



Transformasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Integrasi Media Digital dan *Hybrid Learning* di Perguruan Tinggi

Fadjar Adji Nuryanto, Irkham Auladi, Nurhalim

UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, Indonesia

Email: irkham.ald12@gmail.com

Article History

Received : May 9th 2026

Revision : June 13th 2026

Publication : July 30th 2026

Abstract

Digital transformation in education necessitates strategic adaptations to create learning systems that are more objective, efficient, and comprehensive. Hybrid learning a model combining face-to-face and online instruction creates an integrated educational approach. The goal is to foster effective and efficient learning through the use of technology-based media. Universitas Jenderal Soedirman in Purwokerto utilizes an e-learning system known as Eldiru (E-learning General Soedirman University). It is crucial to continue and further develop the use of the Eldiru Learning Management System (LMS) as a platform for online courses. Leveraging digital platforms like Quizizz offers significant opportunities to modernize assessment systems; with its gamified approach, Quizizz can boost student motivation, active engagement, and concentration through interactive features such as leaderboards, music, and instant feedback.

Keywords: *Digital Transformation, Eldiru, Hybrid Learning.*

Abstrak

Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut adaptasi strategis dalam sistem pembelajaran yang lebih objektif, efisien, dan komprehensif. Hybrid learning merupakan sebuah pola pembelajaran kombinasi campuran pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online yang membentuk sebuah pendekatan pembelajaran yang terintegrasi. Tujuan pembelajaran ini adalah terbentuknya pembelajaran yang efektif dan efisien dengan menggunakan media yang berbasis teknologi. Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto, dalam pembelajaran menggunakan Sistem e-learning yang dinamakan Eldiru (E-learning General Soedirman University). Penggunaan Learning Management System (LMS) Eldiru dalam mata kuliah menjadi penting untuk dilanjutkan dan dikembangkan sebagai media dalam perkuliahan daring (online). Pemanfaatan platform digital seperti Quizizz menawarkan peluang besar untuk memodernisasi sistem penilaian. Quizizz, dengan pendekatan gamifikasinya dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan konsentrasi siswa melalui fitur interaktif seperti papan peringkat (*leaderboard*), musik, dan umpan balik instan.

Kata kunci: Transformasi Digital, Eldiru, Hybrid Learning.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Siswa sebaiknya diajak untuk



memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersebut dapat dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan. Sebuah media dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting agar suatu pembelajaran berjalan dengan baik, efektif, dan efisien. Seorang guru harus bisa memilih media pembelajaran yang cocok untuk siswa agar materi ajar atau pelajaran bisa di pahami dan diserap siswa dengan baik (Sapriyah, 2019).

Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara optimal. Media pembelajaran dalam pendidikan dan dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka dapatkan dari seorang guru bisa di serap dengan baik. Dengan berkembangnya teknologi dan informasi maka media pembelajaran berperan penting untuk membantu dalam proses belajar mengajar, sehingga seorang pendidik bisa memanfaatkan media pembelajaran yang mulai berkembang untuk dijadikan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi agar proses belajar mengajar lebih mudah dilakukan. Media pembelajaran sangat beragam sehingga seorang pendidik harus pandai dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan di dalam kelas agar suatu tujuan pembelajaran bisa tercapai sesuai yang diharapkan. Adanya media pembelajaran ditengah-tengah perkembangan zaman maka proses belajar mengajar semakin mudah untuk dilaksanakan dan sangat berperan penting bagi seorang siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Transformasi digital dalam dunia pendidikan telah membawa perubahan mendasar terhadap paradigma pembelajaran dan evaluasi di era globalisasi. Memasuki era Masyarakat 5.0 dan Revolusi Industri 4.0, integrasi teknologi informasi dan komunikasi bukan lagi merupakan pilihan, melainkan sebuah keharusan strategis bagi lembaga pendidikan untuk menciptakan proses belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan adaptif. Dalam ekosistem ini, evaluasi pembelajaran memegang peranan krusial sebagai instrumen untuk mengukur ketercapaian kompetensi peserta didik sekaligus memberikan umpan balik sistematis bagi perbaikan kualitas pendidikan secara berkelanjutan. Mengenai evaluasi juga diperlukan platform digital yang bisa digunakan. Namun, efektivitas evaluasi di era digital sangat bergantung pada sinergi yang harmonis antara strategi pedagogis, pemilihan media yang tepat, dan keakuratan instrumen penilaian yang digunakan. Realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan. Selain itu, keterbatasan literasi digital dan infrastruktur sering kali menjadi



hambatan utama bagi guru dalam merancang instrumen penilaian yang inovatif. Urgensi dari pengembangan instrumen evaluasi berbasis digital ini terletak pada fitur penilaian otomatis yang memungkinkan guru melakukan pemetaan pemahaman siswa secara akurat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan penelitian lapangan (*field research*). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara serta pengumpulan literatur dengan cara mencari dan menghimpun sumber berupa buku, jurnal, dokumen, dan literatur lain yang relevan dengan topik penelitian. Seluruh materi pada setiap bagian buku, jurnal, dan artikel tersebut ditelaah secara saksama. Metode ini dipilih karena studi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai suatu konsep atau teori-teori yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam. Proses penelitian kepustakaan dalam studi ini meliputi empat langkah, yaitu: pertama, menginventarisasi semua judul bahan pustaka yang relevan; kedua, memilih konten yang paling esensial dari pustaka tersebut; ketiga, menelaah isi tulisan secara kritis; dan keempat, mengelompokkan atau mengklasifikasikan hasil-hasil temuan tersebut (Sapriyah, 2019).

Penelitian ini bertujuan mengkaji penggunaan media pembelajaran pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam di Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto. Kajian ini menempatkan media pembelajaran sebagai bagian integral dari proses pendidikan yang tidak dapat dipisahkan dari aspek kehidupan, hubungan sosial antar siswa, metode pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran (Sunhaji, 2016). Penelitian dilaksanakan pada April 2026 dengan fokus pada bagaimana integrasi media digital dan *hybrid learning* diterapkan dalam perkuliahan Pendidikan Agama Islam, serta bagaimana media tersebut dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Landasan Yuridis dan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi

Pada Bab V pasal 12 Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 ditegaskan pula bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pendidikan agama sesuai dengan agama yang dianutnya dan diajarkan sesuai oleh pendidik yang seagama. Selanjutnya yang dimaksud dengan PAI adalah mata pelajaran yang diperuntukan untuk peserta didik yang beragama Islam. Acuan ini menjadi sangat nyata dalam usaha negara menjaga keimanan dan moral dari generasi penerus melalui sistem pendidikan. Dalam buku kurikulum Pendidikan Agama Islam SMA (2004), dijelaskan pula bahwa Pendidikan Agama merupakan usaha untuk memperkuat iman dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan agama yang dianut oleh peserta didik yang bersangkutan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan



kerukunan antarumat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional. Berdasarkan penegasan Undang-Undang Sisdiknas maupun isi kurikulum PAI tersebut, maka dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) mata pelajaran PAI merupakan mata pelajaran yang sangat urgen untuk mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia, yakni bangsa yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa (Sunhaji, 2016).

Pendidikan Agama Islam (PAI), sebagai bagian dari sebuah kurikulum, merupakan materi pembelajaran atau mata pelajaran yang tidak bisa terlepas dari aspek kehidupan, hubungan sosial antara siswa dengan siswa, metode pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Guru adalah pendidik sebagai orang dewasa yang bertanggung jawab atas pertumbuhan potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik baik spiritual, intelektual, rasional, perasaan maupun pancaindera, harus memberikan sejumlah pengalaman yang potensial kepada siswanya, mempersiapkan mereka agar mampu berpartisipasi aktif sebagai anggota yang produktif dalam masyarakatnya. Pembelajaran yang dioptimalkan oleh pendidik harus dirancang sedemikian rupa sehingga siswa memiliki pengalaman belajar, untuk mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, baik secara fisis berupa pengetahuan akan sifat-sifat fisis dari suatu objek atau kejadian, secara sosial dalam bentuk hubungan individu dalam sistem sosial atau hubungan antar manusia yang dapat mempengaruhi interaksi sosial maupun secara logika berdasarkan pengalaman dengan suatu objek dan kejadian tertentu. Berdasarkan tujuan atau kompetensi tersebut, maka pendidik harus mampu memilih strategi pembelajaran yang cocok dengan keadaan, secara langsung atau tidak langsung, interaktif, empirik dan mandiri menghubungkannya dengan situasi, kehidupan nyata, mendorong siswa melakukan aktivitas secara efisien sehingga kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik setiap siswa berkembang secara proporsional.

