

# AZKIYA

JURNAL ILMIAH PENGKAJIAN DAN PENELITIAN PENDIDIKAN ISLAM

Received 2023-01-10 | Revised 2023-01-20 | Accepted 2023-05-10

## EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ERA DIGITAL

Muhammad Wahyudi<sup>1</sup>, Muhammad Rizky Al- Fayed<sup>2</sup>, Nina Ariyani<sup>3</sup>, Sherly Yanti<sup>4</sup>, Tri Sholikhatun<sup>5</sup>, Aisya Salsabila<sup>6</sup>, Akhmad Riadi<sup>7</sup>

FAI Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong, Kalimantan Timur, Indonesia<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>

[mhmmdwahyudi0808@gmail.com](mailto:mhmmdwahyudi0808@gmail.com)<sup>1</sup>, [muhhammadrizkyalfayed230@gmail.com](mailto:muhhammadrizkyalfayed230@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[ninaariyani64@gmail.com](mailto:ninaariyani64@gmail.com)<sup>3</sup>, [sherlyyanti979@gmail.com](mailto:sherlyyanti979@gmail.com)<sup>4</sup>, [trisolikhatun14@gmail.com](mailto:trisolikhatun14@gmail.com)<sup>5</sup>,  
[salsabilaaisya05@gmail.com](mailto:salsabilaaisya05@gmail.com)<sup>6</sup>, [akhmadriadi750@gmail.com](mailto:akhmadriadi750@gmail.com)<sup>7</sup>

### Abstract

Nowadays, incorporating technology into education, including PAI, has become a necessity. This study examines the application of technology-based learning in children's education (PAI) in the digital era. Through literature review and case studies, this study identifies the challenges and opportunities that arise with the application of this PAI. The results of the study show that technology has increased students' access to learning resources and increased their motivation to learn. However, challenges such as digital inequality, lack of teachers' ability to use technology, and lack of adequate infrastructure still need to be addressed. The purpose of this research is to create an effective technology-based learning model for Islamic religious education. This model combines the components of the model, such as face-to-face learning, e-learning, and project-based learning. Using research methods, this study tests the feasibility and effectiveness of the model. The results of the study show that e.g., the model created can improve students' understanding of the concept of religion. This study helps develop innovative learning models that are in accordance with the requirements of Islamic religious education in the digital era.

**Keywords:** *Islamic Studies, Technology, Digital Era.*

### Abstrak

Saat ini, memasukkan teknologi ke dalam pendidikan, termasuk PAI, telah menjadi keniscayaan. Penelitian ini mengkaji penerapan pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan anak-anak (PAI) di era digital. Melalui tinjauan literatur dan studi kasus, penelitian ini mengidentifikasi tantangan dan peluang yang muncul dengan penerapan PAI ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi telah meningkatkan akses siswa ke sumber belajar dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Namun, tantangan seperti ketimpangan digital, kurangnya kemampuan guru untuk menggunakan teknologi, dan kurangnya infrastruktur yang memadai masih perlu diatasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat model pembelajaran berbasis

teknologi yang efektif untuk pendidikan agama Islam. Model ini menggabungkan komponen-komponen model, seperti pembelajaran tatap muka, pembelajaran e-learning, dan pembelajaran berbasis proyek. Dengan menggunakan metode penelitian, penelitian ini menguji kelayakan dan efektivitas model tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa misalnya: model yang dibuat dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep agama. Studi ini membantu mengembangkan model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan persyaratan pendidikan agama Islam di era digital.

**Keywords:** *Pendidikan Islam, Teknologi, Era Digital.*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses di mana siswa berinteraksi dengan guru dan sumber belajar di lingkungan belajar. Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh guru kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan dan pengetahuan, memperoleh keterampilan dan tabiat, dan membangun sikap dan kepercayaan. Dibandingkan dengan gagasan awal yang disebut pengajaran (*teaching*), yang identik dengan kegiatan menyampaikan materi pelajaran dari siswa kepada guru, istilah "*instructional*" sekarang lebih umum digunakan untuk menggambarkan peran aktif pengajar dalam mengajar siswa. Tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang jelas dan spesifik mengenai apa yang diharapkan peserta didik capai setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Tujuan ini menjadi pedoman bagi guru dalam merancang kegiatan pembelajaran, bagi peserta didik dalam memahami apa yang harus mereka pelajari, dan bagi pihak lain seperti orang tua atau penilai dalam mengukur keberhasilan pembelajaran.

