STRATEGI PEMANFAATAN MULTIMEDIA DALAM MENGHADAPI KESULITAN BELAJAR SISWA ERA DIGITAL DI SDIT MASYITHAH BUKITTINGGI

Refani Putri Eras[1] , Desti Sartini[2], Bambang Trisno[3], Alimir[4]

[1,2,3,4]*Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi*
E-mail : refaniputri93@gmail.com[1], destisartini@uinbukittinggi.ac.id[2], bambangtrisno@uinbukittinggi.ac.id[3], alimir@uinbukittinggi.ac.id[4]

ABSTRACT

This research is motivated by a unique phenomenon found at SDIT Masyithah Bukittinggi, where PAI teachers consistently implement multimedia utilization strategies. The purpose of this research is to explain the strategy of utilizing multimedia in addressing students' learning difficulties in the digital era and to describe the supporting and inhibiting factors of multimedia utilization strategies in dealing with students' learning difficulties in the digital era. This research is a Descriptive Qualitative Study. Data collection was conducted using observation, interviews, and documentation methods. The key informant in this study is the Islamic Religious Education teacher at SDIT Masyithah for grade IV, and the supporting informants are 5 fourth-grade students selected based on purposive sampling techniques. Data analysis was conducted using the analysis model developed by Miles and Huberman, which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Based on the results of the author's research, it can be concluded that 1) The strategy of utilizing multimedia at SDIT Masyithah Bukittinggi demonstrates an adaptive and integrated approach in supporting Islamic Religious Education (PAI) in the digital era. This study confirms that the researcher successfully highlighted the uniqueness of SDIT Masyithah through the way teachers internalize Islamic values into the use of technology. The use of multimedia, such as PowerPoint for formulating systematic learning objectives, as well as interactive platforms like Educaplay and Quizizz for assessment and increasing participation, has proven effective in enhancing student activity and interest in learning. 2) The success of this strategy is supported by students' high interest in technology and teachers' competence in proactively adjusting media to students' learning styles. Adequate facility support (projectors, computer laboratories) and parental permission for bringing gadgets are also determining external factors.

Keywords : *Strategy, Utilization, Multimedia, Difficulty*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena unik yang ditemukan di SDIT Masyithah Bukittinggi, di mana guru PAI telah menerapkan strategi pemanfaatan multimedia secara konsisten. Guru memanfaatkan perangkat teknologi seperti proyektor, speaker, serta laptop untuk menayangkan video islami, presentasi interaktif, hingga permainan edukatif. Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan strategi pemanfaatan multimedia dalam menghadapi kesulitan belajar siswa era digital dan menjelaskan apa faktor pendukung dan penghambat strategi pemanfaatan multimedia dalam menghadapi kesulitan belajar siswa era digital. Penelitian ini adalah Kualitatif Deskriptif, Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan kunci dalam penelitian ini adalah Guru Pendidikan Agama Islam SDIT Masyithah dikelas IV, dan informan pendukung 5 orang siswa siswi kelas IV berdasarkan teknik purpovise sampling. Analisis data menggunakan model analisis yang diceruskan oleh Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil Penelitian penulis, maka dapat disimpulkan 1) Strategi pemanfaatan multimedia di SDIT Masyithah Bukittinggi menunjukkan pendekatan yang adaptif dan terintegrasi dalam mendukung Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital. Penelitian ini menegaskan bahwa peneliti berhasil menyoroti keunikan SDIT Masyithah melalui cara guru menginternalisasikan nilai-nilai keislaman ke dalam pemanfaatan teknologi. Pemanfaatan multimedia, seperti Power Point untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang sistematis, serta platform interaktif Educaplay dan Quizizz untuk asesmen dan peningkatan partisipasi, terbukti efektif meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa. 2) Keberhasilan strategi ini didukung oleh minat tinggi siswa terhadap teknologi dan kompetensi guru yang secara proaktif menyesuaikan media dengan gaya belajar siswa. Dukungan fasilitas yang memadai (proyektor, laboratorium komputer) dan izin orang tua untuk membawa gawai juga menjadi faktor eksternal penentu. Faktor penghambatnya seperti keterbatasan waktu, ketersediaan fasilitas.

