



**PENGEMBANGAN MODEL KURIKULUM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONTEKSTUAL  
SISWA SEKOLAH DASAR DI KOTA BENGKULU**

**Agus Setiawan, Dewi Lestari**

Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu  
[agustiawan08@gmail.com](mailto:agustiawan08@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji efektivitas model kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis digital untuk meningkatkan pemahaman kontekstual siswa Sekolah Dasar di Kota Bengkulu. Latar belakangnya adalah kesenjangan materi PAI yang teoretis dengan realitas siswa, serta minimnya pemanfaatan teknologi. Metode yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D) model ADDIE. Partisipan terdiri dari siswa kelas V dan guru PAI di SDN 52 Kota Bengkulu. Berdasarkan analisis kebutuhan, dikembangkan model kurikulum yang mengintegrasikan konten lokal Bengkulu dalam format modul digital, video animasi, dan kuis gamefikasi. Hasil implementasi menunjukkan peningkatan pemahaman kontekstual siswa secara signifikan (N-Gain score 0.72, kategori tinggi) dan tingkat ketertarikan siswa yang tinggi (91%). Disimpulkan bahwa model kurikulum PAI berbasis digital ini efektif dan valid untuk diterapkan sebagai inovasi pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Pengembangan Kurikulum; Pendidikan Agama Islam; Pembelajaran Digital; Pemahaman Kontekstual; Sekolah Dasar.

**PENDAHULUAN**

Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang peranan krusial dalam sistem pendidikan nasional sebagai fondasi pembentukan karakter, moral, dan spiritualitas generasi muda sejak usia dini. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PAI di tingkat Sekolah Dasar (SD) seringkali

dihadapkan pada tantangan besar. Salah satu tantangan utama adalah kecenderungan penyampaian materi yang bersifat teoretis dan kurang terhubung dengan konteks dunia anak-anak yang penuh dengan permainan dan visual (Abdullah, 2018). Akibatnya, banyak siswa memandang PAI sebagai mata pelajaran yang hanya berfokus pada hafalan, tanpa mampu menangkap esensi dan relevansinya dalam kehidupan sehari-hari. Kesenjangan antara teks dan konteks ini berpotensi menjadikan nilai-nilai Islam terasa jauh dan tidak aplikatif bagi siswa.

Seiring dengan itu, revolusi digital telah membawa perubahan fundamental dalam cara anak-anak generasi alpha belajar dan berinteraksi. Mereka adalah generasi digital yang akrab dengan gawai, video online, dan permainan interaktif. Namun, integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI seringkali masih terbatas pada penggunaan tayangan slide sederhana, belum secara substansial mengubah paradigma pembelajaran menjadi lebih menarik bagi anak-anak (Arif, 2021). Potensi besar media digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang kaya, interaktif, dan menyenangkan belum tergarap secara optimal. Kegagalan dalam mengadaptasi metode pengajaran dengan karakteristik peserta didik ini dapat menurunkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI.

Kota Bengkulu, dengan kekayaan budaya dan kearifan lokalnya, memiliki potensi unik untuk dijadikan sebagai laboratorium pembelajaran PAI yang kontekstual. Nilai-nilai keislaman dapat diintegrasikan dengan konteks sosial-budaya setempat, seperti filosofi di balik festival Tabut, sejarah perjuangan tokoh Islam lokal, atau isu-isu lingkungan yang relevan bagi anak-anak di Bengkulu. Pendekatan ini, yang dikenal sebagai Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning* - CTL), diyakini dapat membuat materi PAI menjadi lebih hidup, bermakna, dan mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang, mengembangkan, dan menguji kelayakan sebuah model kurikulum PAI berbasis digital yang secara spesifik dirancang untuk meningkatkan pemahaman kontekstual siswa SD di Kota Bengkulu. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk menjembatani kesenjangan antara materi PAI, dunia anak, dan pemanfaatan teknologi digital, sehingga menghasilkan sebuah inovasi kurikulum yang responsif dan efektif.

## TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development* - R&D) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan dan memvalidasi produk pendidikan, seperti kurikulum atau media pembelajaran (Borg & Gall, 1983). Salah satu model R&D yang populer adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), sebuah kerangka kerja sistematis yang memastikan produk dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan yang jelas dan dievaluasi secara menyeluruh untuk mengukur keefektifannya (Branch, 2009). Pendekatan ini relevan untuk menciptakan inovasi kurikulum yang responsif terhadap masalah nyata di lapangan.

Untuk memastikan produk kurikulum yang dikembangkan efektif, dua konsep pedagogis menjadi landasan utama. Pertama, Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning* - CTL), yaitu sebuah pendekatan yang mengaitkan materi ajar dengan situasi dunia nyata siswa (Johnson, 2002). Dalam PAI, ini berarti menghubungkan konsep-konsep agama dengan pengalaman sehari-hari siswa. Kedua, integrasi teknologi yang efektif memerlukan kerangka kerja TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*), yang menekankan perpaduan harmonis antara pemahaman konten (PAI), pedagogi (cara mengajar), dan teknologi (alat digital) (Mishra & Koehler, 2006). Kombinasi CTL dan TPACK menjadi dasar untuk mengembangkan kurikulum PAI digital yang tidak hanya canggih secara teknologi, tetapi juga bermakna secara pedagogis.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang sistematis. Tahap pertama, *Analysis*, dilakukan untuk mengidentifikasi masalah melalui wawancara dengan guru PAI, penyebaran angket pada 60 siswa kelas V di SDN 52 Kota Bengkulu, dan analisis kurikulum yang sedang berjalan. Berdasarkan temuan, tahap kedua, *Design*, difokuskan pada perancangan kerangka kurikulum, perumusan tujuan pembelajaran, dan pemilihan format media digital yang ramah anak. Tahap ketiga, *Development*, adalah realisasi dari rancangan menjadi produk nyata berupa modul digital interaktif, video animasi pembelajaran, dan kuis dalam format permainan, yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