Dalam bahasa Indonesia, kata "evaluasi" berasal dari kata Inggris "*evaluation*" Proses sistematis untuk mengukur pencapaian tujuan program telah disebut evaluasi, Evaluasi adalah komponen sistem pendidikan yang harus dilakukan secara terencana dan sistematis sebagai alat untuk mengukur keberhasilan atau pencapaian tujuan pendidikan. Pada dasarnya, evaluasi adalah memberikan pertimbangan, harga, atau nilai berdasarkan kriteria yang ditentukan.<sup>1</sup>

Evaluasi merupakan bagian integral dari proses pembelajaran dan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar. Melakukan evaluasi dalam kegiatan belajar sangat penting karena evaluasi berfungsi sebagai alat atau proses untuk mengukur

---

<sup>1</sup> Elsa Kaniawati et al., "Evaluasi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 18–32.

tingkat keberhasilan siswa dalam pelajaran atau materi yang diberikan. Dengan demikian, evaluasi membantu mencapai tujuan pembelajaran.<sup>2</sup>

Era globalisasi telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan, terutama dengan semakin masifnya penggunaan teknologi. Evaluasi pembelajaran pun turut terdampak oleh perkembangan ini. Teknologi memungkinkan kita untuk melakukan evaluasi yang lebih objektif, efisien, dan variatif. Mulai dari penggunaan platform pembelajaran *online* untuk mengumpulkan data kinerja peserta didik, hingga pemanfaatan kecerdasan buatan untuk menganalisis pola jawaban dan memberikan umpan balik yang lebih personal. Jika tujuan evaluasi adalah untuk menilai sistem pembelajaran, Jadi, evaluasi mencakup semua komponen pembelajaran, dan evaluasi adalah kata yang tepat untuk menilai sistem pembelajaran. Oleh karena itu, Proses yang berkelanjutan dan sistematis yang disebut evaluasi adalah suatu proses yang menentukan kualitas (nilai dan arti) dari sesuatu berdasarkan kriteria dan pertimbangan yang digunakan dalam proses pengambilan keputusan.<sup>3</sup>

Evaluasi hasil belajar berbasis teknologi memiliki banyak manfaat bagi guru dan siswa di era digital. Evaluasi digital membuat belajar lebih menarik dan interaktif. Evaluasi digital membuat tugas administrasi lebih mudah dan memungkinkan guru untuk lebih fokus pada pembimbingan siswa dan mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Mereka juga dapat mendapatkan umpan balik instan tentang kinerja mereka, mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Guru juga dapat memanfaatkan hasil evaluasi untuk menyesuaikan strategi pembelajaran mereka dengan cara yang berbeda.

Meskipun penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran semakin populer dan diakui manfaatnya, masih terdapat celah penelitian dalam penerapan teknologi ini khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI). Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada aspek-aspek teknis penerapan teknologi secara umum tanpa memberikan perhatian khusus pada

---

<sup>2</sup> Idrus L, "EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN Idrus L 1," *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran* 9, no. 2 (2019): 344.

<sup>3</sup> Inanna, Rahmatullah, and Muhammad Hasan, *EVALUASI PEMBELAJARAN: Teori Dan Praktek*, 2021.

tantangan dan peluang yang muncul dalam konteks pendidikan keagamaan. Selain itu, isu terkait kesenjangan digital, literasi teknologi guru, serta efektivitas metode evaluasi berbasis teknologi dalam meningkatkan pemahaman spiritual siswa masih belum terjawab secara komprehensif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi model pembelajaran berbasis teknologi yang tidak hanya relevan secara akademik tetapi juga sesuai dengan nilai-nilai PAI. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam merancang solusi evaluasi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan era digital.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi literatur dan studi kasus. Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti jurnal, buku, dan dokumen terkait yang relevan dengan penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital. Studi kasus digunakan untuk menggali lebih dalam tentang penerapan teknologi dalam konteks pembelajaran PAI di beberapa institusi pendidikan, sehingga dapat mengidentifikasi tantangan dan peluang yang muncul.

Adapun subjek penelitian terdiri dari guru, siswa, dan pemangku kepentingan lainnya yang terlibat dalam implementasi evaluasi berbasis teknologi. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi langsung, dan analisis dokumen. Untuk memastikan validitas data, digunakan teknik triangulasi data, yaitu dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dan metode pengumpulan data.