Kata Kunci : *Strategi, Pemanfaatan, Multimedia, Kesulitan*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi fundamental dalam pembangunan peradaban bangsa yang dilakukan secara sadar dan terencana. Sebagai upaya sistematis, pendidikan tidak hanya terbatas pada transfer pengetahuan (*transfer of knowledge*), tetapi juga mencakup bimbingan, pengajaran, dan pelatihan yang berlangsung sepanjang hayat guna mempersiapkan individu dalam menjalankan peran sosialnya di masa depan. Dalam konteks Indonesia, hal ini ditegaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, yang memandatkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Tujuan akhirnya adalah melahirkan manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, serta memiliki kompetensi kognitif dan keterampilan yang relevan dengan perkembangan zaman. (Citria, 2019).

Di tengah arus globalisasi, Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang posisi strategis sebagai jangkar spiritual dan moral. PAI bukan sekadar mata pelajaran, melainkan proses pembentukan kepribadian muslim yang menginternalisasi nilai-nilai Al-Qur'an dan Hadis dalam tingkah laku sehari-hari. Sebagaimana dikemukakan oleh Zakiah Daradjat, pendidikan agama bertujuan membentuk perubahan sikap yang sesuai dengan petunjuk Islam demi mencapai keselamatan dunia dan akhirat. Namun, tantangan besar muncul ketika tujuan ideal ini berbenturan dengan realitas era digital yang mendisrupsi cara siswa berinteraksi dengan informasi. (Samrin, 2015)

Memasuki abad ke-21, transformasi digital telah mengubah paradigma instruksional di ruang kelas. Guru, sebagai pendidik profesional, kini dituntut untuk tidak hanya sekadar mengajar secara lisan (metode konvensional), tetapi juga berperan sebagai fasilitator yang literatur terhadap teknologi. (Rofa'ah, 2016). Al-Qur'an sendiri telah memberikan isyarat mengenai pentingnya penggunaan alat bantu dalam transmisi ilmu, sebagaimana terekam dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 31:

وَعَلَّمَ اٰدَمَ الْاَسْمَاۤءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلٰۤىِٕكَةِ فَقَالَ اَنْۢبِـُٔوْنِيْ بِاَسْمَاۤءِ هٰٓؤُلَاۤءِ اِنْ كُنْتُمْ صٰدِقِيْنَ

Artinya: *"dan dia ajarkan kepada adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian dia perlihatkan kepada para malaikat seraya berfirman, sebutkan kepadaku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar*.

Yang menceritakan proses Allah Swt. mengajarkan nama-nama benda kepada Nabi Adam a.s. Tafsir Al-Maraghi menjelaskan bahwa proses tersebut melibatkan media pembelajaran, baik audio maupun visual. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media bukan sekadar tren modern, melainkan metode yang memiliki landasan teologis kuat untuk mempermudah pemahaman konsep yang abstrak. (Al-Maraghi, 1992)

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pendidikan di Indonesia telah diperkuat melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses, yang menekankan efisiensi dan efektivitas pembelajaran melalui integrasi teknologi. Salah satu instrumen yang paling efektif dalam konteks ini adalah multimedia. Sebagai perpaduan antara teks, grafik, audio, video, dan animasi, multimedia mampu menciptakan pengalaman belajar yang multisensori. Secara teoretis, hal ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme Jean Piaget, yang menyatakan bahwa konstruksi

pengetahuan terjadi lebih efektif ketika siswa terlibat secara aktif dan mampu berinteraksi dengan materi pembelajaran. (Lubis, 2022)

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor, tidak terkecuali dunia pendidikan. Pemanfaatan multimedia pembelajaran, yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video, kini menjadi instrumen penting untuk menciptakan proses belajar mengajar yang lebih interaktif dan menarik. Kehadiran multimedia terbukti mampu membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dan abstrak dengan lebih mudah, sehingga meningkatkan efektivitas penyampaian materi. Selama ini, adopsi teknologi multimedia lebih sering diidentikkan dengan mata pelajaran umum seperti sains, matematika, atau bahasa, di mana visualisasi dan simulasi dianggap krusial untuk menunjang pemahaman siswa. (Widyastuti, 2024)

