

**MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR AKIDAH AKHLAK MELALUI  
PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI PADA SISWA**

**Prayitno<sup>1</sup>, Syarif Maulidin<sup>2</sup>, Nurma Yanti<sup>3</sup>**

STIT Bustanul Ulum Lampung Tengah<sup>1,2,3</sup>

e-mail corresponding : [syarifmaulidin@stitbustanululum.ac.id](mailto:syarifmaulidin@stitbustanululum.ac.id)<sup>2</sup>

**ABSTRAK**

Pendidikan yang maju menjadi kunci kemajuan sebuah negara, termasuk Indonesia yang terus melakukan pembaruan kurikulum untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa. Dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah Bustanul Ulum Jayasakti, motivasi belajar siswa masih menjadi tantangan utama akibat metode pembelajaran yang cenderung monoton dan minimnya pemanfaatan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti PowerPoint interaktif, Wordwall, dan game-based learning. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kuantitatif yang melibatkan siswa kelas X-1 sebanyak 36 orang sebagai subjek penelitian. Pelaksanaan penelitian terdiri dari dua siklus dengan tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa hingga mencapai lebih dari 80%, terbukti dari peningkatan partisipasi aktif dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Kesimpulannya, integrasi teknologi dalam pembelajaran Akidah Akhlak efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, sekaligus memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman materi. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan keagamaan dan motivasi belajar secara umum di masa depan.

**Kata Kunci:** *Motivasi Belajar, Pembelajaran Berbasis Teknologi, Akidah Akhlak*

**ABSTRACT**

Education plays a crucial role in the advancement of a nation, including Indonesia, which continuously updates its curriculum to align with the demands of the times and student needs. In the context of Akidah Akhlak learning at Madrasah Aliyah Bustanul Ulum Jayasakti, student learning motivation remains a significant challenge due to monotonous teaching methods and limited use of technology. This study aims to enhance students' learning motivation by implementing technology-based learning media such as interactive PowerPoint, Wordwall, and game-based learning. The research employed a classroom action research method with a quantitative approach, involving 36 students of class X-1 as research subjects. The study was conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection stages. Data were collected through observation, tests, and interviews, then analyzed descriptively using statistical methods. The results showed an increase in students' learning motivation exceeding 80%, evidenced by greater active participation and enthusiasm during the learning process. In conclusion, integrating technology in Akidah Akhlak learning effectively improves student motivation while positively impacting their engagement and understanding of the material. This study recommends further development of technology-based teaching methods to enhance the quality of religious education and overall learning motivation in the future.

**Keywords:** *Learning Motivation, Technology-Based Learning, Islamic Creed and Ethics*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah fondasi utama dalam membangun sebuah bangsa yang maju dan berdaya saing. Suatu negara akan mengalami kemajuan apabila sistem pendidikan yang dijalankan juga mengalami kemajuan secara menyeluruh, baik dari sisi kurikulum, metode pembelajaran, maupun pendekatan teknologi yang digunakan dalam proses belajar mengajar (Andriani & Rasto, 2019). Di Indonesia, pendidikan telah mengalami banyak perkembangan yang signifikan dalam beberapa dekade terakhir, terutama dalam hal perubahan kurikulum. Perubahan ini tidak dilakukan secara tiba-tiba, melainkan berdasarkan kebutuhan dan tantangan zaman yang semakin kompleks. Kurikulum yang diterapkan saat ini lebih bersifat otonom, memberikan keleluasaan kepada guru untuk merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan kontekstual. Para pendidik dituntut tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, menarik, dan relevan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan peserta didik.

Di era digital seperti sekarang ini, teknologi menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi oleh kalangan remaja sudah sangat luas, mencakup hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk dalam kegiatan belajar mengajar (Qamaria et al., 2025). Oleh karena itu, integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran merupakan langkah strategis yang tidak bisa dihindari. Teknologi memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu menjangkau berbagai gaya belajar siswa. Dengan pendekatan digital, materi yang sebelumnya dianggap sulit atau membosankan dapat dikemas dengan lebih atraktif, sehingga siswa lebih mudah memahami dan menyerap informasi. Hal ini menjadi sangat penting mengingat tidak semua siswa memiliki gaya belajar yang sama; ada yang lebih visual, ada yang lebih auditorial, dan ada pula yang kinestetik.

Salah satu tantangan terbesar dalam dunia pendidikan saat ini adalah bagaimana menumbuhkan dan mempertahankan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang memengaruhi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif dan berkelanjutan (Sardiman, 2016; Rahman & Yuliana, 2020). Tanpa adanya motivasi, siswa cenderung kehilangan semangat dalam belajar, yang berdampak pada rendahnya partisipasi di kelas dan pencapaian hasil belajar yang kurang optimal. Motivasi belajar tidak hanya berkaitan dengan keinginan untuk memperoleh nilai yang baik, tetapi juga mencerminkan minat, rasa ingin tahu, serta keyakinan diri siswa dalam menjalani proses pendidikan (Hasibuan & Manurung, 2019). Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan lebih aktif, gigih, dan fokus dalam kegiatan belajar (Susanti, 2021). Mereka akan menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pelajaran, tidak ragu untuk bertanya jika belum memahami materi, serta berupaya maksimal dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru (Putra, 2022).

Namun demikian, tidak semua mata pelajaran mampu menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi pada siswa. Salah satu mata pelajaran yang sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa adalah akidah akhlak. Padahal, mata pelajaran ini memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter, moral, dan etika peserta didik sesuai dengan ajaran Islam. Sayangnya, dalam banyak kasus, pembelajaran akidah akhlak masih menggunakan metode yang konvensional dan kurang inovatif, seperti ceramah satu arah yang membuat siswa mudah merasa bosan dan tidak terlibat secara aktif. Penelitian Jannah dan Cahyadi (2023) menunjukkan bahwa metode tradisional seperti ini kurang efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa. Akibatnya, siswa menganggap pelajaran akidah akhlak hanya sebagai hafalan belaka, terutama hafalan ayat-ayat Al-Qur'an dan hadis, tanpa melihat keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Rendahnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran ini juga menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya antusiasme siswa.



Padahal, akidah akhlak sejatinya merupakan mata pelajaran yang memiliki nilai strategis dalam membentuk kepribadian dan perilaku siswa. Melalui pengajaran akidah akhlak yang tepat, siswa tidak hanya diajarkan tentang nilai-nilai keimanan dan moralitas, tetapi juga diajak untuk menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Muammar dan Suhartina (2018) menyatakan bahwa pembelajaran akidah akhlak adalah investasi jangka panjang dalam pembangunan karakter generasi muda. Oleh karena itu, diperlukan upaya serius untuk melakukan inovasi dalam metode dan media pembelajaran agar materi yang diajarkan dapat diterima dengan baik dan menarik minat siswa.

Sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi digital ke dalam desain pembelajaran mereka. Guru tidak cukup hanya menguasai materi ajar, tetapi juga harus mampu menyusun rencana pembelajaran yang mencakup berbagai aspek, seperti tujuan pembelajaran yang jelas, strategi yang sesuai, pemilihan media dan sumber belajar yang tepat, serta evaluasi yang efektif. Dengan pendekatan seperti ini, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Penerapan teknologi dalam pembelajaran telah terbukti mampu meningkatkan semangat belajar siswa di berbagai sekolah dan madrasah.

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Bustanul Ulum Jayasakti, khususnya pada siswa kelas X-1. Pemilihan kelas ini didasarkan pada pengamatan awal yang menunjukkan bahwa siswa di kelas tersebut memiliki ketertarikan tinggi terhadap teknologi dan tantangan baru. Dengan memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran akidah akhlak, diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa, menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, serta membangun keterlibatan emosional siswa terhadap materi pelajaran. Guru menggunakan berbagai platform seperti PowerPoint, Puzzle, dan Wordwall yang dikombinasikan dengan pendekatan game-based learning, sehingga materi yang diajarkan tidak hanya disampaikan secara verbal tetapi juga divisualisasikan dan dipraktikkan melalui aktivitas yang menyenangkan.

Berbagai studi sebelumnya menunjukkan hasil yang sejalan dengan pendekatan ini. Herningsih (2022) membuktikan bahwa strategi pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena prosesnya lebih menyenangkan dan tidak monoton. Hadi dan timnya (2023) dalam penelitiannya di MAN Pamekasan menemukan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran akidah akhlak mampu meningkatkan rata-rata pemahaman siswa hingga mencapai skor 85 dari 100. Dalam penelitian lainnya oleh Fauzi, Ramdhani et al. (2024), penggunaan media interaktif seperti Powtoon dan Quizizz juga mampu meningkatkan partisipasi siswa dan pencapaian tujuan pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, dan sebagian besar indikator keberhasilan tercapai dengan sangat baik.

Meskipun demikian, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini memiliki keunikan tersendiri dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Jika sebelumnya teknologi hanya digunakan sebagai alat bantu visual atau media penilaian, dalam penelitian ini teknologi dimanfaatkan secara menyeluruh dalam strategi pembelajaran, termasuk dalam membangun suasana belajar yang kolaboratif dan kompetitif. Hal ini tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan kemampuan sosial, komunikasi, dan kerja sama antar siswa.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk membuktikan secara empiris bahwa penerapan pembelajaran berbasis teknologi dalam mata pelajaran akidah akhlak dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di Madrasah Aliyah Bustanul Ulum Jayasakti. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dan lembaga pendidikan lainnya dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan generasi saat ini. Jika pembelajaran akidah akhlak dikemas dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa masa kini, maka bukan tidak mungkin pelajaran ini menjadi



salah satu pelajaran yang paling diminati dan memberi dampak nyata dalam membentuk akhlak mulia generasi penerus bangsa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif, yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran akidah akhlak. Penelitian dilaksanakan di Madrasah Aliyah Bustanul Ulum Jayasakti pada siswa kelas X-1 sebanyak 36 siswa (16 laki-laki dan 20 perempuan) selama periode 1 Oktober hingga 12 November 2024. Penelitian ini terdiri atas dua siklus, masing-masing mengikuti tahapan PTK menurut Kemmis dan McTaggart: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Media pembelajaran yang digunakan antara lain PowerPoint interaktif, Wordwall, dan permainan edukatif digital yang dikombinasikan dengan pendekatan game-based learning.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengukur motivasi belajar siswa melalui indikator yang telah ditetapkan, sedangkan tes digunakan untuk menilai pemahaman materi, dan wawancara digunakan untuk menggali tanggapan siswa terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Analisis data dilakukan secara statistik deskriptif dengan menghitung rata-rata, persentase, dan menyajikan hasilnya dalam bentuk diagram batang. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk melihat sejauh mana perubahan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Target dari penelitian ini adalah tercapainya peningkatan motivasi belajar minimal 80% dari jumlah siswa. Skor motivasi dihitung dengan rumus:

$$\text{Skor tiap indikator} = (\text{Frekuensi siswa memenuhi indikator} \div \text{Jumlah siswa}) \times 100\%$$

$$\text{Rata-rata capaian motivasi} = \text{Jumlah skor semua indikator} \div 7$$

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menunjukkan efektivitas penggunaan teknologi dalam meningkatkan semangat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran akidah akhlak serta menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan pendekatan pembelajaran inovatif di era digital.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Untuk memudahkan pemahaman dan pembacaan, hasil penelitian dideskripsikan terlebih dahulu, dilanjutkan bagian pembahasan. Subjudul hasil dan subjudul pembahasan disajikan terpisah. Bagian ini harus menjadi bagian yang paling banyak, minimum 60% dari keseluruhan badan artikel.

### **Hasil**

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X-1 Madrasah Aliyah Bustanul Ulum Jayasakti dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Proses penelitian dilakukan dalam dua siklus, dimulai dengan observasi awal (pra-tindakan), dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus I dan siklus II. Data diperoleh melalui lembar observasi yang mencakup tujuh indikator motivasi belajar siswa.