Analisis data dilakukan secara deskriptif, dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) reduksi data untuk menyaring informasi yang relevan, (2) penyajian data dalam bentuk narasi yang sistematis, dan (3) penarikan kesimpulan untuk merumuskan model evaluasi pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dalam mendukung tujuan pendidikan PAI.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Istilah "teknologi pendidikan" disalahartikan sebagai penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Teknologi pendidikan tidak hanya mencakup penggunaan media cetak dan non-cetak dalam pembelajaran. Sejak awal perkembangan teknologi pendidikan dianggap sebagai media, hal tersebut tidak dapat disalahkan sepenuhnya. Teknologi pendidikan adalah istilah yang mengacu pada teori dan praktik pendidikan yang dimaksudkan untuk membantu siswa belajar. Pendekatan ini termasuk strategi pembelajaran yang efektif dan berorientasi hasil. Sehingga istilah-istilah yang berkaitan dengan Teknologi pendidikan terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan lainnya. Pada tahun 1972, Teknologi pendidikan adalah bidang yang bekerja untuk membantu orang belajar, baik dalam tahap persiapan, seperti identifikasi, pengembangan, pengorganisasian, dan penggunaan sumber belajar, maupun selama proses pembelajaran itu sendiri.<sup>4</sup>

Dunia digital memungkinkan semua orang menjadi kreatif, bekerja sama, berinteraksi, dan menemukan sesuatu yang baru. Sebagai mata pelajaran terpisah, program literasi digital dapat digunakan untuk mengajar dan sebagai bagian rencana pembelajaran yang sangat luas. Saat mempresentasikan pekerjaan mereka dalam mata pelajaran matematika atau sains, peserta didik dapat memperoleh keterampilan pembuatan konten, dan pendidik dapat menyematkan pesan tentang bagaimana peserta didik harus melindungi diri mereka sendiri di dunia modern. Di era kemajuan teknologi saat ini, setiap anak muda harus memiliki literasi digital. Dengan memilikinya, mereka bisa memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan dapat meningkatkan pemahaman yang akan memungkinkan mereka untuk menjadi bagian besar dan aktif dari kehidupan sosial, budaya, ekonomi, sipil, dan intelektual.

Pendidik dalam menggunakan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang menarik, terutama dengan pendekatan pembelajaran berbasis game. Dari berbagai profesi pendidik dengan menggunakan metode pelatihan *online* melalui aplikasi Zoom. Keterampilan literasi digital yang buruk serta

---

<sup>4</sup> Slamet Budiyo and Haerullah Haerullah, "Dampak Teknologi Terhadap Pembelajaran Di Abad 21," *Tsaqofah* 4, no. 3 (2024): 1790–1800.

kurangnya penerapan pembelajaran berbasis *game* di sekolah adalah dua masalah utama yang diatasi. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peserta memiliki keterampilan desain pembelajaran yang lebih baik dan lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi dalam pengajaran. Peserta memperoleh pemahaman tentang konsep penting literasi digital dan berpartisipasi dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Selain itu, materi pelatihan mencakup penerapan kreativitas dalam pembelajaran dan metode penggunaan teknologi. Ahli pendidikan dan teknologi bekerja sama untuk membuat konten yang bermanfaat, informatif, dan interaktif. Materi pembelajaran berbasis *game* terdiri dari prinsip desain, contoh kasus, dan teknologi.

### **1. Jenis-jenis Asesmen Pembelajaran**

Tergantung pada kompetensi yang diukur dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, pendidik dapat menggunakan berbagai metode evaluasi yang saling melengkapi. Di antara jenis-jenis evaluasi pembelajaran adalah:

Ada dua cara evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dan umpan balik tentang bagaimana meningkatkan pembelajaran siswa dan pendidik:

- a. *Assessment as Learning*, juga dikenal sebagai asesmen di awal pembelajaran, berfungsi sebagai refleksi proses pembelajaran dan untuk menentukan apakah peserta didik siap untuk mempelajari materi ajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan.
- b. *Assessment for Learning* atau Asesmen untuk pembelajaran, yang biasanya dilakukan selama atau di tengah proses pembelajaran, berfungsi untuk meningkatkan penerapan pembelajaran dengan melacak kemajuan siswa dan memberikan umpan balik segera. Mereka juga dapat dilakukan pada akhir proses pembelajaran.