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan (gap) yang signifikan. Di satu sisi, teknologi berkembang pesat, namun di sisi lain, banyak guru PAI yang masih terjebak dalam pola pembelajaran tradisional yang bersifat satu arah. Akibatnya, siswa sering kali mengalami kesulitan belajar yang bermanifestasi dalam bentuk rendahnya minat, kurangnya rasa percaya diri, dan sikap pasif di kelas. Kesulitan belajar ini, jika tidak ditangani dengan strategi yang inovatif, akan menghambat pencapaian tujuan pendidikan nasional. Padahal, multimedia memiliki potensi besar untuk memvisualisasikan materi PAI yang bersifat abstrak seperti sejarah kebudayaan Islam atau tata cara ibadah menjadi lebih konkret dan menarik.

Fenomena menarik dan unik ditemukan di SDIT Masyithah Bukittinggi. Berdasarkan observasi awal, sekolah ini menunjukkan konsistensi dalam menerapkan strategi pembelajaran berbasis multimedia. Guru PAI di sekolah tersebut tidak lagi hanya mengandalkan ceramah, tetapi telah mengintegrasikan perangkat digital seperti proyektor, laptop, dan speaker untuk menyajikan konten visual dan audio yang relevan. Lebih jauh lagi, penggunaan platform interaktif seperti Educaplay

METODE

Metode penelitian membantu mengarahkan langkah-langkah yang hrus diambil dalam melaksanakan penyelidikan ilmiah dengan tujuan menghasilkan data yang akurat, reliabel, dan bermakna. (Garaika Damanah, 2019). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, karena penelitian ini mendeskripsikan atau menggambarkan suatu hal yang terjadi dengan apa adanya yang ada di SDIT Masyithah Bukittinggi. Berangkat dari keunikan yang telah dilakukan oleh guru Pendidian Agama Islam dalam proses belajar dengan memanfaatkan Multimedia.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Strategi Pemanfaatan Multimedia dalam Menghadapi Kesulitan Belajar Siswa Era Digital Di SDIT Masyithah Bukittinggi

Berdasarkan observasi awal penulis, guru PAI telah menerapkan strategi pembelajarannya dengan memanfaatkan multimedia, contohnya menayangkan video pembelajaran dari laptop, yang kemudian diproyeksikan ke layar menggunakan proyektor agar

tampilan lebih besar. Suara dari video tersebut diperkuat melalui speaker sebagai alat bantu agar volume suara terdengar lebih jelas. Video yang ditayangkan bernuansa islami, sehingga dinamakan multimedia islami. dalam proses pembelajaran, guru juga menggunakan slide powerpoint, dan guru juga memanfaatkan permainan edukatif seperti educaplay, quiziz untuk meningkatkan daya tarik dan minat dari siswa. Sebagaimana terdapat dalam rangkaian kegiatan pembelajaran:

a. Perumusan dan Penyampaian Tujuan Pembelajaran

Guru PAI melakukan penyusunan tujuan pembelajaran secara sistematis yang diturunkan dari kurikulum operasional sekolah, yakni melalui pemetaan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), hingga menjadi Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Penyampaian tujuan dilakukan secara transparan pada awal sesi pembelajaran menggunakan media Slide Power Point melalui proyektor (*infokus*). Integrasi media visual dan penjelasan lisan ini bertujuan agar siswa memahami target kompetensi dan arah pembelajaran (seperti kemampuan bernalar kritis) secara konkret sejak dini.

Menurut Kemp dan David E. Kapel menjelaskan bahwa, tujuan berfungsi sebagai panduan yang sangat detail bagi perancang pembelajaran untuk memastikan fokus pada perubahan tindakan nyata siswa. Penekanan pada format tertulis ini juga memastikan bahwa tujuan tersebut jelas, konsisten, dan dapat dikomunikasikan kepada semua pihak yang terlibat dalam proses pendidikan. Oleh karena itu, bagi Kemp dan Kapel, tujuan adalah blueprint operasional mengenai apa yang harus dapat dilakukan siswa sebagai bukti telah tercapainya hasil pembelajaran.