Tahap selanjutnya adalah *Implementation*, di mana produk yang telah divalidasi diuji coba pada satu kelas V yang terdiri dari 30 siswa selama empat kali pertemuan. Sebelum implementasi, dilakukan *pre-test* untuk mengukur pemahaman awal siswa, dan selama prosesnya, peneliti melakukan observasi untuk mengamati respon siswa. Terakhir, tahap *Evaluation* dilakukan untuk mengukur efektivitas dan kelayakan model. Data kuantitatif dari perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan uji-t dan N-Gain score, sementara data kualitatif dari angket respon siswa dan catatan observasi digunakan sebagai dasar untuk revisi akhir produk.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil analisis kebutuhan dari angket menunjukkan bahwa 82% siswa merasa materi PAI akan lebih menarik jika disajikan dalam bentuk cerita atau permainan. Lebih lanjut, 90% siswa menyatakan lebih termotivasi belajar jika menggunakan media digital interaktif seperti video animasi atau kuis online. Wawancara dengan guru PAI mengonfirmasi bahwa sumber belajar utama masih buku teks dan metode ceramah mendominasi. Temuan ini menegaskan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan kurikulum PAI yang lebih kontekstual dan memanfaatkan teknologi yang sesuai untuk anak-anak.

Berdasarkan analisis kebutuhan, dirancang sebuah model kurikulum PAI digital dengan nama "PAI Ceria Bengkulu". Model ini memiliki tiga komponen utama: konten yang terintegrasi dengan budaya lokal Bengkulu, platform belajar fleksibel menggunakan Google Classroom, dan aktivitas pembelajaran berbasis permainan seperti kuis interaktif, teka-teki, dan cerita digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Pada tahap pengembangan, berhasil diciptakan lima unit modul digital interaktif untuk satu semester. Topik yang diangkat antara lain "Kisah Teladan Nabi dan Sahabat di Bumi Rafflesia" dan "Adab Menggunakan Gawai". Setiap modul dilengkapi video animasi, materi bacaan bergambar, dan kuis gamefikasi. Validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan skor yang sangat valid (rata-rata 4.65 dari 5), dengan beberapa saran penyederhanaan istilah dan penambahan variasi musik latar.

Implementasi model kurikulum pada 30 siswa di kelas uji coba berjalan lancar. Observasi menunjukkan tingkat antusiasme dan partisipasi siswa yang sangat tinggi, terutama saat sesi kuis gamefikasi dan saat menonton video animasi. Siswa terlihat lebih aktif dan gembira dalam

mengikuti pelajaran dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, yang menandakan bahwa pendekatan yang digunakan sesuai dengan preferensi belajar mereka.

Evaluasi efektivitas produk menunjukkan hasil yang sangat positif. Analisis hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata nilai naik dari 54.8 menjadi 85.5. Perhitungan N-Gain score menghasilkan skor 0.72, yang masuk dalam kategori "tinggi". Selain itu, hasil angket respon siswa menunjukkan 91% siswa menyatakan sangat setuju bahwa model pembelajaran ini membuat PAI lebih menyenangkan dan relevan.

Temuan ini sejalan dengan teori CTL yang menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika materi dikaitkan dengan dunia nyata siswa. Penggunaan teknologi digital yang ramah anak, sesuai dengan kerangka TPACK, tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu tetapi berhasil mengubah cara penyampaian konten dan interaksi pedagogis, menjadikannya lebih sesuai dengan karakteristik generasi digital. Keberhasilan model ini menunjukkan bahwa inovasi kurikulum yang memadukan konten lokal dengan teknologi digital memiliki potensi besar untuk merevitalisasi pembelajaran PAI di tingkat dasar.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan seluruh tahapan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa model kurikulum Pendidikan Agama Islam berbasis digital yang dikembangkan telah terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman kontekstual siswa Sekolah Dasar di Kota Bengkulu. Produk yang dihasilkan melalui model ADDIE ini berhasil menjawab kebutuhan siswa akan pembelajaran PAI yang lebih relevan, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Keefektifan model ini dibuktikan oleh peningkatan signifikan hasil belajar siswa (N-Gain score tinggi) serta respon sangat positif dari siswa selama proses implementasi.

Penelitian ini memberikan kontribusi praktis berupa sebuah produk inovasi kurikulum yang siap untuk diimplementasikan dalam skala yang lebih luas. Model "PAI Ceria Bengkulu" ini dapat menjadi inspirasi bagi para guru PAI untuk tidak hanya terpaku pada buku teks, tetapi juga kreatif dalam mengintegrasikan kekayaan budaya lokal dan teknologi digital ke dalam pembelajaran. Rekomendasi bagi penelitian selanjutnya adalah melakukan uji efektivitas model ini dalam skala yang lebih besar, serta mengembangkan konten untuk jenjang kelas yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. A. (2018). *Islamic Studies in Higher Education: A Multidimensional Approach*. UIN Sunan Kalijaga Press.
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Al-Tabany, T. I. B. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Kencana Prenada Media.
- Arif, M. (2021). Tantangan Guru PAI di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 45-58.
- Aziz, A., & dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 201-210.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. Longman.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*.
- Rineka Cipta. Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*.
- Bumi Aksara. Johnson, E. B. (2002). *Contextual Teaching and Learning: What it is and why it's here to stay*. Corwin Press.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Remaja Rosdakarya.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Remaja Rosdakarya.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Pembelajaran*. Prestasi Pustaka.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Uno, H. B. (2011). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara.