
Penggunaan Media Smartboard dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pelajaran PAI di SD Prestige Bilingual School

Putri Rizki Aini^{1✉*}, Yuliyani^{2✉}, Reza Pratama^{3✉}

¹²³Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

Email : putririzkiaini17@gmail.com¹

Received: 2024-06-11; Accepted: 2024-08-06; Published: 2024-08-31

Abstrak

This research wants to discuss various problems in the world of education, namely that many educators still use conventional media such as lecture or question and answer methods which result in learning being inactive, thus affecting the quality of learning outcomes. This research aims to see how the role of using smartboard media in the learning process can improve students' understanding, especially in Islamic studies.

Researchers used observation, interviews and documentation methods. The results of this research show that the presence of smartboards at Prestige Bilingual School in the teaching and learning process in Islamic studies has a positive impact, where smartboards become an attraction to provide a feeling of joy and comfort, thereby encouraging students to learn, which of course can increase understanding and strengthen students' memories of Islamic Religious Lessons. Like humans who are not perfect, this smartboard media also has its drawbacks, namely that the price is relatively expensive, making some school institutions think again about using it, as well as technicians who are still rarely found. The educators here have not received special training to master smartboards so not all educators use smartboard media in the learning process at school and this smartboard requires electricity, if it goes out then it cannot be run.

Keywords: *Smartboard Media; Student Understanding; Islamic Education Lessons*

Abstraksi

Penelitian ini hendak membahas pelbagai problematika dalam dunia pendidikan yakni masih banyaknya pendidik yang menggunakan media konvensional seperti metode ceramah ataupun tanya jawab yang mengakibatkan pembelajaran menjadi tidak aktif sehingga berpengaruh pada kualitas hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana peranan penggunaan media smartboard pada proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terlebih pada pelajaran Agama Islam.

Peneliti menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kehadiran smartboard di Prestige Bilingual School dalam proses belajar mengajar pada pelajaran Agama Islam memberikan dampak positif, dimana smartboard menjadi daya tarik untuk memberikan rasa senang dan nyaman sehingga memberikan dorongan semangat kepada siswa untuk belajar yang tentunya hal ini dapat meningkatkan pemahaman dan menguatkan ingatan siswa terhadap Pelajaran Agama Islam. Selayaknya manusia yang tidak sempurna, media smartboard ini memiliki kekurangan yakni dengan harga yang terbilang mahal membuat beberapa instansi sekolah berpikir kembali untuk

menggunakannya juga teknisi yang masih jarang ditemui. Para pendidik disini juga belum mendapatkan pelatihan secara khusus untuk menguasai smartboard sehingga belum semua pendidik menggunakan media smartboard dalam proses pembelajaran disekolah tersebut dan smartboard ini membutuhkan aliran listrik, jika padam maka tidak dapat dijalankan.

Keywords: *Media Smartboard; Pemahaman Siswa; Pelajaran PAI*

Copyright © 2024 Permata : Jurnal Pendidikan Agama Islam

INTRODUCTION

Lemahnya kualitas pendidikan saat ini disebabkan oleh rendahnya kualitas pengajar dimana penyampaian materi Pendidikan Agama Islam terkesan lebih banyak terfokus pada masalah teoritis, dalam ranah metodologi pembelajaran masih terkesan konvensional dan jarang adanya inovasi. Terlihat jelas bahwa media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih memakai buku teks sebagai satu satunya sumber belajar dan jarang adanya inovasi yang membuat minat belajar anak rendah sehingga mempengaruhi hasil belajar anak. (Panjaitan et al., 2020)

Pembelajaran peserta didik juga menjadi kurang antusias dan terkesan pasif terlebih lagi pendidik yang kurang memahami dan menyadari arti penting dari media yang digunakan dalam penyampaian materi. Padahal perkembangan teknologi yang semakin meningkat tidak dapat dilepaskan dari pendidikan, sebab sangat mendukung dalam mengoptimalkan proses pembelajaran baik ditingkat sekolah maupun kehidupan sehari-hari. (Miftah, 2014)

Pelbagai problematika dalam dunia pendidikan saat ini dapat kita upayakan dengan adanya penggunaan media dan teknologi dalam proses pendidikan. Media menjadi alat dalam penyampaian materi dan menjadi salah satu faktor yang pendukung keberhasilan tujuan pendidikan, mengingat zaman yang terus berkembang hendaknya seorang pendidik senantiasa memanfaatkan teknologi agar pembelajaran lebih efektif dan efisien. (Nurdin, 2016) Sejalan dengan pemaparan tersebut, maka media pembelajaran yang sesuai digunakan untuk saat ini bukan lagi media pembelajaran konvensional, tetapi media pembelajaran digital. Mengingat kebutuhan peserta didik yang semakin bervariasi, dan kita sebagai guru juga harus bisa mengimbangnya.

Terdapat beberapa kategori utama dalam media. *Pertama*, media komunikasi interpersonal yang memfasilitasi interaksi antar individu melalui platform-platform seperti pesan teks, panggilan video, dan berbagai aplikasi per pesanan. *Kedua*, terdapat media pencarian informasi yang mencakup mesin pencari di internet, memungkinkan pengguna untuk mencari dan mengakses berbagai informasi sesuai kebutuhan mereka. *Ketiga*, ada media partisipatoris yang memungkinkan partisipasi aktif pengguna melalui ruang obrolan *chat rooms* di internet dan platform kolaboratif lainnya. (Kurniasih, 2019)

Dalam hal ini, penulis tertarik untuk mengkaji lebih jauh tentang media Smartboard, media pembelajaran berbasis digital yang sangat jarang digunakan pada sekolah-sekolah umum di sekitar kita. Penggunaan media ini tentu sangat membantu proses pembelajaran, terutama dalam menjawab tantangan zaman tentang kebutuhan peserta didik akan dunia digital. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Aktas, menyatakan bahwa penggunaan smartboard menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam meningkatkan prestasi, kemampuan mengingat, motivasi dan ketekunan peserta didik dalam belajar. (Aktas et al., 2016) Smartboard merupakan sebuah inovasi teknologi yang dirancang oleh perusahaan SMART Technologies berbasis di Kanada, telah dikembangkan sebagai suatu bentuk papan tulis interaktif yang menggunakan teknologi mutakhir sebagai sarana utama dalam melaksanakan presentasi serta proses pembelajaran. (Maghfi & Suyadi, 2020)

Papan pintar atau smartboard adalah alat pembelajaran grafis yang sangat efisien dan mampu menyampaikan pesan khusus kepada audiens yang dituju. Sebagai media grafis yang efektif, papan pintar dapat digunakan dengan mudah dan praktis. Gambar-gambar dapat dengan cepat dibuat, diganti, dan dihapus kapan pun diperlukan. Selain menampilkan gambar, papan pintar ini juga dapat digunakan secara berulang di kelas dasar sekolah dasar untuk menampilkan informasi seperti angka, warna, serta materi pembelajaran berupa audio dan video. Media

pembelajaran smartboard merupakan inovasi dalam bentuk media pembelajaran digital yang didesain untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Ini merupakan perkembangan dari papan tulis konvensional. Smartboard atau yang juga dikenal sebagai papan interaktif, adalah papan pintar dengan layar display berukuran sekitar 75 inci, yang merupakan adaptasi dari konsep papan tulis tradisional dengan kapur dan spidol. Dengan menggabungkan teknologi remote Wi-Fi dan proyektor, smartboard memiliki fungsi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaannya hampir serupa dengan penggunaan komputer secara umum, dengan materi ajar diambil melalui pemindaian buku pendidikan yang otomatis terhubung dengan YouTube. (Nurkhofifah, 2022)