Salah satu perguruan tinggi penyelenggara mata kuliah Pendidikan Agama Islam adalah Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto, dan merupakan kelompok mata kuliah MKWK (Mata Kuliah Wajib Kurikulum) yang terpusat di LPMPP (Lembaga Penjaminan Mutu dan Pengembangan Pembelajaran). Media Pembelajaran termuat dalam RPS (Rencana Pembelajaran Semester).

Tabel 1. *Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Universitas Jenderal Soedirman*

Hybrid Online	Hybrid Offline
1. Penggunaan Youtube, Dosen Menggunakan Media Youtube Dalam Penyampaian Materi, Demikian Juga Mahasiswa Dalam Tugas-Tugasnya Menggunakan Youtube Untuk Pelaporannya. 2. Zoom Eldiru	Pertemuan Langsung Di Kelas, Dengan Diadakannya Diskusi Dan Tugas, Termasuk Tugas Pembuatan Video. 1. Penggunaan Alat Peraga, Misal Dalam Kegiatan Di Bulan Ramadhan Dan Muharram Dengan Tema Implementasi Nilai-Nilai Islam. 2. Bta (Baca Tulis Al-Qur'an) 3. Mentoring, Melalui Ukm / Unit Kegiatan Mahasiswa Yang Ada Misal Uki / Unit Kerohanian Islam Atau Gamais / Keluarga Mahasiswa Islam. Mahasiswa Yang Tergabung Dalam Ukm Tersebut Sebagai Fasilitator



Kegiatan, Dimana Yang Senior Memberikan Materi-
Materi Keagamaan Kepada Junior. Kegiatan Ini
Dilaksanakan Pada Sabtu Atau Minggu.

Konsep dan Model Hybrid Learning dalam Pembelajaran PAI

Hybrid learning merupakan sebuah pola pembelajaran kombinasi campuran pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online yang membentuk sebuah pendekatan pembelajaran yang terintegrasi. Tujuan pembelajaran ini adalah terbentuknya pembelajaran yang efektif dan efisien dengan menggunakan media yang berbasis teknologi. Pembelajaran hybrid ini muncul karena pembelajaran daring yang dipakai pada saat terjadinya pandemic *Covid-19* dipandang tidak efektif karena ada beberapa hal yang tidak bisa tergantikan melalui pembelajaran daring seperti interaksi antara guru dan peserta didik serta penanaman nilai-nilai moral. Pembelajaran hybrid menjadi penting untuk digunakan karena tuntutan dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada semua aspek kehidupan tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan mendorong munculnya model-model pembelajaran inovatif yang berguna sebagai alternative untuk memecahkan kendala-kendala yang dihadapi dalam model pembelajaran tradisional. Penggunaan pembelajaran dengan memakai metode hybrid ini juga perlu dilaksanakan mengingat kondisi dan situasi global yang tidak stabil pada saat ini. Sehingga, tentu dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang bisa mengakomodir kesulitan-kesulitan atau kendala yang dihadapi dalam pembelajaran tatap muka dan dalam jaringan. Hybrid learning merupakan kegiatan memadukan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi computer dan internet. Pembelajaran ini tidak selalu berlangsung secara online tetapi pembelajaran online dilakukan untuk melengkapi pembelajaran tatap muka yang dilaksanakan di kelas. Hybrid learning ini memfasilitasi peserta didik untuk dapat mengakses materi dari berbagai sumber di internet sehingga hal ini dapat memacu peserta didik untuk belajar mandiri serta mendapatkan feedback dari guru secara detail (Ariza, 2024).

