

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter, sikap, dan keterampilan peserta didik agar mampu menghadapi tantangan kehidupan di masa depan. Oleh karena itu, proses Pelajaran di sekolah harus dirancang secara efektif agar dapat mencapai tujuan pendidikan secara maksimal.

Rendahnya keaktifan siswa sering disebabkan metode Pelajaran masih bersifat *teacher-centered*. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang mendapatkan kesempatan untuk berdiskusi, bertanya, atau mengemukakan pendapat. Pola Pelajaran seperti ini tidak sesuai dengan karakteristik generasi digital yang membutuhkan Pelajaran interaktif dan variatif (Sani, 2019). Akibatnya, suasana kelas menjadi pasif dan tujuan Pelajaran kurang tercapai secara optimal.

Padahal Keaktifan siswa merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses Pelajaran, karena Pelajaran yang efektif menuntut keterlibatan siswa secara aktif baik secara fisik, mental, maupun sosial. Namun, berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa di kelas pada jenjang pendidikan menengah masih tergolong rendah. Hasil penelitian terhadap siswa SMA menunjukkan bahwa sekitar 45,50% siswa berada pada kategori keaktifan belajar rendah, yang ditandai dengan minimnya partisipasi dalam diskusi, rendahnya keberanian mengemukakan pendapat, serta kurangnya keterlibatan dalam pemecahan masalah selama Pelajaran berlangsung (Ritonga, 2016). Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa sekitar 50% siswa menunjukkan keaktifan belajar yang rendah, bahkan 26% di antaranya berada pada kategori sangat rendah dalam mengikuti aktivitas Pelajaran di kelas, seperti bertanya, menjawab pertanyaan guru, dan bekerja sama dalam kelompok (Putri & Siregar,

2019). Data tersebut mengindikasikan bahwa rendahnya keaktifan siswa masih menjadi permasalahan nyata dalam proses Pelajaran di sekolah.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah dengan menerapkan model Pelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*). Model Pelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek Pelajaran dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Salah satu model Pelajaran yang dapat digunakan adalah *Problem Based Learning* (PBL).

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Muhammadiyah 4 kota Bandung, diketahui bahwa keaktifan siswa dalam Pelajaran PAI masih rendah, siswa cenderung pasif saat diskusi dan jarang mengajukan pertanyaan. Guru juga belum memanfaatkan model Pelajaran inovatif seperti PBL secara optimal serta belum menerapkan media digital interaktif seperti mentimeter. Kondisi ini menunjukkan perlu adanya inovasi Pelajaran agar siswa lebih aktif dan terlibat langsung selama proses Pelajaran.

Problem Based Learning merupakan model Pelajaran yang menggunakan masalah sebagai titik awal dalam proses Pelajaran. Dalam model ini, siswa dihadapkan pada suatu permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata, kemudian siswa secara aktif mencari solusi terhadap permasalahan tersebut melalui kegiatan diskusi, penyelidikan, dan kerja sama dalam kelompok. Melalui proses tersebut, siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, serta meningkatkan keaktifan dalam Pelajaran.

Selain penggunaan model Pelajaran yang tepat, pemanfaatan media Pelajaran berbasis teknologi juga dapat membantu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Pada era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam Pelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan partisipatif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam Pelajaran.

Salah satu media Pelajaran digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi dalam Pelajaran adalah Mentimeter. Mentimeter

merupakan aplikasi presentasi interaktif berbasis web yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi secara langsung melalui berbagai fitur seperti polling, kuis, pertanyaan terbuka, dan word cloud. Melalui Mentimeter, siswa dapat memberikan respon terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru secara real-time menggunakan perangkat digital seperti smartphone atau laptop.

Penggunaan Mentimeter dalam Pelajaran memiliki beberapa kelebihan, di antaranya dapat meningkatkan partisipasi siswa, menciptakan suasana Pelajaran yang lebih interaktif, serta memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk menyampaikan pendapatnya. Selain itu, Mentimeter juga dapat membantu guru dalam mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari.

Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam, penerapan model *Problem Based Learning* berbasis Mentimeter diharapkan dapat menciptakan proses Pelajaran yang lebih aktif dan bermakna. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses Pelajaran melalui kegiatan diskusi, pemecahan masalah, serta penyampaian pendapat. Aktivitas belajar yang dilakukan siswa melalui model Pelajaran tersebut diperkirakan memiliki hubungan dengan tingkat keaktifan belajar siswa dalam Pelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengajukan penelitian dengan judul: “Aktivitas Belajar Siswa dengan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis Mentimeter Hubungannya dengan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian di Kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung).”