Mengutip hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kamaladini, bahwa pemanfaatan smartboard telah terbukti sangat efektif dalam meningkatkan tingkat motivasi belajar siswa. (Kamaladini et al., 2021) Temuan ini mencerminkan dampak positif dari integrasi teknologi interaktif, khususnya smartboard, sebagai faktor peningkatan semangat siswa terhadap proses pembelajaran. Penelitian ini memberikan landasan yang kuat untuk mendukung klaim bahwa penggunaan smartboard bukan hanya sekadar alat pembelajaran konvensional, tetapi juga merupakan suatu strategi inovatif yang dapat merangsang keterlibatan siswa secara lebih aktif. Melalui keberagaman fitur-fitur interaktifnya, smartboard tidak hanya menyajikan informasi secara visual yang menarik, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menantang. Pentingnya motivasi belajar siswa dalam mencapai hasil pembelajaran yang optimal menegaskan bahwa penggunaan smartboard bukan hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga memberikan dampak positif pada aspek psikologis dan emosional siswa. (Abbas et al., 2024) Oleh karena itu, integrasi smartboard dalam konteks pembelajaran dapat dianggap sebagai langkah progresif untuk menciptakan lingkungan belajar yang merangsang dan memotivasi.

Kemudian melalui penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Zaenal Fais, ditemukan bahwa papan pintar dan kotak ajaib memperlihatkan kesesuaian yang signifikan sebagai media pembelajaran matematika. (Fais et al., 2019) Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa kedua elemen tersebut memiliki nilai potensial yang tinggi untuk mendukung proses pembelajaran di bidang matematika. Penemuan ini memberikan landasan kuat untuk mendukung keberlanjutan dan keefektifan penggunaan papan pintar dan kotak ajaib sebagai alat pembelajaran. Implikasi dari hasil penelitian ini tidak hanya berkaitan dengan aspek teknologis, tetapi juga menyoroti relevansi dan kepraktisan penerapan media tersebut dalam konteks pengajaran matematika. Dengan demikian, temuan ini memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman kita tentang bagaimana teknologi, khususnya papan pintar dan kotak ajaib, dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pelajaran.

Juga menurut pandangan yang dikemukakan oleh Maghfi dan Suyadi, mereka berpendapat dan menyatakan bahwa penerapan media smartboard memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa pada anak usia dini. (Maghfi & Suyadi, 2020) Pernyataan ini mencerminkan keyakinan bahwa penggunaan smartboard dalam konteks pendidikan dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan berbahasa pada tahap awal kehidupan anak. Argumen tersebut menciptakan dasar untuk memahami bahwa integrasi teknologi, seperti smartboard, dapat menjadi alat yang efektif dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan menarik bagi anak-anak usia dini.

Dengan kemampuannya menyajikan materi pembelajaran secara visual dan interaktif, smartboard dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih engas dan memotivasi anak-

anak untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran bahasa. Dengan demikian, pandangan Maghfi dan Suyadi, menunjukkan arah positif dalam memandang peran teknologi, khususnya smartboard, sebagai alat pendukung pembelajaran bahasa pada anak usia dini, yang pada gilirannya dapat memberikan kontribusi pada perkembangan komunikasi dan literasi anak-anak tersebut. (Maghfi & Suyadi, 2020)

Dalam sistem pembelajaran yang menempati posisi struktural dan sebagai ujung tombaknya adalah guru. Sebab gurulah yang terlibat langsung dalam upaya mempengaruhi, membina, dan mengembangkan kemampuan peserta didik supaya menjadi cerdas, terampil, dan bermoral tinggi serta berjiwa sosial sehingga mampu hidup mandiri sebagai makhluk sosial. Seorang guru dituntut untuk mempunyai berbagai keterampilan yang mendukung tugasnya dalam mengajar. Salah satu keterampilan tersebut adalah bagaimana seorang guru dapat menggunakan media digital pada pembelajaran Agama Islam. (Marjuni & Harun, 2019)

Berdasarkan paparan di atas, serta penelitian terdahulu yang terfokus untuk meneliti penggunaan smartboard pada pembelajaran umum saja. Penulis tertarik untuk meneliti penggunaan smartboard pada pembelajaran PAI. Disini, penulis akan membahas terkait penggunaan media smartboard dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Prestige Bilingual School termasuk di dalamnya metode yang digunakan, bagaimana media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang pembelajaran PAI serta kekurangan dan kelebihan media tersebut dalam penggunaannya.