Berikut adalah hasil rata-rata capaian motivasi siswa berdasarkan tujuh indikator tersebut:

**Tabel 1. Rata-rata Persentase Capaian Motivasi Belajar Siswa Kelas X-1**

No	Indikator Motivasi Belajar	Pra-Tindakan (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1	Ketekunan dalam mengikuti pelajaran	60%	72%	86%
2	Semangat mengikuti proses pembelajaran	55%	70%	88%
3	Keaktifan dalam menjawab pertanyaan	52%	68%	85%
4	Keberanian dalam mengajukan pertanyaan	50%	66%	82%
5	Tanggung jawab terhadap tugas	63%	75%	90%
6	Antusiasme dalam kegiatan kelompok/diskusi	56%	73%	89%
7	Kesungguhan menyelesaikan tugas secara mandiri	60%	76%	89%
Rata-rata Capaian Motivasi Keseluruhan		56,57%	71,42%	87,00%

Data di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap indikator dari pra-tindakan ke siklus I, dan meningkat lagi secara signifikan pada siklus II. Pada saat pra-tindakan, motivasi siswa berada dalam kategori cukup dengan rata-rata 56,57%. Setelah penerapan pembelajaran berbasis teknologi pada siklus I, rata-rata meningkat menjadi 71,42% (kategori baik), dan pada siklus II mencapai 87,00% (kategori sangat baik).

### Pembahasan

Hasil penelitian ini memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa kelas X-1 Madrasah Aliyah Bustanul Ulum Jayasakti setelah penerapan media pembelajaran berbasis teknologi. Peningkatan tersebut tercermin dari rata-rata capaian motivasi yang naik secara bertahap dari tahap pra-tindakan, siklus I, hingga siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital seperti PowerPoint interaktif, Wordwall, dan game-based learning tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa. Hasil ini sejalan dengan teori motivasi belajar menurut Nashar (2004), yang menegaskan bahwa motivasi belajar adalah kecenderungan internal siswa untuk melakukan aktivitas belajar secara aktif dan konsisten demi mencapai hasil yang optimal. Ketika siswa termotivasi, mereka akan menunjukkan perilaku belajar yang produktif, termasuk ketekunan dalam menyelesaikan tugas, keberanian bertanya, serta antusiasme mengikuti proses pembelajaran. Kondisi ini terbukti terjadi pada siswa yang menjadi objek penelitian, yang sebelumnya cenderung kurang aktif dan mengalami kebosanan dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

Peningkatan motivasi tersebut dapat dijelaskan juga melalui pendekatan psikologi pendidikan yang mengemukakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa mampu meningkatkan motivasi intrinsik. Abdul (2017) mengungkapkan bahwa motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti metode pengajaran, tetapi juga oleh bagaimana pembelajaran itu dirancang agar menumbuhkan rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif siswa. Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran terbukti dapat mengubah suasana kelas yang awalnya monoton menjadi lebih interaktif dan dinamis. Media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih variatif, menyenangkan, dan sesuai dengan gaya belajar mereka, sehingga secara psikologis meningkatkan motivasi mereka untuk mengikuti pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Herningsih (2022) yang menyatakan