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Aktivitas Belajar Siswa dengan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis Mentimeter pada Pelajaran PAI di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung?
2. Bagaimana tingkat keaktifan belajar siswa pada Pelajaran PAI di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung?

3. Bagaimana hubungan antara penerapan *Problem Based Learning* berbantu mentimeter dengan keaktifan belajar siswa pada Pelajaran PAI di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Aktivitas Belajar Siswa dengan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis Mentimeter pada Pelajaran PAI di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar siswa pada Pelajaran PAI di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.
3. Untuk mengetahui hubungan antara penerapan *Problem Based Learning* berbantu mentimeter dengan keaktifan belajar siswa pada Pelajaran PAI di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis yang bermakna dalam pengembangan kajian pendidikan, khususnya Pelajaran Pendidikan Agama Islam, dengan memperkaya pemahaman tentang penerapan metode *Problem Based Learning* yang dipadukan dengan media Pelajaran digital interaktif Mentimeter. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat landasan Pelajaran konstruktivistik yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pemecahan masalah nyata, sekaligus menegaskan urgensi integrasi teknologi digital dalam Pelajaran PAI sebagai respons terhadap karakteristik peserta didik di era digital. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan ilmiah dalam pengembangan model Pelajaran PAI yang tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga pada peningkatan keaktifan, partisipasi, dan kualitas proses Pelajaran secara menyeluruh, serta menjadi pijakan bagi penelitian selanjutnya yang relevan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik melalui Pelajaran yang aktif, interaktif, dan partisipatif. Penerapan metode *Problem Based Learning* berbantu Mentimeter mendorong siswa untuk lebih berani mengemukakan pendapat, terlibat dalam diskusi, serta berpikir kritis dalam memecahkan masalah Pelajaran PAI. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga subjek aktif dalam proses Pelajaran.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan referensi bagi guru dalam memilih serta mengembangkan metode dan media Pelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Guru memperoleh gambaran empiris mengenai efektivitas penggunaan metode *Problem Based Learning* yang dipadukan dengan Mentimeter dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Selain itu, penelitian ini dapat mendorong guru untuk lebih adaptif terhadap pemanfaatan teknologi digital dalam Pelajaran PAI.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa atau mengembangkan penelitian lebih lanjut terkait metode *Problem Based Learning*, media Pelajaran digital, dan keaktifan belajar siswa.

E. Kerangka Berpikir

Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu model Pelajaran yang dapat menolong siswa untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan pada era globalisasi saat ini (Husnul, 2020). *Problem Based Learning* (PBL) dikembangkan untuk pertama kali oleh Prof. Howard Barrows sekitar tahun 1970-an dalam Pelajaran ilmu medis di McMaster University Canada.

Problem Based Learning adalah suatu model Pelajaran yang dimulai dengan memunculkan suatu permasalahan yang kemudian diharapkan akan dipecahkan

oleh siswa. Pendekatan Pelajaran ini dapat ditelusuri kembali pada pemikiran Dewey, yang menyatakan bahwa sekolah seharusnya menjadi cerminan dari masyarakat yang luas dan menjadi laboratorium untuk eksplorasi serta pemecahan masalah yang sesungguhnya (Arends, 2013).

Problem Based Learning dimulai dengan siswa melakukan aktivitas secara individu atau kelompok untuk menyelesaikan masalah nyata, dengan menggunakan strategi atau pengetahuan yang mereka miliki. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Arends (2013:114) yang menekankan bahwa tujuan utama Pelajaran bukanlah sekadar memperoleh banyak informasi baru, melainkan lebih kepada menyelidiki masalah-masalah yang signifikan dan mengembangkan kemampuan menjadi pembelajar mandiri. Dalam jangka panjang, proses penyelesaian masalah diharapkan mampu membentuk keterampilan siswa dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan membentuk pengetahuan baru (Kemdikbud RI, 2014). Keberhasilan dalam pembiasaan tersebut diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi perjalanan hidup siswa pada masa yang akan datang.