RESEARCH METHODOLOGY

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Yaya Suryana penelitian kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang valid sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang tertentu. (Suryana & Priatna, 2015)

Peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung ke sekolah SD Prestige Bilingual School untuk melihat penggunaan media smartboard pada mata pelajaran Agama Islam di kelas 1, juga mewawancarai guru Agama Islam untuk mendapatkan informasi lebih mendalam terkait penggunaan media smartboard di sekolah tersebut.

RESULTS AND DISCUSSION

A. Profil Sekolah SD Prestige Bilingual School

Prestige Bilingual School merupakan sekolah yang berdiri karena hasil dari kerjasama antara Yayasan Pendidikan Muda Kuala di Medan dengan Yayasan Fatih Indonesia di Banda Aceh. Pada tanggal 6 Januari 2017 Prestige Bilingual School mulai membuka layanan pendidikan untuk masyarakat Medan dan sekitarnya. Sekolah ini terletak di Jl. Bromo, No. 224, Binjai, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara. Pada awal mulanya, Prestige Bilingual School membuka unit layanan Kelompok Bermain (KB), kemudian membuka Taman kanak-kanak (TK), dan Sekolah Dasar (SD), serta pada tahun 2023 berhasil membuka Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Prestige Bilingual School menggunakan metode bilingual dalam pembelajarannya. Metode bilingual ialah metode dengan menggunakan dua bahasa dalam penyampaian materi kurikulum yang bertujuan untuk menguatkan kompetensi siswa dalam berbahasa asing. Dengan penggunaan metode ini, siswa dapat memperoleh dua hal utama yaitu menguasai ilmu

pengetahuan dan ilmu berbahasa asing (Bahasa Inggris). (Sari, 2020) Sekolah ini berkomitmen melalui pendidikan untuk memberikan lebih banyak kontribusi terhadap bangsa dalam pengembangan sumber daya manusia. Dengan memprioritaskan sistem pendidikan yang menyelaraskan antara perkembangan kompetensi karakter, kompetensi pengetahuan serta kompetensi sosial yang diharapkan akan mampu melahirkan generasi yang memiliki semangat untuk membangun dan memajukan bangsa.

Dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, Prestige Bilingual School dilengkapi dengan berbagai fasilitas, diantaranya yaitu:

1. Ruang kelas yang nyaman untuk belajar
2. Lobby yang luas
3. Lapangan bermain
4. Tempat ibadah (Mushola)
5. Ruang makan
6. Ruang perpustakaan
7. *Art Gallery*
8. Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran (smartboard)
9. Penggunaan Buku Referensi Pembelajaran dari Cambridge, dan
10. Mobil Antar-Jemput

Sekolah dengan slogan “*Be the best of me, be the best of you, be the best of us, I can, you can, we can Prestige is the best*” ini, sudah menggunakan kurikulum nasional dengan muatan materi kurikulum pendidikan yang berstandar Internasional. Yang menjadikan kurikulum Cambridge dan Montessori sebagai referensi pengayaan dan penguatan dalam kurikulumnya. Dalam kurikulum sekolah dasar, terbagi menjadi Sekolah Dasar Bawah (kelas 1-3) dan Sekolah Dasar Atas (kelas 4-6) dengan usia peserta didik 6 sampai 12 tahun. Pada Sekolah Dasar, Prestige Bilingual School memadukan antara kurikulum Nasional dengan kurikulum Cambridge. Kurikulum Nasional mencakup pelajaran Agama, tematik (Bahasa Indonesia, PPKN, SBDB, PJOK dan IPS). Serta pada tingkatan kurikulum Cambridge memuat bahasa Inggris, Sains, Matematika dan TIK. Selain itu, Prestige Bilingual School juga menyediakan pendidikan karakter yaitu keterampilan sosial dan emosional melalui pembelajaran SEL (*Sosial Emotional Learning*). Maksud dari pembelajaran ini ialah meningkatkan kemampuan siswa dengan memadukan antara keterampilan, sikap, dan perilaku untuk menghadapi tantangan serta tugas secara efektif dalam kehidupan sehari-hari.