Selain itu, multimedia membantu guru mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa visual, auditorial, dan kinestetik sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif dan efektif. Multimedia juga membuat pembelajaran lebih interaktif, membantu siswa memahami konsep yang kompleks atau abstrak secara lebih konkrit. Ini mendukung pembelajaran yang mandiri dan berkelanjutan.

b. Penyampaian Apersepsi

Dalam tahap apersepsi, guru lebih menekankan pada pendekatan kontekstual dan dialogis daripada penggunaan media digital. Guru mengaitkan materi baru dengan pengalaman riil siswa di rumah maupun lingkungan bermain melalui pertanyaan pemantik. Strategi ini terbukti efektif menciptakan kesiapan mental siswa dan membangun kebermaknaan belajar, di mana siswa merasa materi yang dipelajari relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Menurut Munif Chatib dalam jurnal yang ditulis oleh Muhammad Abdul Mushawwir apersepsi sebagai proses mengulang materi lama yang sebelumnya telah diajarkan, namun dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan melalui permainan yang menyenangkan.

Kegiatan apersepsi dapat meningkatkan kesiapan siswa untuk menyerap informasi baru. Hal ini dapat membantu meningkatkan kondisi siswa menjadi optimal sehingga mereka cenderung menunjukkan antusiasme dalam memberikan tanggapan kepada guru serta memperhatikan materi yang akan disampaikan.

c. Penyampaian Materi

Pola penyampaian materi bersifat dinamis dan disesuaikan dengan karakteristik konten. Guru menerapkan transisi dari konsep teoritis (dalil dan definisi) menuju implementasi praktis (contoh perilaku). Temuan menunjukkan adanya variasi metode, mulai dari ceramah, bercerita,

hingga pembelajaran berbasis kelompok. Fleksibilitas ini memungkinkan guru bersikap adaptif terhadap kebutuhan kelas dan kompleksitas materi yang diajarkan.

Sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Nuraini dan yulyani Urutan penyampaian informasi yang sistematis akan memudahkan peserta didik cepat memahami apa yang ingin disampaikan oleh pendidiknya. Menurut Nasution, urutan penyampaian informasi dalam pembelajaran sangat berakar pada prinsip perencanaan dan sistematisasi agar materi tidak menjadi kumpulan fakta yang terpisah. Dalam menganalisis strategi penyampaian Materi.

d. Partisipasi Peserta Didik

Strategi utama dalam mendorong keterlibatan aktif siswa adalah penerapan model Problem-Based Learning (PBL). Guru memfasilitasi output differentiation (diferensiasi produk), di mana siswa diberikan kebebasan menyajikan hasil diskusi melalui berbagai media kreatif seperti penggunaan stiker, elemen bernyanyi, maupun presentasi visual. Pemanfaatan media interaktif berbasis gim seperti Quizizz dan Educaplay secara signifikan meningkatkan antusiasme, fokus, dan motivasi berprestasi siswa melalui fitur umpan balik langsung (real-time feedback).

Menurut B.F. Skinner dalam jurnal yang ditulis saliha, Dalam behaviorisme, pembelajaran dipandang sebagai perubahan perilaku yang terjadi melalui asosiasi antara stimulus dan respons, yang kemudian diikuti oleh penguatan (reinforcement). Latihan berulang-ulang (drill and practice) berfungsi sebagai mekanisme utama untuk menguatkan respons. Implikasinya dalam pembelajaran Pendekatan ini meningkatkan motivasi, keaktifan dan minat belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan dunia nyata. Siswa lebih terlibat aktif karena diberi kesempatan berdiskusi, berkolaborasi, dan mengekspresikan hasil belajar mereka secara kreatif. Model Problem-Based Learning (PBL) memberikan siswa kontrol lebih besar atas proses belajar, meningkatkan rasa tanggung jawab dan kemandirian karena mereka menyusun rencana belajar dan memecahkan masalah secara bersama. Ini mengarah pada peningkatan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan social.

e. Evaluasi dan Kegiatan Lanjutan

Asesmen: Guru secara konsisten melakukan asesmen diagnostik (*pre-test*) melalui tanya jawab lisan dan asesmen sumatif (*post-test*) menggunakan platform digital di laboratorium komputer. Penggunaan Educaplay dalam evaluasi memberikan pengalaman belajar yang menantang dan menyenangkan bagi siswa. Sebagaimana Menurut Anas Sudijono, pretest dan posttest adalah dua jenis tes yang berbeda waktu pelaksanaannya. Pretest dilakukan pada awal pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah menguasai materi sebelum pembelajaran dimulai. Posttest dilakukan di akhir pembelajaran untuk mengetahui apakah peserta didik sudah menguasai materi yang diajarkan secara menyeluruh. Tes ini digunakan untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran khusus, serta memastikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik telah benar-benar dimiliki setelah melalui proses pembelajaran, termasuk latihan atau praktik.

Tindak Lanjut: Kegiatan pasca-pembelajaran difokuskan pada refleksi perasaan siswa dan pemberian penguatan. Penugasan mandiri dirancang secara konkret dengan melibatkan peran aktif orang tua melalui buku monitoring (contoh: pembiasaan karakter sedekah dan perilaku terpuji), sehingga proses pendidikan tetap berlanjut di luar lingkungan sekolah.

Sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh suparman, Menurut suparman, dalam buku yang ditulisnya Peserta didik yang telah mencapai hasil yang baik dalam tes formatif dapat meneruskan ke bagian pelajaran selanjutnya atau mempelajari bahan tambahan untuk memperdalam pengetahuan yang telah dipelajarinya. Kegiatan ini dinamakan program pengayaan (enrichment). Peserta didik yang mendapatkan hasil kurang dalam tes formatif harus mengulang isi pelajaran tersebut dengan menggunakan bahan pembelajaran yang sama atau berbeda. Kegiatan ini dinamakan program perbaikan pembelajaran (remedial)

Secara keseluruhan, guru PAI di SDIT Masyithah telah mengintegrasikan perencanaan kurikuler yang sistematis dengan pemanfaatan teknologi pendidikan (TPACK) serta pendekatan humanis-kontekstual. Sinergi antara media digital dan interaksi interpersonal berhasil menciptakan ekosistem pembelajaran yang aktif, efektif, dan berorientasi pada hasil belajar kognitif maupun pembentukan karakter.

Faktor Pendukung dan penghambat strategi pemanfaatan Multimedia. Faktor pendukungnya didukung oleh dua faktor:

a. Faktor Internal:
   a) Minat Belajar Siswa: Terdapat korelasi positif antara penggunaan multimedia (seperti Educaplay, Quizizz, dan video pembelajaran) dengan peningkatan antusiasme siswa. Minat yang tinggi ini menjadi modal dasar keberhasilan transformasi digital di kelas.
      Menurut Slameto dalam jurnal yang ditulis oleh Sarah Luthfiah Minat yang tinggi dari siswa terhadap pembelajaran pemanfaatan multimedia menjadi faktor internal terpenting yang mendukung keberhasilan strategi pemanfaatan multimedia. Semakin besar minat, semakin aktif dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.
   b) Kreativitas dan Kompetensi Guru: Guru PAI menunjukkan kemampuan adaptif dalam memilih media berdasarkan gaya belajar siswa (*visual, auditori, kinestetik*). Kompetensi ini dijaga melalui partisipasi aktif dalam pelatihan internal maupun mandiri.
      Menurut Baginda Sitompul, dalam jurnal yang ditulisnya Kompetensi guru dalam era digital meliputi kemampuan yang luas dan dinamis untuk mendesain media pembelajaran berbasis digital yang kreatif dan interaktif. Guru dituntut untuk tidak hanya menguasai teknologi, tetapi juga mampu menggunakan teknologi tersebut sebagai sarana untuk membangun kemampuan berpikir kritis dan aspek afektif siswa secara seimbang. Kompetensi digital guru mencakup penguasaan literasi digital, kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi melalui teknologi, serta kemampuan menciptakan konten pembelajaran yang menarik dan relevan sesuai kebutuhan siswa.
b. Faktor Eksternal:
   a) Dukungan Lingkungan Sekolah: Pihak sekolah menyediakan fasilitas infrastruktur yang memadai, termasuk instalasi proyektor (*infocus*) di setiap kelas dan ketersediaan laboratorium komputer.
      Menurut Arianti dalam jurnal nya, Kondisi lingkungan pembelajaran yang baik meliputi fasilitas yang memadai seperti sarana, prasarana, pengaturan ruang kelas yang nyaman, dan hubungan harmonis antara siswa dan guru, yang semuanya berkontribusi menciptakan iklim belajar yang menyenangkan dan memotivasi partisipasi siswa. Guru juga memegang peranan penting dalam menciptakan suasana kondusif dengan mengelola interaksi sosial dan memberikan dukungan yang positif untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa.