Secara umum, ada lima tahap yang dianggap sebagai langkah-langkah dalam menjalankan Pelajaran berbasis *Problem Based Learning*, yakni:

1. Orientasi siswa pada masalah. Siswa diarahkan pada pemahaman masalah. Pada fase ini, guru menyampaikan tujuan Pelajaran, menjelaskan kebutuhan logistik, memotivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan pemecahan masalah, dan memperkenalkan permasalahan.
2. Menyusun kegiatan. Pada fase ini, guru mengelompokkan siswa, membimbing mereka dalam menentukan dan menyusun tugas Pelajaran yang terkait dengan permasalahan.
3. Membimbing penyelidikan perorangan dan kelompok. Pada langkah ini, guru mendorong siswa untuk menghimpun informasi yang diperlukan, melakukan eksperimen, dan melakukan penelitian guna mendapatkan penjelasan serta solusi terhadap masalah.
4. Menghasilkan dan menyajikan hasil. Pada fase ini, guru memberikan dukungan kepada siswa dalam merencanakan dan menyiapkan laporan,

dokumentasi, atau model, serta membantu mereka berkolaborasi dengan teman sekelas dalam menyelesaikan tugas.

5. Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada tahap ini guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses dan hasil penyelidikan yang mereka lakukan (Delsi dan Elfia, 2021).

Keunikan dari pendekatan Pelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) terletak pada fokus pada instrumen yang dirancang oleh guru dengan mengangkat masalah-masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, terutama masalah yang memiliki keterkaitan dengan kehidupan siswa. Pendekatan ini bertujuan untuk membangkitkan minat dan hobi siswa dalam memahami dan menyelesaikan masalah yang dihadapi. Dengan demikian, Pelajaran akan lebih terkait dengan pengalaman nyata siswa, yang kemudian tercermin dalam lembar kerja dan soal evaluasi yang disajikan.

Secara filosofis, *Problem Based Learning* bertumpu pada teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Piaget (1972) menegaskan bahwa Pelajaran terjadi melalui proses asimilasi dan akomodasi yang menuntut siswa untuk terlibat langsung dalam aktivitas belajar. Demikian pula Vygotsky (1978) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam Pelajaran, dimana keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok dan kolaborasi adalah bagian penting dari konstruksi pengetahuan. Konsep-konsep tersebut menguatkan bahwa *Problem Based Learning* secara teoritis merupakan model yang sangat mendukung keaktifan belajar siswa baik secara kognitif, sosial, maupun emosional.

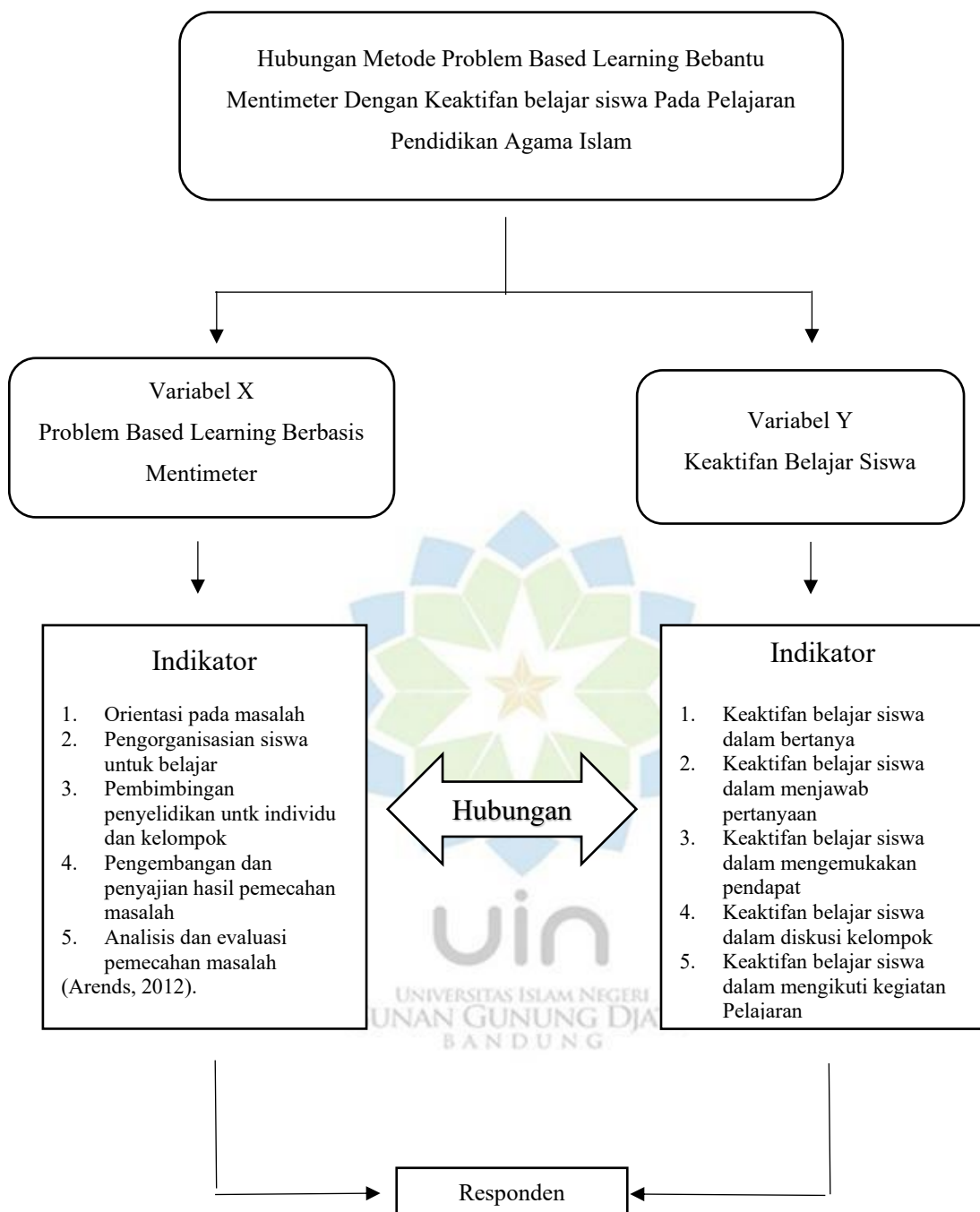
Namun demikian, efektivitas penerapan metode *Problem Based Learning* juga dipengaruhi oleh media Pelajaran yang digunakan. Pemanfaatan media Pelajaran berbasis teknologi informasi dapat membantu menciptakan suasana Pelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Aplikasi Mentimeter merupakan salah satu media Pelajaran digital yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara guru dan siswa secara real-time melalui fitur polling, kuis, pertanyaan terbuka, dan umpan balik langsung. Penggunaan Mentimeter dapat mendorong

siswa untuk berpartisipasi aktif, menyampaikan pendapat tanpa rasa takut, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam Pelajaran (Manshur & Rosdiana, 2022).

Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam, penerapan metode *Problem Based Learning* yang dibantu oleh aplikasi Mentimeter diharapkan dapat menciptakan suasana Pelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan bermakna. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam mengkaji permasalahan keagamaan, berdiskusi, serta mengemukakan solusi berdasarkan nilai-nilai Islam. Dengan demikian, penerapan metode *Problem Based Learning* berbantu Mentimeter diperkirakan memiliki hubungan yang positif dengan tingkat keaktifan belajar siswa dalam Pelajaran PAI (Elinda et al., 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, kerangka berpikir dalam penelitian ini menempatkan metode *Problem Based Learning* berbantu Mentimeter sebagai variabel bebas (X) yang diduga memiliki hubungan dengan keaktifan belajar siswa sebagai variabel terikat (Y) dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.





Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris melalui pengumpulan dan analisis data. Hipotesis disusun berdasarkan kerangka pemikiran dan landasan teori yang relevan, sehingga bersifat rasional dan logis. Menurut Sugiyono (2019), hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang dinyatakan dalam bentuk hubungan antar variabel dan akan dibuktikan melalui penelitian. Pendapat serupa dikemukakan oleh Arikunto (2018) yang menyatakan bahwa hipotesis merupakan pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya dan memerlukan pengujian lebih lanjut melalui data empiris.

Pada penelitian berjudul “Aktivitas belajar siswa dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis mentimeter hubungannya dengan keaktifan belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”, terdapat dua variabel utama yang menjadi fokus kajian. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah penerapan metode *Problem Based Learning* berbantu Mentimeter, yaitu suatu metode Pelajaran berbasis masalah yang dipadukan dengan penggunaan platform Mentimeter sebagai media Pelajaran digital interaktif untuk memfasilitasi partisipasi siswa, mengumpulkan respon secara real-time, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses diskusi dan pemecahan masalah.

Adapun variabel terikat (Y) adalah keaktifan belajar siswa, yang dimaknai sebagai tingkat keterlibatan siswa secara fisik, mental, dan emosional selama proses Pelajaran Pendidikan Agama Islam berlangsung, baik dalam bentuk bertanya, menjawab, berdiskusi, mengemukakan pendapat, maupun berpartisipasi dalam aktivitas Pelajaran lainnya.