Asesmen sumatif (*Assessment of Learning*) adalah evaluasi yang dilakukan pada akhir proses pembelajaran. Ini membantu memastikan bahwa semua tujuan pembelajaran dipenuhi, seperti penilaian di akhir semester, tahun ajaran, atau jenjang. Dalam hal kebijakan satuan pendidikan, evaluasi dapat dilakukan secara bersamaan untuk dua atau lebih tujuan pendidikan dan pertimbangan bagi seorang

ahli pendidik.<sup>5</sup>

Di abad kedua puluh satu, pembelajaran mengalami perubahan besar yang menyesuaikan diri dengan tuntutan era digital dan dinamika masyarakat global. Berikut adalah beberapa komponen pendidikan penting dari abad ke-21:

a. Teknologi sebagai Alat Pendukung

Pemanfaatan Teknologi Digital yaitu Akses ke informasi, pengembangan keterampilan digital, dan pembelajaran kolaboratif secara daring dipermudah dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

b. Keterampilan Abad ke-21

Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif yaitu Pembelajaran berfokus pada pembangunan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang sulit dan menanggapi perubahan dengan inovasi. Kompetensi Kolaborasi dan Komunikasi: Siswa didorong untuk bekerja sama, menggunakan platform digital untuk berkomunikasi, berbagi ide, dan memecahkan masalah. Literasi Digital: Literasi digital adalah kemampuan untuk menilai informasi, memahami etika digital, dan menggunakan teknologi secara efektif.

c. Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran Kontekstual yaitu Proyek berbasis pembelajaran memungkinkan siswa belajar dalam konteks dunia nyata dan menggunakan apa yang mereka ketahui. Pembelajaran Aktif: Proyek dan pembelajaran aktif memungkinkan siswa mengalami pengalaman langsung, mendorong mereka untuk bereksperimen, dan melibatkan diri mereka secara aktif dalam proses pembelajaran.

d. Fleksibilitas dan Personalisasi

Model Pembelajaran yang Fleksibel: Sistem pembelajaran dapat disesuaikan dengan gaya belajar dan kebutuhan siswa. Ini memungkinkan setiap siswa berkembang sesuai potensinya. Pemantauan Kemajuan Individu: Pendekatan personalisasi memungkinkan guru memberikan dukungan khusus

---

<sup>5</sup> Nurul Ariza, "Penggunaan Teknologi Dalam Pengembangan Asesmen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam " PENDAHULUAN Inovasi Teknologi Yang Berkembang Pesat Dapat Memberikan Dampak Secara Tidak Langsung Pada Setiap Aspek Kehidupan Manusia , Seperti Politik , Ekonomi , Budaya" 9, no. 1 (2024): 25-44.

sesuai kebutuhan dengan memantau kemajuan setiap siswa.<sup>6</sup>

e. Pembelajaran Seumur Hidup

Budaya Pembelajaran Seumur Hidup: Pembelajaran seumur hidup mendorong orang untuk belajar dan berkembang sepanjang hidup mereka. Ini tidak hanya terbatas pada lingkungan sekolah. Pendidikan dan Pekerjaan: Hubungan antara pendidikan dan dunia kerja menjadi lebih kuat, yang mempersiapkan siswa untuk tantangan yang terus berubah di dunia kerja.

## 2. Tantangan digitalisasi dalam Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Islam banyak sekali menghadapi tantangan dan juga banyak kesempatan di era di mana teknologi atau digitalisasi berkembang dengan cepat. Bidang pendidikan telah mengalami transformasi sepenuhnya dikarenakan inovasi di era digital. Ini telah mengubah bagaimana siswa belajar, bagaimana mendapatkan informasi, dan bagaimana guru dan siswa berinteraksi satu sama lain dan lingkungan mereka. Dalam keadaan seperti ini, Peran teknologi digital dalam mengubah pendidikan Islam sangat penting untuk dipahami, serta bagaimana tantangan dan peluang dapat memengaruhi penyebaran dan pemahaman kita tentang agama Islam.<sup>7</sup> Pada era digitalisasi, pendidikan Islam menghadapi banyak tantangan, tetapi juga banyak potensi. Dengan teknologi digital, pendidikan agama dapat berkembang dengan baik. Namun, penting untuk melakukan pengawasan konten yang ketat dan mengatasi kendala aksesibilitas dan digital. Pendidikan Islam memiliki kemampuan untuk meningkatkan inklusi, inovasi, dan relevansinya dalam menghadapi tantangan dan peluang abad ke-21 dengan menggunakan teknologi digital dengan cara yang efektif dan berkelanjutan.