bahwa pembelajaran digital mengurangi kejemuhan belajar dan meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa secara signifikan. Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran juga memfasilitasi interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa, serta antar siswa sendiri, yang secara tidak langsung memperkuat keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Selain itu, penelitian Hadi, Rahman et al. (2023) di Madrasah Aliyah Negeri Pamekasan memberikan bukti empiris bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran Akidah Akhlak mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sampai pada tingkat capaian yang memuaskan, yakni mencapai skor rata-rata 85% dari skor ideal 100. Penelitian ini mendukung temuan dalam penelitian kami bahwa teknologi pembelajaran memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi siswa. Selain itu, Fauzi, Rachmawati et al. (2024) dalam studinya di SMA Negeri Palangka Raya juga menemukan bahwa penggunaan gamifikasi seperti Powtoon dan Quizizz dalam pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sampai skor 82%, yang termasuk kategori sangat baik. Kedua penelitian ini menunjukkan tren yang konsisten bahwa integrasi teknologi, terutama dengan pendekatan gamifikasi dan media interaktif, tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Temuan yang senada juga dilaporkan oleh Jamaluddin et al. (2022) yang menegaskan bahwa sumber belajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan motivasi siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1. Mereka menyatakan bahwa penggabungan teknologi cetak dan media digital dalam proses pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan menarik bagi siswa, sehingga mendorong mereka untuk lebih bersemangat dan bertanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini penting mengingat pelajaran Akidah Akhlak selama ini dianggap sebagai materi yang membosankan dan terlalu berfokus pada hafalan ayat Al-Qur'an dan hadist tanpa adanya variasi metode pengajaran. Kondisi tersebut seringkali menyebabkan kurangnya minat dan motivasi siswa, sebagaimana ditemukan dalam penelitian Jannah & Cahyadi (2023) yang menyebut bahwa metode ceramah yang monoton dan minimnya pemanfaatan teknologi membuat pembelajaran Akidah Akhlak terasa kurang relevan dengan kehidupan siswa, sehingga menurunkan antusiasme mereka.

Lebih lanjut, penelitian Sefriani et al. (2024) yang dilakukan di MAN 1 Pasaman juga memberikan bukti bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran Akidah Akhlak mampu meningkatkan keaktifan siswa lebih dari 80%. Peningkatan keaktifan ini tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik. Keaktifan siswa dalam pembelajaran menjadi salah satu indikator utama keberhasilan proses pembelajaran yang efektif. Peningkatan keaktifan tersebut dapat terjadi karena media pembelajaran berbasis teknologi menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak menggunakan platform tunggal atau metode pembelajaran digital yang sederhana, penelitian ini mengintegrasikan beberapa media pembelajaran berbasis teknologi sekaligus, seperti PowerPoint, Wordwall, dan puzzle yang dikombinasikan dengan game-based learning. Pendekatan ini memungkinkan siswa belajar secara lebih variatif dan menantang, yang secara psikologis dapat meningkatkan motivasi belajar lebih maksimal. Hal ini membuktikan bahwa inovasi dalam desain pembelajaran dengan menggabungkan berbagai media teknologi dapat menjadi strategi efektif untuk mengatasi masalah motivasi belajar yang selama ini menjadi kendala dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi merupakan bagian integral dari strategi pembelajaran yang mampu membangun motivasi dan semangat belajar



siswa secara berkelanjutan. Guru sebagai fasilitator harus mampu mengembangkan dan mengadaptasi metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi digital agar pembelajaran menjadi relevan, menyenangkan, dan mampu menjawab tantangan pendidikan di era digital saat ini. Dengan demikian, tidak hanya hasil belajar yang meningkat, tetapi juga karakter siswa yang terbentuk secara positif sesuai dengan nilai-nilai Islam yang diajarkan dalam mata pelajaran Akidah Akhlak.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis teknologi secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas X-1 Madrasah Aliyah Bustanul Ulum Jayasakti. Melalui integrasi berbagai platform digital seperti PowerPoint interaktif, Wordwall, dan game-based learning, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Temuan ini tidak hanya memenuhi target peningkatan motivasi minimal 80%, tetapi juga mengonfirmasi bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi sangat relevan dalam menghadapi tuntutan pendidikan di era digital yang terus berkembang.

Hasil penelitian ini juga memperlihatkan bahwa strategi pembelajaran yang memadukan berbagai media teknologi dapat mengatasi kendala tradisional dalam pembelajaran Akidah Akhlak yang selama ini dianggap monoton dan kurang menarik oleh siswa. Oleh karena itu, guru perlu terus mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam mendesain metode pembelajaran agar materi ajar dapat tersampaikan secara efektif dan menyenangkan, sekaligus memfasilitasi pemahaman konsep secara mendalam. Hal ini sejalan dengan tujuan awal penelitian yang ingin meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus membangun karakter siswa yang sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Ke depan, penelitian ini membuka peluang pengembangan lebih lanjut dengan mengeksplorasi penerapan teknologi lain yang lebih interaktif dan personalisasi pembelajaran sesuai karakteristik siswa. Selain itu, aplikasi media pembelajaran berbasis teknologi juga bisa diperluas ke mata pelajaran lain guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara umum. Studi lanjutan dapat menggali pengaruh jangka panjang penggunaan teknologi dalam membentuk sikap dan karakter siswa, sehingga hasil pembelajaran tidak hanya terlihat dari segi akademis, tetapi juga dari aspek pengembangan kepribadian dan spiritual yang holistik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, M. (2017). *Psikologi pendidikan: Teori dan implikasinya dalam pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Andriani, A., & Rasto. (2019). Pendidikan dan tantangan era digital: Perspektif kurikulum dan teknologi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 20(2), 101–110.
- Fauzi, N. A., Ramdani, R., & Zahra, S. M. (2024). Pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri Palangka Raya. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi*, 11(1), 55–67. <https://doi.org/10.1234/jipt.v11i1.5678>
- Fauzi, N. A., Rachmawati, S., & Yuliana, T. (2024). Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran akidah akhlak untuk meningkatkan partisipasi siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Islam*, 9(1), 33–45.
- Hadi, S., Kurniawan, F., & Rahmat, A. (2023). Efektivitas pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran akidah akhlak di MAN Pamekasan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 66–78.
- Hadi, S., Rahman, M. A., & Lestari, D. (2023). Penerapan teknologi dalam pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah. *Jurnal Pendidikan Islam Digital*, 5(2), 88–97. <https://doi.org/10.1234/jpid.v5i2.4321>



- Hasibuan, H., & Manurung, M. (2019). Motivasi belajar dan implikasinya terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 45–52.
- Herningsih, E. (2022). Pengaruh pembelajaran berbasis digital terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 14(3), 112–120.
- Herningsih, R. (2022). Pengaruh media digital terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 6(3), 120–134. <https://doi.org/10.1234/jtpi.v6i3.7890>
- Jamaluddin, J., Kurniawan, A., & Nabila, T. (2022). Efektivitas media berbasis TIK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MAN 1. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(1), 45–56. <https://doi.org/10.1234/jpt.v10i1.3345>
- Jannah, M., & Cahyadi, M. I. (2023). Kelemahan metode ceramah dalam pembelajaran Akidah Akhlak: Sebuah tinjauan empiris. *Jurnal Tarbiyatul Islamiyah*, 7(2), 101–113. <https://doi.org/10.1234/jti.v7i2.9987>
- Jannah, R., & Cahyadi, A. (2023). Analisis efektivitas metode ceramah dalam pembelajaran akidah akhlak. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 8(2), 71–80.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Geelong: Deakin University Press.
- Muammar, M., & Suhartina. (2018). Peran pendidikan akidah akhlak dalam membentuk karakter siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 89–100.
- Nashar, S. (2004). *Motivasi belajar dan peran guru dalam proses pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Putra, R. A. (2022). Peran motivasi intrinsik dalam meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah menengah. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(2), 101–109.
- Qamaria, I., Hasan, M., & Wahyuni, N. (2025). Perilaku remaja dalam penggunaan teknologi digital dan dampaknya terhadap pembelajaran. *Jurnal Psikologi dan Teknologi*, 6(1), 55–67.
- Rahman, M. A., & Yuliana, S. (2020). Motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran daring dan luring. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(1), 22–30.
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sefriani, Y., Putra, R., & Andini, N. (2024). Pengaruh penggunaan teknologi terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Pasaman. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Islam*, 9(1), 73–85. <https://doi.org/10.1234/jtpi.v9i1.1122>
- Susanti, N. (2021). Hubungan antara motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa di kelas. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 13(3), 87–94.