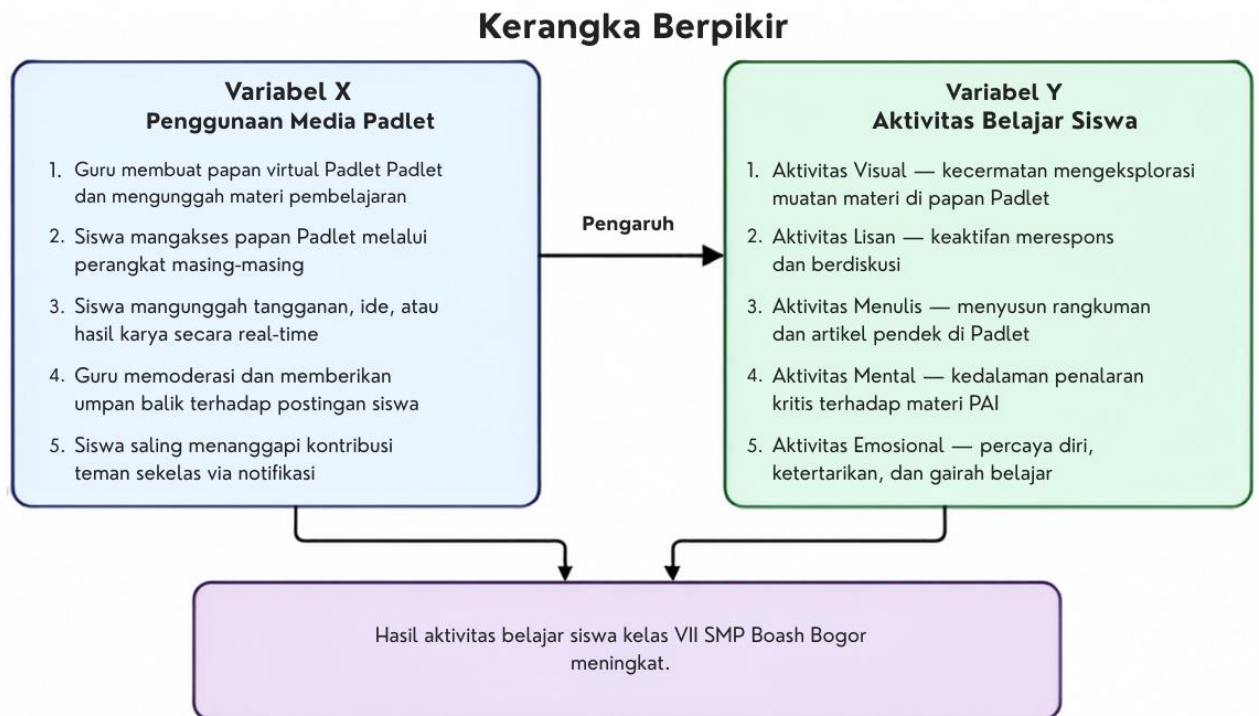
b. Teori Belajar Sosial / Social Learning Theory (Bandura)

Proses belajar terwujud melalui interaksi sosial, imitasi, dan observasi—bukan semata pengalaman mandiri. Lingkungan sosial berperan besar dalam membentuk karakter dan kognisi individu. Padlet menghidupkan suasana belajar yang sosial dan dinamis, karena memungkinkan siswa saling menanggapi, mengamati, dan menyerap wawasan dari postingan teman sekelas membentuk komunitas belajar virtual (*community of practice*).

4. Arah Pengaruh dan Hipotesis

Kedua variabel di atas dihubungkan untuk diukur pengaruhnya, yaitu sejauh mana penggunaan media Padlet (X) memberikan pengaruh terhadap aktivitas belajar siswa (Y). Karakteristik Padlet yang memungkinkan siswa berdiskusi, berbagi ide, dan memberikan umpan balik sejalan dengan teori konstruktivisme dan teori belajar sosial, sehingga berpotensi meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan kajian teori tersebut, peneliti menalar bahwa penggunaan media Padlet berpotensi memberikan pengaruh terhadap aktivitas belajar siswa. Namun, hubungan tersebut perlu dibuktikan melalui penelitian empiris, sehingga melahirkan hipotesis bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Padlet terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Boash Bogor.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Pengujian secara empiris dan validasi faktual masih mutlak diperlukan untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis, yang pada dasarnya merupakan sebuah jawaban spekulatif atau dugaan awal terhadap problem akademik yang diangkat dalam penelitian (Sugiyono, 2019). Oleh karena itu, dengan menyandarkan pada konstruksi kerangka berpikir yang telah dibangun sebelumnya, hipotesis yang diajukan dalam studi ini adalah sebagai berikut:

H_1 (Hipotesis Alternatif): Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media Padlet terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Boash Bogor.

G. Penelitian Terdahulu

Untuk memetakan kedudukan, kontribusi, serta perbandingan riset ini dengan studi terdahulu, berikut diuraikan sejumlah publikasi ilmiah yang relevan dengan topik penelitian:

1. Penelitian Setiawati (2020)

(Setiawati, 2020) (*"Students' Perception of Using Padlet in Learning English"* di STAI Hubbulwathan Duri) menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif-survei dengan 61 mahasiswa, yang menghasilkan skor rata-rata 3,15

(54,5% kategori setuju) dan menyimpulkan bahwa Padlet memberikan persepsi positif karena mudah diakses serta memfasilitasi interaksi belajar.

Persamaan: Sama-sama meneliti penggunaan media Padlet dengan pendekatan kuantitatif.

Perbedaan: Terletak pada variabel yang diteliti (penelitian tersebut mengukur persepsi, sedangkan riset ini mengukur aktivitas belajar), subjek penelitian (mahasiswa vs siswa SMP), fokus mata pelajaran (bahasa Inggris vs PAI), serta desain penelitian (survei deskriptif vs *quasi-experiment*).

2. Penelitian Mubaroq et al. (2024)

(Mubaroq et al., 2024) mengenai pelatihan pemanfaatan Padlet untuk manajemen mata pelajaran inovatif di SMK Muhammadiyah Kalisat, Jember, yang melibatkan 16 guru melalui metode identifikasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi.

Sebagian besar guru berhasil mengimplementasikan Padlet untuk membuat konten interaktif, meski beberapa masih memerlukan waktu tambahan untuk fitur lanjutan, sehingga disimpulkan bahwa Padlet efektif mendukung produktivitas dan kreativitas guru.

Persamaannya adalah sama-sama mengkaji platform Padlet dan berfokus pada pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek (guru vs siswa), pendekatan (kualitatif deskriptif vs kuantitatif eksperimen), tujuan (pelatihan guru vs mengukur pengaruh terhadap siswa), serta jenjang pendidikan (SMK vs SMP).

3. Penelitian Nuriyah, Muslim, dan Cahyanto (2025)

(Nuriyah et al., 2025) mengenai pengaruh penggunaan media Padlet terhadap motivasi belajar PAI kelas VII di SMPN 5 Karangploso menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen (*nonequivalent control group design*).

Hasil penelitian menunjukkan pengaruh yang signifikan (nilai signifikansi $0,035 < 0,05$) dengan keterlaksanaan pembelajaran kelas eksperimen mencapai 84,99%, dan disimpulkan bahwa Padlet mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik, aktif, dan efisien.

Persamaannya sangat erat karena sama-sama menggunakan media Padlet, mata pelajaran PAI, jenjang SMP kelas VII, dan pendekatan kuantitatif eksperimen. Perbedaannya terletak pada variabel terikat (motivasi belajar vs aktivitas belajar siswa), desain eksperimen (*nonequivalent control group design* dengan dua kelas vs *one group pretest-posttest design*), serta lokasi penelitian (SMPN 5 Karangploso vs SMP Boash Bogor).

4. Penelitian Wahyuni (2024)

(Wahyuni et al., 2024) mengenai pengaruh penggunaan media Padlet terhadap minat belajar Biologi di SMAN 7 Sinjai menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen (*post-test one-shot case study*).

Aktivitas belajar meningkat dari 83,94% ke 91,35%, nilai t-hitung $255,57 > t\text{-tabel } 1,703$ (H_1 diterima), serta mayoritas siswa (di atas 88%) merasa senang, fokus, dan tertarik menggunakan Padlet. Persamaannya sama-sama menggunakan media Padlet, pendekatan kuantitatif eksperimen, dan mengukur konstruk afektif siswa yang saling berkaitan (minat dan aktivitas belajar). Perbedaannya variabel terikat (minat belajar vs aktivitas belajar siswa), mata pelajaran (Biologi vs PAI), jenjang pendidikan (SMA vs SMP), serta desain penelitian (*one-shot case study* tanpa *pretest* vs *one group pretest-posttest*).