Tantangan untuk memasukkan teknologi dalam Pendidikan Agama Islam di era digital, dan menawarkan solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut. Diharapkan pembaca akan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana inovasi sangat penting untuk pendidikan Islam dan menunjukkan

---

<sup>6</sup> Annida Jihada Shabriya, Ririn Nur Aidah, and Moh Faizin, "Konstruksi Berpikir Logis Dan Kritis Perspektif Sesat Pikir Atau Fallacy Dalam Pembelajaran PAI Abad 21" 10, no. 3 (2024): 1027–1038.

<sup>7</sup> Binar, "Peluang Dan Tantangan Digitalisasi Bagi Pendidikan Agama Islam," *Baitul Hikmah: Jurnal Ilmiah Keislaman* 2, no. 2 (2024): 74–80, [https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Baitul\\_Hikmah/article/view/1092](https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Baitul_Hikmah/article/view/1092).

keuntungan, seperti meningkatkan akses ke pendidikan agama, meningkatkan pengetahuan tentang prinsip-prinsip spiritual, dan mendorong kerja sama antar komunitas Muslim di dunia ini. Semua ini merupakan kontribusi penting dalam mengatasi tantangan modernisasi dan globalisasi.<sup>8</sup>

### 3. Peluang Digitalisasi Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam di era digital sangat penting untuk mengatasi tantangan dengan memanfaatkan peluang yang ada di era digitalisasi. Untuk melahirkan generasi yang kritis, berakhlak mulia, dan terampil dalam menggunakan teknologi, institusi pendidikan dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dengan memahami pentingnya dan mengatasi masalah tersebut.<sup>9</sup> Teknologi digital, seperti internet, perangkat lunak pendidikan, aplikasi mobile, dan platform e-learning, telah membuka peluang yang sangat besar bagi dunia pendidikan untuk menyajikan materi pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan fleksibel. Menurut Mayer, penggunaan teknologi multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan retensi dan pemahaman siswa karena melibatkan berbagai indera dan mengakomodasi berbagai gaya belajar.

Teknologi digital menawarkan berbagai cara untuk mendukung tujuan pengajaran PAI dalam konteks ini. Sebagai contoh, platform e-learning dan aplikasi pendidikan agama memungkinkan siswa untuk mengakses konten keagamaan dari mana saja dan kapan saja. Hal ini dapat membantu mereka memahami ajaran Islam secara lebih mendalam dan terkait dengan kehidupan sehari-hari mereka.<sup>10</sup>

Teknologi pendidikan yang terus berkembang menawarkan berbagai cara untuk meningkatkan pendidikan dan pembelajaran. Beberapa kegiatan, seperti manajemen teknologi pendidikan penggunaan, berkaitan dengan perencanaan,

---

<sup>8</sup> Muh Arif et al., "Challenges and Opportunities in Islamic Learning Innovation in the Digital Era," *Global Education Journal* 2, no. 1 (2024): 78–80, <https://journal.civiliza.org/index.php/gej>.

<sup>9</sup> Hilda Wahyuni et al., "Tantangan Dan Peluang Pendidikan Islam Di Era Digitalisasi Dalam Sudut Pandang Filsafat Pendidikan Islam," *Raudhah Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 9, no. April (2024): 206–217.

<sup>10</sup> Ah. Zakki Fuad, "Tantangan Dan Inovasi Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Era Digital," *Thesis*, no. September (2023): 1–17.

pelaksanaan, evaluasi, dan pengembangan teknologi pendidikan dalam konteks pendidikan. Ini adalah beberapa komponen manajemen teknologi pendidikan:

- a. Desain: Perencanaan teknologi pendidikan mencakup pemilihan teknologi yang sesuai untuk kebutuhan sekolah, merencanakan sumber daya yang diperlukan, mengembangkan strategi implementasi, dan menetapkan tujuan.
- b. Penerapan: Implementasi teknologi pendidikan mencakup penerapan dan penerapan teknologi di lingkungan pendidikan. Ini termasuk melatih guru dan siswa, menginstal dan mengkonfigurasi perangkat keras dan perangkat lunak, dan mengembangkan konten dan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
- c. Pertimbangan: Evaluasi teknologi pendidikan adalah proses mengevaluasi penggunaan teknologi pendidikan secara efektif, mengukur efeknya terhadap hasil belajar siswa dan efektivitas instruksional, dan menemukan area untuk perbaikan dan pengembangan.
- d. Perkembangan: Inovasi dalam teknologi pendidikan mencakup pembuatan konten dan aplikasi yang inovatif serta pengembangan infrastruktur dan sistem yang membantu proses belajar yang lebih baik.<sup>11</sup>