Menurut rika Widiasanti, dkk, dalam jurnal yang ditulisnya, tersedianya perangkat teknologi seperti komputer, proyektor, dan jaringan internet merupakan faktor utama yang menunjang efektivitas pembelajaran multimedia. Infrastruktur teknologi yang memadai memungkinkan guru menyampaikan materi secara menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa.

b) Kolaborasi Orang Tua: Orang tua memberikan dukungan berupa izin penggunaan gawai (*smartphone*) untuk kebutuhan belajar di kelas serta aktif dalam penguatan karakter melalui penggunaan buku monitoring harian.

Menurut Sri Wahdini dalam jurnal yang ditulisnya, Dukungan orang tua di era digital sangat penting untuk membantu anak menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dan efektif dalam pembelajaran.

Meskipun berjalan baik, terdapat beberapa kendala yang dihadapi:

a. Faktor Eksternal:

a) Kendala Teknis: Masalah jaringan internet yang tidak stabil, terutama di ruang kelas lantai atas, menjadi hambatan periodik. Namun, hal ini diatasi melalui inisiatif kolaboratif berupa pertukaran ruang kelas (*classroom swapping*).

Menurut Sawitri, hambatan teknis meliputi keterbatasan sarana dan prasarana yang belum memadai, termasuk jaringan internet yang tidak stabil dan perangkat multimedia yang sudah usang, sehingga penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran sering mengalami kendala fisik. Hambatan ini dipadukan dengan kurangnya kompetensi teknis guru yang turut memengaruhi efektivitas pemanfaatan multimedia di kelas

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Strategi pemanfaatan multimedia dalam menghadapi kesulitan belajar siswa era digital di SDIT Masyithah Bukittinggi dapat disimpulkan sebagai berikut:

Strategi pemanfaatan multimedia di SDIT Masyithah Bukittinggi menunjukkan pendekatan yang adaptif dan terintegrasi dalam mendukung Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital. Penelitian ini menegaskan bahwa peneliti berhasil menyoroti keunikan SDIT Masyithah melalui cara guru menginternalisasikan nilai-nilai keislaman ke dalam pemanfaatan teknologi. Pemanfaatan multimedia, seperti PowerPoint untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang sistematis, serta platform interaktif Educaplay dan Quizizz untuk asesmen dan peningkatan partisipasi, terbukti efektif meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa.Namun, pemanfaatan multimedia tidak berhenti pada aspek kognitif. Keunikan utama terlihat pada penguatan aspek afektif dan psikomotorik. Guru PAI secara strategis menggunakan media digital untuk memfasilitasi Problem-Based Learning (PBL) dan diversifikasi luaran hasil diskusi (presentasi, bernyanyi, dll.). Puncaknya, dalam Kegiatan Lanjutan, guru memanfaatkan buku monitoring dengan bantuan orang tua untuk mencatat pembiasaan positif islami (sedekah senyum, shalat), yang menunjukkan kolaborasi aktif antara sekolah dan orang tua.