Terdapat 3 model pembelajaran hybrid ini, yaitu: 1) Model tradisional. Model ini merupakan cikal bakal dari model hybrid lainnya. Pendidik memberikan materi pelajaran berupa catatan, presentasi power point, atau audio dan video yang telah direkam sebelumnya yang disimpan secara online. Peserta didik bisa mengaksesnya dengan mengunduh dari tautan atau link yang dibagikan. Materi pembelajaran ini diberikan sebagai bentuk pelengkap dari pembelajaran tatap muka. Model ini merupakan bentuk yang mudah dan bisa digunakan untuk semua jenis mata kuliah. Kelemahan dari metode ini adalah terlalu lemah untuk intervensi pedagogis. 2) Model campuran. Model ini merupakan bentuk pengembangan dari model tradisional. Merupakan kombinasi pembelajaran di kelas dan di rumah. Guru menjelaskan materi pelajaran di kelas secara tatap muka kemudian memberikan instruksi tambahan berupa tugas dan latihan secara online yang harus dikerjakan oleh peserta didik di rumah. Dalam pengerjaan tugas dan latihan, guru dan siswa



berinteraksi melalui platform online seperti google meet, zoom meeting maupun aplikasi sejenis untuk membahas mengenai tugas yang dikerjakan. 3) Model sinkron. Dalam pembelajaran hybrid model sinkron ini, guru membagi siswa menjadi 2 kelompok. Satu kelompok belajar secara tatap muka dengan guru menjelaskan pelajaran di kelas sedangkan kelompok lainnya menyimak penjelasan guru di kelas secara online melalui video conference. Kelebihan dari model ini adalah dapat mengurangi beban kerja guru serta tetap dapat mempertahankan rencana pembelajaran mereka. Sedangkan kekurangan dari model ini adalah kelompok siswa yang belajar secara online mengalami kesulitan dalam memahami penjelasan serta guru juga sulit dalam mengakomodasi pedagogi ganda dalam satu rancangan pembelajaran.

Sistem pembelajaran hybrid yaitu pembelajaran dilakukan secara luring dan daring. Pembelajaran hybrid online bahwa siswa menganggap bahwa hybrid online praktis karena suasana saat pembelajaran dinilai nyaman, fleksibel, menambah ilmu dan keahlian, memberi rasa aman, dan menciptakan suasana belajar dan mengajar yang kondusif. Pembelajaran hybrid online dinilai praktis karena dengan mengikuti perkuliahan online, peserta didik bisa menghemat pengeluaran atau biaya, tidak perlu mengeluarkan dana untuk transportasi ke tempat belajar / kampus dan menghemat uang saku yang biasanya digunakan untuk jajan. Tenaga dan waktu pun bisa dihemat, siswa tidak perlu datang ke sekolah/kampus untuk mendapatkan materi atau bertemu muka dengan dosen. Mereka cukup melakukan pembelajaran secara daring. Waktu yang dihabiskan untuk melakukan perjalanan ke kampus bisa digunakan untuk hal lainnya.

Mereka merasa nyaman saat melakukan kegiatan pembelajaran/kuliah hybrid online. Kegiatan pembelajaran dilakukan di rumah sehingga suasana lebih santai, nyaman dan informal. Pembelajaran bisa dilakukan sambil makan dan minum. Siswa bisa menggunakan pakaian yang nyaman dan tidak perlu berdandan. Tidak hanya itu, suasana pembelajaran/perkuliahan online ini juga membuka kesempatan untuk lebih sering berkumpul dengan keluarga. Kekurangan pembelajaran hybrid online yang utama berhubungan dengan masalah teknis. Kendala teknis saat perkuliahan yang dialami siswa/mahasiswa berhubungan dengan jaringan internet. Kekurangan lain dari kuliah hybrid online adalah berhubungan dengan mempertahankan motivasi belajar saat mereka sedang melaksanakan kuliah. Mahasiswa menyatakan bahwa perkuliahan di rumah bisa memunculkan rasa malas, kantuk, dan jenuh. Perhatian mereka bisa dengan mudah teralihkan sehingga kadang merasa sulit untuk berkonsentrasi. Hybrid online juga membatasi interaksi sosial. Baik interaksi sosial dengan guru/dosen maupun dengan teman. Semua interaksi dibatasi dan dilakukan secara online, sehingga kegiatan pembelajaran dalam kuliah online kurang interaktif.

Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto, dalam pembelajaran menggunakan Sistem e-learning Unsoed yang dinamakan Eldiru (E-learning General



Soedirman University). Penggunaan Learning Management System (LMS) Eldiru dalam mata kuliah menjadi penting untuk dilanjutkan dan dikembangkan sebagai media dalam perkuliahan daring (online).

Kreativitas dan Penggunaan Alat Peraga dalam Pembelajaran PAI

Kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru. Kreativitas dibutuhkan agar dapat menciptakan inovasi yang mendukung proses pembelajaran bermakna. Penggunaan alat peraga yang menarik akan membantu untuk memudahkan memahami materi-materi pelajaran. Selama ini dalam perkuliahan, dosen masih sering menggunakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada kegiatan diskusi dan presentasi. Belum tampak pembimbingan dan pengarahan yang optimal bagi mahasiswa dalam merancang dan membuat alat peraga. Hasil tugas alat peraga yang dibuat oleh mahasiswa selama ini masih belum menunjukkan kekreativitasan. Alat peraga yang dibuat seringkali berupa gambar-gambar yang diambil dari buku ataupun internet dan kemudian ditempelkan pada kertas karton untuk selanjutnya diberi bingkai atau gantungan. Penggunaan alat peraga seperti ini tentu kurang efektif jika diterapkan untuk materi pelajaran yang bersifat abstrak, misalnya saja dalam materi yang berkaitan dengan organ manusia. Organ manusia yang tidak dapat dilihat secara langsung seperti jantung, paru-paru, lambung dan lainnya tentu membutuhkan alat peraga yang lebih dari sekedar tempelan-tempelan gambar. Alat peraga memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras) dan non fisik yang dikenal dengan software (perangkat lunak). Alat peraga dapat dikatakan sebagai bagian dari alat bantu pendidikan yang digunakan untuk membantu dan meragakan sesuatu dalam proses pendidikan dan pengajaran. Menurut Sudjana, yang dikutip oleh Dea Mustika, dkk, bahwa fungsi alat peraga adalah sebagai berikut: (Mustika dkk, 2020)

1. Penggunaan alat peraga bukan merupakan fungsi tambahan tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Penggunaan alat peraga merupakan bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar.
3. Alat peraga dalam penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran
4. Alat peraga dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan atau sekedar pelengkap.
5. Alat peraga dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar
6. Alat peraga diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Berdasarkan pembuatan dan penggunaannya, ada dua macam alat peraga yaitu: 1. Alat peraga yang rumit, seperti film, film strip slide dan sebagainya yang memerlukan listrik dan proyektor. 2. Alat peraga sederhana yang dapat dibuat dengan memanfaatkan bahan yang mudah diperoleh, seperti bambu, karton, kertas koran, dan sebagainya. Contoh alat peraga sederhana seperti model buku