Ekstrakurikuler pada Prestige Bilingual School juga beragam, sebagai wadah bagi peserta didik untuk mengembangkan bakat dan minat pada bidang masing-masing, ekstrakurikuler di sekolah ini dilakukan dua kali seminggu pada hari Selasa dan Kamis. Ekstrakurikuler tersebut diantaranya:

- ✓ *Science Club*
- ✓ *Cooking Club*
- ✓ *Art and Craft Club*
- ✓ *Dancing Club*
- ✓ *Chess Club*
- ✓ *Literacy Club*
- ✓ *English Club*
- ✓ *Fun Digital Club*
- ✓ *Story Telling*
- ✓ *Futsal Club dan Karate*

Serta dilengkapi dengan kokurikuler yaitu:

- ✓ *Olympiad Preparation*
- ✓ *Tahsin & Tahfiz*
- ✓ *Read Aloud*
- ✓ *Talk with Buddy*
- ✓ *Super Camp*
- ✓ *Assembly dan Changing Point*

B. Metode Pengajaran Menggunakan Smartboard di SD Prestige Bilingual School

Penggunaan smartboard dalam pembelajaran di Prestige Bilingual School menggunakan metode game-based learning. Game based learning adalah sebuah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi game yang telah dirancang sedemikian rupa sehingga mampu untuk membantu proses belajar dan dapat meningkatkan keefektifan siswa dalam belajar, baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik siswa. (Oktavia, 2022)

Pada dasarnya, pembelajaran game-based learning merupakan suatu model pembelajaran yang menerapkan beberapa komponen pendidikan yang menyenangkan, pembelajaran yang nyaman dan aktif, sehingga daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan juga cukup tinggi. (Wiseza & Andini, 2023)

Dengan metode game-based learning ini selain dibutuhkan smartboard sebagai alat untuk bermain, juga dibutuhkan beberapa aplikasi yang mendukung agar pembelajaran lebih terlihat menarik dan mampu memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam belajar. Berikut beberapa game yang biasa digunakan guru Prestige Bilingual School dalam menampilkan materi ajar di dalam smartboard.

1. *Wordwall*

Wordwall merupakan aplikasi berbentuk web yang digunakan sebagai pembelajaran seperti kuis, acak kata, menjodohkan pasangan, pencarian kata, dan mengelompokkan kata atau kalimat.

2. *Quizziz*

Quizziz merupakan game yang bersifat naratif dan fleksibel, pada aplikasi ini guru dapat menggunakannya sebagai sarana pembelajaran serta menjadi media assessment yang menarik dan menyenangkan.

Selain dapat disentuh seperti layar handphone, smartboard juga dapat di non aktifkan layar sentuhnya dan hanya berfungsi selayaknya proyektor untuk menampilkan film, materi dan sebagainya.

Sementara langkah-langkah Implementasi Game Based Learning menggunakan Smartboard dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode game-based learning tentu memiliki beberapa langkah-langkah agar sebuah pembelajaran dalam berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan. Berikut langkah-langkah metode game-based learning menggunakan smartboard di Prestige Bilingual School dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits:

- a. Pertama, guru menentukan dan memberitahukan topik atau materi yang akan dipelajari yaitu tentang hukum nun sukun dan tanwin.
- b. Kemudian guru menyiapkan sarana pendukung berupa laptop dan smartboard beserta kabel-kabel pendukungnya.
- c. Setelah itu guru menunjukkan langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran, peraturan, maksud dan tujuan permainan agar siswa tidak bingung dalam proses pembelajarannya.