Keberhasilan strategi ini didukung oleh minat tinggi siswa terhadap teknologi dan kompetensi guru yang secara proaktif menyesuaikan media dengan gaya belajar siswa.

Dukungan fasilitas yang memadai (proyektor, laboratorium komputer) dan izin orang tua untuk membawa gawai juga menjadi faktor eksternal penentu. Dengan demikian, SDIT Masyithah menunjukkan bahwa multimedia merupakan alat vital yang berhasil dijembatani untuk mencapai tujuan pendidikan agama yang tidak hanya berfokus pada pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan akhlak mulia. Penghambat strategi pemanfaatan multimedia diantaranya keterbatasan waktu guru dalam merancang pembelajaran yang berkualitas dan juga terkadang adanya kendala jaringan namun semua itu bisa diatasi oleh guru PAI.

DAFTAR PUSTAKA

Aimi Ruzaini, Ahmad. 2022. *Elemen Multimedia Dalam Pembelajaran Berasaskan Web Di Abad Ke-21: Satu Kajian Literatur*. ICE. Malaysia: Faculty of Social Sciences and Humanities UTM.

Al-Maraghi. 1992. *Tafsir Al-Maraghi*. Translated by A. U. Sitanggal. (Semarang: Karya Toha utra Semarang

Dwi Surjono, Herman. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.

Husnullail. 2024. "Teknik Pemeriksaan Data Dalam Riset Ilmiah." *Genta Mulia* 15 (2).

Iman, Mujhirul. *Diagnosis Kesulitan Belajar*. Malang: Literasi Nusantara Abadi Group, 2024

Iskandar, Akbar. 2023. *Media Pembelajaran Dan Tantangannya*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Jayusman. 2019."Pelatihan Dan Pendampingan Untuk Pembuatan Dan Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Saintifik Dalam Pembelajaran Sejarah Pada MGMP Sejarah Kabupaten Rembang." *Panjar* 1 (2).

Kamaruddin dkk. Ilham. 2022. *Strategi Pembelajaran*. Sumatera Barat: Global Eksekutif Teknologi.

Kristanto.Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Surabaya.

Kusuma, Jaka Wijaya. Dhanan Abimanto, Yuyun Dwi Haryanti, Evi Susanti, and Ni'ma M Alhabsyi. 2021. *Strategi Pembelajaran*. Solok: Cendekia Mulia Mandiri.

Laudia Tysara. "*Pengertian Multimedia Menurut Para Ahli Dan Elemennya."* Liputan 6, 2021. https://www.liputan6.com/hot/read/4701997/apa-itu-multimedia-ini-pengertian-menurut-para-ahli-dan-elemennya?page=4

Mahfuzoh, Nurhasnah, Wedra Aprison, Jasmienti. 2023. "Penerapan Strategi Pembelajaran Word Square Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas X Di MASAl-Manaar BatuhampaR." *Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 2 (4).

Mardhiyah. Hayatul. 2024. "Hubungan Teknik Umpan Balik Dengan Motivasi Belajar Siswa." Publikasi Ilmu Pendidikan, *Bahasa Dan Matematika* 2 (3).

Safitri. Eka. 2024. "Meningkatkan Partisipasi Belajar Peserta Didik Melalui Media Crossword Puzzle Pada Mata Pelajaran PPKn Di SMP Negeri 1 Siantan." *Education* 6 (2).

Samrin. 2015. "Pendidikan Agama Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional Di Indonesia." *Al-Ta'dib* 8.

Widyastuti, Ana. 2024. Muhammad Rusli Baharuddin, Arif Dwinanto Huzaima Mas'du, Siska Yulia Rahmi, Janner Simarmata, Wiwin Rewini Kunusa Sukarman Purba, Julhim S. Tangio, and Hadi Nasbey. *Pembelajaran Multimedia Interaktif*. medan: Yayasan Kita Menulis.

Yudin, Citria. 2019. *Pengantar Pendidikan*. (Mataram: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram

Zahrotun Nisa. Anisa. 2025."Urgensi Apersepsi Dalam Mengasah Critical Thinking Siswa SD Bermuatan Profil Pelajar Pancasila." Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra 3 (1).