Berdasarkan hubungan antara kedua variabel tersebut, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah Hipotesis Kerja (H_a), yaitu: Terdapat hubungan positif antara penerapan metode *Problem Based Learning* berbantu Mentimeter dengan keaktifan belajar siswa pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung. Hipotesis ini mengandung makna bahwa semakin efektif penerapan metode *Problem Based Learning* yang didukung

oleh penggunaan Mentimeter, maka semakin tinggi pula tingkat keaktifan belajar siswa dalam proses Pelajaran.

Hipotesis ini selanjutnya akan diuji menggunakan teknik analisis data yang sesuai, seperti uji korelasi, untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan yang signifikan antara variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian ini.

G. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji penerapan metode Pelajaran aktif dan pemanfaatan media digital dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, baik secara parsial maupun kombinatorik. Penelitian-penelitian tersebut menjadi landasan empiris yang memperkuat relevansi dan urgensi penelitian ini.

1. Anggriani, Haryanto, & Atmojo (2024) The Impact of Problem-Based Learning Model Assisted by Mentimeter Media in Science Learning on Students' Critical Thinking and Collaboration Skills

Penelitian ini mengkaji Problem Based Learning yang dibantu media Mentimeter dalam Pelajaran IPA untuk mahasiswa calon guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Problem Based Learning* dengan bantuan Mentimeter berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan kolaborasi peserta didik. Temuan ini mendukung gagasan bahwa kombinasi metode Pelajaran aktif dan media digital mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses Pelajaran (Anggriani et al., 2022).

2. Asniyati & Kusuma (2025) Penerapan Model Problem Based Learning Untuk meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar

Penelitian ini menggunakan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi pertumbuhan dan perkembangan usia remaja. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa setelah penerapan *Problem Based Learning*. Hal ini menunjukkan bahwa *Problem Based Learning* efektif dalam mendorong aktivitas belajar siswa secara aktif (Asniyati & Nur Rismawati Kusuma, 2025)

3. Natsir, Zainudin, & Darmo (2025) Penerapan Model Pelajaran Problem Based Learning (PBL) sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa

Penelitian ini menganalisis penerapan *Problem Based Learning* dalam Pelajaran matematika untuk meningkatkan keaktifan belajar. Data observasi menunjukkan peningkatan persentase keaktifan belajar siswa antara siklus pertama dan kedua setelah penerapan *Problem Based Learning*. Temuan ini memperkuat peran *Problem Based Learning* dalam meningkatkan keterlibatan langsung siswa dalam Pelajaran (Irmawaty Natsir et al., 2024).

4. Situmorang & Laksono (2025) Penerapan Problem-based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Keaktifan Belajar Peserta Didik

Studi quasi-eksperimen ini membandingkan keaktifan belajar siswa yang diajar dengan *Problem Based Learning* dan pendekatan saintifik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* memiliki pengaruh terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik dibandingkan pendekatan lain, yang menguatkan peran *Problem Based Learning* dalam konteks Pelajaran aktif (Situmorang & Laksono, 2025).

5. Risma Sari et al. (2024) Pengaruh Implementasi Model Pelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Mentimeter Terhadap Hasil Belajar PPKn Kelas VIII Di SMPN 11 Mataram

Penelitian ini menggunakan PBL berbantu Mentimeter untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Hasilnya menunjukkan bahwa *Problem Based Learning* yang dibantu media Mentimeter berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik, yang menunjukkan bahwa media digital dapat memperkuat penerapan *Problem Based Learning* dalam konteks Pelajaran formal (SARI et al., 2024).

Berdasarkan kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* memiliki kontribusi positif dalam meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses Pelajaran, karena metode ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, berdiskusi, serta terlibat langsung dalam pemecahan masalah (Aulia et al., 2019). Selain itu, penggunaan media Pelajaran digital interaktif terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan engagement siswa melalui interaksi dua arah secara real-time yang membuat Pelajaran lebih menarik dan partisipatif. Namun demikian, sebagian besar

penelitian sebelumnya masih meneliti *Problem Based Learning* dan Mentimeter secara terpisah serta lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran umum, sehingga penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan antara metode *Problem Based Learning* berbantu Mentimeter dengan keaktifan belajar siswa dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi celah penelitian tersebut dan memberikan kontribusi empiris dalam pengembangan strategi Pelajaran PAI yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan.