- d. Guru menentukan waktu dalam proses pembelajaran.
- e. Selama proses pembelajaran guru bertindak sebagai leader.
- f. Pada pembelajaran ini guru menggunakan aplikasi wordwall sebagai aplikasi penunjang pembelajaran, bentuk game tersebut ialah menentukan huruf dalam suatu *hukun nun sukun dan tanwin*.
- g. Peserta didik satu persatu dipanggil untuk menunjukkan huruf-huruf hijaiyah yang masuk ke dalam hukum *izhar, ikhfa, idhgom dan iqlab*.
- h. Setelah permainan selesai, guru memberitahukan siswa yang memiliki point tertinggi sebagai bentuk apresiasi.
- i. Diakhir, guru memberikan kesimpulan dan melakukan evaluasi kepada siswa.

C. Smartboard Sebagai Media Peningkatan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran PAI di SD Prestige Bilingual School

Smartboard pada dasarnya bukan hanya sebuah hiburan untuk pelengkap proses belajar atau dalam artian bukan hanya sekedar penghias dalam sebuah pembelajaran, namun sebagai alat untuk menarik perhatian siswa agar lebih termotivasi dalam belajar. Hal ini sejalan dengan (Khoirina & Arsanti, 2022), manfaat media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu diantaranya: 1) Proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menarik; 2) Efisiensi belajar siswa dapat meningkat; 3) Membantu konsentrasi belajar siswa; 4) Meningkatkan motivasi belajar siswa; 5) Memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar, dan; 6) Siswa terlibat dalam proses pembelajaran.

Media dalam pembelajaran memiliki posisi yang sangat penting, dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran kedudukan media tidak dapat dipandang sebelah mata, yang dijadikan sebagai alat dan apabila media ini tidak tersedia maka diabaikan begitu saja. Kedudukan media dalam pembelajaran memiliki kontribusi yang begitu besar demi tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. (Ahlunnazar, 2017)

Pada pembelajaran PAI di Prestige Bilingual School, peneliti memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa SD seputar bagaimana pengalaman belajar ketika menggunakan media smartboard, hal ini berkaitan dengan apakah peserta didik merasa nyaman dan termotivasi atau tidak. Dari beberapa pertanyaan yang diajukan, dengan persentase 100% siswa Prestige Bilingual School memiliki jawaban yang sama, yakni merasa dengan adanya smartboard sebagai media pembelajaran secara umum dan media pembelajaran PAI secara khusus mereka lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan ketimbang metode lain seperti metode ceramah dan sebagainya. Selain mudah dipahami, tampilan smartboard yang warna-warni didukung dengan beberapa aplikasi yang disebutkan diatas membuat siswa lebih tertarik dan terfokus pada smartboard yang ditampilkan, dengan tampilan seperti itu siswa merasa lebih senang untuk belajar dari pada mendengar ceramah dan termotivasi untuk lebih bersemangat dalam pembelajaran selanjutnya.

Selain mewawancarai peserta didik, kami juga mewawancarai guru sebagai pengajar yang mengetahui kemampuan peserta didiknya. Dengan menanyakan beberapa butir pertanyaan terkait hasil belajar peserta didik ketika menggunakan media smartboard. Di Prestige Bilingual School, setiap guru terkhusus guru PAI sudah mengetahui bahwa smartboard merupakan media berbasis teknologi yang digunakan akibat dari perkembangan zaman. Namun, tidak semua guru di Prestige Bilingual School dapat menggunakannya dengan tepat, karena belum adanya pelatihan khusus tentang penggunaan smartboard. Hanya guru-guru tertentu dan guru senior yang dapat menggunakan media smartboard di dalam kelas. Konten pembelajaran tentu didapatkan atas kecakapan guru dalam teknologi, mudah atau tidaknya

tergantung pada kreatifitas guru dalam mengemas materi kemudian menampilkannya pada media smartboard.

Menurut penuturan guru PAI di Prestige Bilingual School, anak-anak lebih suka, semangat dan termotivasi untuk belajar ketika guru menyampaikan pembelajaran akan menggunakan smartboard, karena penggunaan smartboard juga melibatkan peran siswa di dalamnya. Jika ditanya tentang hasil pembelajaran, maka itu tergambar pada proses pembelajarannya. Guru PAI tersebut menuturkan, sebaik apapun materinya, sebaik apapun kita menyampaikan jika siswa tidak senang dan tidak bahagia dalam pembelajaran maka akan sia-sia, karena pembelajaran yang diberikan tidak akan masuk kepada mereka. Berdasarkan pengamatan langsung, ketika guru tidak lagi menggunakan media smartboard, anak-anak akan sibuk sendiri dan tidak mendengar gurunya berbicara. Dengan adanya media smartboard ini memberikan semangat kepada mereka untuk belajar, dengan semangat tersebut maka hasil yang didapatkan juga akan lebih maksimal.

Karakteristik anak biasanya berbeda dengan orang dewasa, hal yang menjadi pembeda yang sangat signifikan yaitu cara berfikir anak yang masih konkrit, daya konsentrasi yang rendah, oleh karena itu dalam proses pembelajaran selain memilih metode yang tepat juga menyediakan media yang kreatif dalam mendukung minat dan daya fokus anak dalam pembelajaran. Penggunaan media kreatif akan memberikan pembelajaran yang lebih baik kepada anak serta meningkatkan kemampuan anak sesuai tujuan yang hendak dicapai. (Kurnia & Nurlita, 2022)

Dari beberapa data diatas yang telah diuraikan maka dapat kita ambil kesimpulan bahwa dengan adanya media smartboard sebagai pendukung pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat belajar, tingkat kefokusannya yang lebih tinggi dan mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal. Bukan hanya secara pemahaman, namun juga dapat berpikir kritis aktif serta senang dalam pembelajaran yang dilakukan.

D. Kelebihan dan Kekurangan Media Smartboard di SD Prestige Bilingual School

Dalam setiap metode serta media pembelajaran tentu memiliki kekurangan dan kelebihan. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu untuk memilih dan memilah media serta metode yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswanya. Begitu juga dengan media smartboard yang dirasa sudah cukup mumpuni dalam mendukung pembelajaran, Berikut beberapa kelebihan dan kekurangan media smartboard berdasarkan penuturan dari Bapak Muhammad Zulham, S.Pd sebagai guru PAI di Prestige Bilingual School dan hasil pengamatan peneliti.

Kelebihan:

1. Dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran karena bentuk dari pembelajaran itu sendiri lebih menyenangkan dan sesuai dengan tingkat usia peserta didik.
2. Dapat melatih kemampuan siswa dalam berpikir.
3. Siswa dirangsang untuk aktif dalam pembelajaran yang menyenangkan.
4. Materi belajar lebih mudah untuk dipahami karena penampilannya penuh dengan warna, bukan hanya hitam putih seperti di dalam buku.
5. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
6. Meningkatkan efektifitas dalam pembelajaran.
7. Melatih siswa untuk cerdas dalam menggunakan teknologi.

Kekurangan:

1. Apabila listrik padam, maka pembelajaran tidak dapat dilangsungkan menggunakan smartboard.
2. Jika jaringan hilang, maka aplikasi seperti wordwall, quizziz dan lainnya tidak dapat dibuka.
3. Jika smartboard rusak, maka teknisi sulit didapat karena teknisi smartboard hanya bisa didatangkan dari Pulau Jawa.
4. Harga smartboard yang relatif cukup mahal berkali-kali lipat dibanding dengan proyektor biasa.

CONCLUSION

Penggunaan media smartboard di sekolah Prestige Bilingual School memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran siswa. Dengan design sedemikian rupa yang dikreasikan oleh pendidik memberikan kesan menarik sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Metode yang dilakukan guru PAI di sekolah Prestige Bilingual School salah satunya dalam menggunakan media smartboard tersebut ialah metode game-based learning, yang mana guru memadukan antara pembelajaran agama yang dikemas menjadi sebuah games yang menarik. Sehingga anak tidak jenuh dan bosan dalam sebuah pembelajaran. Dalam hal ini apabila peserta didik sudah merasakan senang dalam belajar akan meningkatkan semangatnya dalam belajar sehingga berpengaruh terhadap tingkat pemahaman dan ingatannya terhadap pembelajaran PAI yang dilakukan.

Kendala dalam penggunaan media ini adalah smartboard yang harganya terbilang mahal juga teknisi yang sulit ditemukan apabila smartboard mengalami kerusakan. Para pendidik masih belum mendapatkan pelatihan khusus dalam penguasaan media ini sehingga belum semua pendidik menggunakannya, juga apabila listrik padam smartboard tersebut tidak dapat dijalankan karena harus menggunakan aliran listrik dan Wi-Fi.

REFERENCE

Abas, S., Alirahman, A. D., & Maburur, H. (2024). Humanizing STEM-Based Learning (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) for the Transformation of Islamic Education in the 21st Century. *Educana: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 98-120. <https://doi.org/10.21111/educana.v8i1.11429>

Abas, S., Maburur, H., Muhaimin, A., Syauqi, M., & Ubaidillah, M. L. (2024). Evaluation Analysis of Islamic Religious Education Curriculum at Madrasah Tsanawiyah Ar Ruhama Kuningan. *Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 14(2), 265-280. <https://doi.org/10.33367/ji.v14i2.5932>

Ahlunnazar, M. R. (2017). *Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, Dan Urgensinya Bagi Anak Milenial*. Academia Edu.

Aktas., Sinan., & Aydin, A. (2016). Machine Translated by Google Pengaruh Penggunaan Smart Board Pada Pelajaran Sains Dan Teknologi Machine Translated by Google Perkenalan. *Eurasian Journal of Educational Research*, 11(64), 125-38.

Fais, M. Z., Listyarini, I., & Tsalatsa, A. N. (2019). Pengembangan Media Papin dan Kojas (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 26-30. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i1.17097>

Kamaladini, K., Abd Gani, A., & Sari, N. (2021, September). Pengembangan Media Papan Edukasi Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Paedagoria* (Vol. 1, pp. 93-100).

Khoirina, A., & Arsanti, M. (2022, July). Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (Vol. 2, No. 1, pp. 992-997).

Kurnia, R., & Nurlita, N. (2022). Pengembangan Media Smart Board Dalam Meningkatkan Kemampuan Berwudhu Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(1), 69-80. <http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v5i1.14134>

Kurniasih, E. (2019). Media Digital Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(2), 87-91. <https://doi.org/10.15294/kreatif.v9i2.25401>

Maghfi, U. N., & Suyadi, S. (2020). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Papan Pintar (Smart Board). *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 157-170. <https://doi.org/10.29062/seling.v6i2.631>

Marjuni, A., & Harun, H. (2019). Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 194. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10015>

Miftah, M. (2014). Pemanfaatan media pembelajaran untuk peningkatan kualitas belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), 1-12.

Nurdin, A. (2016). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Information And Communication Technology. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 49-64. <https://doi.org/10.19105/tjpi.v11i1.971>

Nurkhorifiah, F. I. (2022). Penggunaan Media Smartboard dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman. *Jurnal Basicedu Vol*, 6(2).

Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints 1-7*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/6aeuy>

Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi Dan Kepercayaan Diri Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588-596. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>

Sari, D. P. (2020). Penerapan Manajemen Program Kelas Bilingual Cambridge Primary Curriculum Framework. *Media Manajemen Pendidikan*, 2(3), 419-431. <https://doi.org/10.30738/mmp.v2i3.6785>

Suryana, Y., & Priatna, T. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Sahifa.

Wiseza, F. C., & Andini, N. F. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS. *NUR EL-ISLAM: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 10(1), 124-138. <https://doi.org/10.51311/nuris.v10i1.497>