bergambar, buku cerita bergambar, boneka, poster, spanduk dan lain sebagainya. Program BTA adalah pendidikan membaca dan menulis Al-Qur'an. Program pembinaan baca tulis Al-Qur'an termasuk pengembangan potensi diri di bidang Agama Islam, sehingga tujuan utama dilaksanakannya program BTA ini tidak lepas bahwa lulusan perguruan tinggi Islam harus mampu membaca dan menulis Al-Qur'an. Secara umum pelaksanaan program BTA bermaksud memberikan pemahaman kepada mahasiswa untuk memperoleh pengalaman nyata dalam rangka mendapatkan penjelasan tentang baca tulis Al-Qur'an. Melalui program BTA, mahasiswa mampu mengimplementasikan baca tulis Al-Qur'an mulai dari tajwid, makhorijul huruf dan gharib. Al-Qur'an merupakan sumber utama ajaran Islam, al-Qur'an sebagai mu'jizat yang diwahyukan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai pondasi dan petunjuk bagi manusia, di dalam Al-Qur'an terdapat prinsip syariat yang berisi perintah dan larangan. Al-Qur'an adalah kalam Allah SWT yang bernilai mukjizat yang dirurunkan pada Rasulullah SAW melalui malaikat Jibril yang diriwayatkan secara mutawatir dan membacanya bernilai ibadah. Di dalam Al-Qur'an berisi perintah, petunjuk, pedoman, dan pelajaran bagi manusia. Kemuliaan Al-Qur'an tercermin dalam kegiatan membaca, memahami, dan menulis ayat-ayat Al-Qur'an yang mempunyai nilai ibadah, terutama dengan menafsirkan dan merenungkan makna yang ada di dalam Al-Qur'an. Al-Qur'an merupakan kitab suci umat Islam yang diturunkan oleh Allah SWT sebagai pelengkap dari kitab-kitab sebelumnya. Melihat perkembangan saat ini, bahwa pembelajaran Al-Qur'an mengalami pergeseran dimana anak muda yang seharusnya menjadi generasi Qur'ani di masa depan namun perhatian untuk mempelajari Al-Qur'an belum maksimal, bahkan sebagian terindikasi bahwa tidak mampu membaca dan menulis Al-Qur'an. Diperlukan kerja sama semua pihak terkait ini, bahwa generasi muda sekarang perlu diberikan pembinaan secara khusus terkait membaca dan menulis Al-Qur'an agar nantinya menjadi bekal ketika nantinya sudah lulus sekolah bahkan perguruan tinggi.

Pada waktu yang sama Mentor akan memproses pertanyaan, mendengarkan dan merefleksikannya serta mengikat semua anggota kelompok ke dalam percakapan. Dimana masing-masing memiliki pengalaman dan wawasan yang dapat digunakan untuk saling berbagi. Sehingga dari hubungan tersebut dapat diperoleh sebuah pembelajaran dari proses diskusi. 3) Peer Mentoring, merupakan hubungan mentoring antara rekan dengan rekan yang lain pada kelas, organisasi atau pekerjaan yang sama. Tujuan peer mentoring adalah untuk mendukung rekannya dalam mengembangkan dan menumbuhkan profesionalitas mereka, untuk memfasilitasi belajar bersama dan untuk membangun rasa komunitas di antara mereka. 4) E-mentoring, model terbaru dari mentoring yang melibatkan hubungan mentoring on-line melalui internet antara mentor dengan mentee.



Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis Digital

Model penilaian ini sangat relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berdiferensiasi dan asesmen formatif sebagai dasar pengambilan keputusan pedagogis. Khusus dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), evaluasi memiliki posisi yang sangat strategis karena tidak hanya bertujuan mengukur dimensi kognitif, tetapi juga mencakup pembentukan karakter (afektif) dan keterampilan amaliah (psikomotorik) yang mencerminkan internalisasi nilai-nilai keagamaan.

Urgensi utama evaluasi digital adalah kemampuannya dalam melakukan analisis data secara instan dan akurat. Fitur penilaian otomatis pada Quizzz dan Google Form memberikan keuntungan ganda: a. Efisiensi Guru: Mengurangi beban administratif guru dalam mengoreksi hingga 60%, sehingga guru dapat lebih fokus pada pengembangan materi dan bimbingan individual. b. Analitik Longitudinal: Data hasil kuis dapat diunduh dalam format spreadsheet (Excel), yang memudahkan guru untuk melacak progres belajar siswa secara berkala. c. Pemetaan Diagnostik: Melalui laporan hasil per butir soal, guru dapat mengidentifikasi konsep mana yang belum dipahami oleh mayoritas siswa (secara klasikal) maupun kesulitan spesifik pada siswa tertentu (secara individual). Hal ini menjadi dasar pengambilan keputusan untuk tindakan remedial atau pengayaan yang tepat sasaran.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), evaluasi digital harus mampu menjangkau tiga ranah kompetensi: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kognitif: Penggunaan soal berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami nilai-nilai keislaman, bukan sekadar hafalan teks. Guru dapat memastikan bahwa quizzz adalah alat penilaian yang efektif, layak, serta dapat diandalkan untuk mengukur hasil belajar siswa. Quizzz sebagai media pembelajaran dalam bentuk online yang menyajikan materi berupa kuis interaktif dengan animasi dan kesederhanaan penggunaannya. Aplikasi online quizzz dapat digunakan sebagai alternatif penilaian pembelajaran yang berpusat pada siswa, khususnya dalam menunjang pembelajaran. Hal ini dikarenakan aplikasi quizzz memiliki elemen permainan yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Aplikasi quizzz ini dapat digunakan dengan mudah sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan aplikasi quizzz ini dapat menumbuhkan motivasi sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan aplikasi quizzz dapat meningkatkan semangat siswa saat mengerjakan soal dengan adanya fitur menarik dengan tambahan suara dan gambar yang lucu. Pengalaman belajar menggunakan aplikasi quizzz menyebabkan siswa merasa sangat positif. Penggunaan aplikasi quizzz ini juga memunculkan respon positif dalam hal partisipasi dan keaktifan siswa. Selain fitur suara dan gambar, quizzz juga memiliki timer saat mengerjakan soal. Adanya timer untuk menjawab soal bertujuan agar



siswa tidak berbuat curang, seperti bertanya kepada teman ataupun mencari jawaban melalui internet (Rahmawati, 2023).

Beberapa kendala multidimensional yang dapat dihadapi dalam platform ini mencakup: (1) aspek infrastruktur teknis (ketidakstabilan jaringan dan fragmentasi platform); (2) aspek kebijakan (ketiadaan SOP dan lemahnya monitoring); (3) aspek pelatihan dan dukungan teknis (pelatihan belum sistematis dan tidak ada helpdesk); serta (4) aspek kompetensi SDM (kesenjangan literasi digital). Strategi penguatan yang direkomendasikan mencakup empat pilar: peningkatan infrastruktur teknologi, pembentukan unit dukungan teknis, penyusunan SOP evaluasi digital, dan pelaksanaan pelatihan berkelanjutan yang harus diimplementasikan secara sistematis dan kontekstual berdasarkan karakteristik institusi (Taib dkk, 2026).

KESIMPULAN

Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto, dalam pembelajaran menggunakan Sistem e-learning Unsoed yang dinamakan Eldiru (E-learning General Soedirman University). Penggunaan Learning Management System (LMS) Eldiru dalam mata kuliah menjadi penting sebagai media dalam perkuliahan daring (online), Zoom Eldiru, penggunaan digital secara hybrid yaitu secara offline dan online, penggunaan alat peraga dan mentoring.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), pengembangan instrumen evaluasi digital harus mengadopsi model techno-spiritual yang menyeimbangkan kecanggihan teknologi dengan internalisasi nilai-nilai keagamaan secara holistik. Evaluasi PAI tidak hanya terpaku pada aspek kognitif, tetapi wajib mengintegrasikan dimensi afektif dan psikomotorik melalui instrumen yang divalidasi secara sistematis. Integrasi teknologi dalam sistem evaluasi pembelajaran merupakan transformasi fundamental yang tidak lagi dapat ditunda demi mewujudkan penilaian yang objektif, efisien, dan komprehensif di era digital. Digitalisasi evaluasi pembelajaran PAI bukan sekadar modernisasi teknis, melainkan strategi pedagogis strategis untuk membangun ekosistem pendidikan Islam yang transparan, berkualitas, dan relevan dengan tantangan masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Arjuna. *Implementasi Program Baca Tulis Al-Qur'an Pada Mahasiswa UIN Alauddin Makassar Andi Tahir*, (Jurnal Al-Wajid Vol. 2 No. 2 Desember 2021| Hal 519-529| ISSN: 2746-04444).
- Ariza, Hidra. *Efektivitas Penggunaan Media YouTube dalam Pembelajaran Sistem Hybrid*, (Tapis : Jurnal Penelitian Ilmiah Vol. 8, No. 2, July 2024 <http://ejournal.metrouniv.ac.id/index.php/tapis/index>).
- Aryanti, Yussri. *Pengembangan Aplikasi Quizizz Berbasis Media Game Untuk Meningkatkan Motivasi Pada Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Balapulang Kabupaten Tegal, Tahun Pelajaran 2024/2025*, (Tesis, 2025, Universitas Pancasakti Tegal).



- Batubara, Hamdan Husein. *Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen*, (Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam), 2016, 8(1), 39-50.
- Firmansyah, dkk. 2025. *Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Sokoguru, 5(3), 489-504.
- Fauzi, Ridwan, dkk. *Inovasi Asesmen Digital: Pengembangan Instrumen HOTS Berbantuan Quizizz Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar*, (Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar), 2025, 10(3), 286-297.
- Irawan, Nico dkk. *Implementasi Penilaian Digital: Modernisasi Evaluasi Pembelajaran Bagi Guru SMK Negeri 10 Malang Dalam Era Industri Berbasis Teknologi*, (PANCASONA: Pengabdian dalam Cakupan Ilmu Sosial dan Humaniora, 2025, 4(2), 239-256).
- Jendriadi, dkk. *Peran Google Form dalam Mendukung Asesmen Formatif Berbasis Daring di Lingkungan Sekolah Dasar*. (JEM: Jurnal Edumatika (Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Matematika, 2025, 2(1), 138-146).
- Karsidi dan Kuntarto. *Manfaat Mentoring Pendidikan Agama Islam Bagi Mahasiswa (Studi Kasus Di FEB Uinsoed Tahun Akademik 2015-2016)*, (An-Nidzam Volume 04, No. 01, Januari-Juni 2017).
- Kholid, K., & Wahidiyati, I. 2025. Quizizz Application for Formative Assessment: Students' Perception. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 24, 8-14.
- Kurnianingrum, Dian. *Memaksimalkan Kuliah Hybrid Online Pasca Pandemi Covid-19*, (Jurnal Visionary : Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan Volume 11 Nomor 1 Edisi April 2023).
- Muhammad, Devy Habibi, dkk. *Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital: Sistematis terhadap Strategi Media yang Efektif*. (Al-Qiyadah: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Keislaman), 2025, 2(1), 64-72.
- Mustika, Dea, dkk. *Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Dalam Pembuatan Alat Peraga IPA Menggunakan Pembelajaran Berbasis Proyek*, (ŚALIĤA | Jurnal Pendidikan dan Agama Islam, Vol. 3 No. 1, Januari 2020).
- Rahmawati, Putri. 2023. *Analisis Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Online*. Bintang : Jurnal Pendidikan dan Sains Volume 5, Nomor 3, Desember 2023; 20-27.
- Sunhaji. 2016. *Pembelajaran Tematik-Integratif: Pendidikan Agama Islam dengan Sains* (Yogyakarta : Pustaka Senja). Hal.2.
- Reinita dan Kaifiyatus Syahroh. *Quizizz-Assisted Cognitive Diagnostic Assessment in Pancasila Education Learning in Elementary Schools*, (Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran), 2024, 8(3), 547-556.
- Sapriyah. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol. 2, No.1, 2019, hal. 470 - 477 p-ISSN 2620-9047, e-ISSN 2620-9071
- Suryadi, Y dan D. Puspitasari. *Eldiru Dalam Pembelajaran Dokkai Di Masa Pandemi Covid*, (JPBJ / Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang, Vol. 8 No. 1, Februari, 2022 ISSN: 2613-9618)
- Taib, E. N., dkk. 2026. *Kendala Implementasi Evaluasi Pembelajaran Digital di LPTK (Studi Komparatif Dua Institusi di Aceh*. Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Sains (JRIPS), 5(1), 13-31.



- Wahidah, Miftahul dan Zaka Hadikusuma Ramadan. *Development of Quizizz-based Assessment Instruments for Grade IV Elementary Students*, (Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)), 2025, 9(4).
- Zulkarnaen & Sugeng. 2025. *Optimalisasi Penggunaan Teknologi dalam Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 5(3), 469-485.