Teknologi telah membuka banyak peluang dalam pembelajaran agama Islam, terutama dalam mengembangkan karakter siswa. Dengan penggunaan yang tepat dan dukungan dari semua pihak, pendidikan karakter berbasis teknologi dapat menciptakan generasi muda yang tidak hanya memahami ajaran agama tetapi juga menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

## **SIMPULAN**

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital memberikan peluang besar untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan aksesibilitas pembelajaran. Namun, tantangan seperti kesenjangan digital, literasi teknologi yang rendah di kalangan pendidik dan siswa, serta keterbatasan infrastruktur masih menjadi

---

<sup>11</sup> "Hal. 27" 1, no. 1 (2024): 27–36.

kendala utama. Melalui penelitian ini, dikembangkan model evaluasi berbasis teknologi yang mengintegrasikan metode evaluasi tradisional dengan platform digital, dirancang untuk mendukung pembelajaran yang interaktif, inklusif, dan relevan dengan nilai-nilai PAI. Model ini tidak hanya diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan abad ke-21, seperti literasi digital dan pemikiran kritis, yang sesuai dengan tantangan era globalisasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Muh, Mohammad Saro, Opan Arifudin, Iain Sultan Amai Gorontalo, and Stai Taswirul Afkar Surabaya. "Challenges and Opportunities in Islamic Learning Innovation in the Digital Era." *Global Education Journal* 2, no. 1 (2024): 78–80. <https://journal.civiliza.org/index.php/gej>.
- Ariza, Nurul. "Penggunaan Teknologi Dalam Pengembangan Asesmen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam " PENDAHULUAN Inovasi Teknologi Yang Berkembang Pesat Dapat Memberikan Dampak Secara Tidak Langsung Pada Setiap Aspek Kehidupan Manusia , Seperti Politik , Ekonomi , Buday" 9, no. 1 (2024): 25–44.
- Bainar. "Peluang Dan Tantangan Digitalisasi Bagi Pendidikan Agama Islam." *Baitul Hikmah: Jurnal Ilmiah Keislaman* 2, no. 2 (2024): 74–80. [https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Baitul\\_Hikmah/article/view/1092](https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Baitul_Hikmah/article/view/1092).
- Budiyono, Slamet, and Haerullah Haerullah. "Dampak Teknologi Terhadap Pembelajaran Di Abad 21." *Tsaqofah* 4, no. 3 (2024): 1790–1800.
- Fuad, Ah. Zakki. "Tantangan Dan Inovasi Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Era Digital." *Thesis*, no. September (2023): 1–17.
- Haryanto, Sri, Rani Zahra, Indah Merakati, Said Nuwrun Thasimmim, and Teguh Arifianto. "Pembelajaran Berbasis Game: Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Menarik Dengan Teknologi." *Communnity Development Journal* 5, no. 1 (2024): 868–883.
- Inanna, Rahmatullah, and Muhammad Hasan. *EVALUASI PEMBELAJARAN: Teori Dan Praktek*, 2021.
- Kaniawati, Elsa, Meisya Edlina Mardani Mardani, Shania Nada Lestari, Ulan Nurmilah, and Usep Setiawan. "Evaluasi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 18–32.
- L, Idrus. "EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN Idrus L 1." *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran* 9, no. 2 (2019): 344.

Shabriya, Annida Jihada, Ririn Nur Aidah, and Moh Faizin. “Konstruksi Berpikir Logis Dan Kritis Perspektif Sesat Pikir Atau Fallacy Dalam Pembelajaran PAI Abad 21” 10, no. 3 (2024): 1027–1038.

Wahyuni, Hilda, Ahmad Barizi, Akhmad Nurul Kawakip, Wilda Al Aluf, and Iqbal Ardiansyah. “Tantangan Dan Peluang Pendidikan Islam Di Era Digitalisasi Dalam Sudut Pandang Filsafat Pendidikan Islam.” *Raudhah Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 9, no. April (2024): 206–217.