

**DIGITALISASI PEMBELAJARAN PAI MATERI ZAKAT BERBASIS PRINSIP
KECERDASAN MAJEMUK DI SEKOLAH DASAR****Krisna Wijaya**

Universitas Darussalam Gontor, Ponorogo, Indonesia

*Email: krisnawijaya276@gmail.com***Abstrak**

Pelabelan status siswa yang bodoh dan cerdas adalah kenyataan yang sudah menjadi tradisi dalam pendidikan Indonesia. Penelitian ini berupaya mengkaji upaya digitalisasi pembelajaran PAI pada materi zakat berdasarkan prinsip kecerdasan majemuk di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan. Penelitian ini menghasilkan temuan dalam kecerdasan matematis; guru dapat menampilkan materi doa melalui video animasi pembelajaran di YouTube berbasis Problem Based Learning. Dalam kecerdasan linguistik, guru dapat menggunakan pembelajaran berbasis web seperti Worldle atau meminta siswa untuk membuat vlog atau podcast tentang materi doa. Dalam kecerdasan musikal, guru menugaskan siswa untuk membuat lagu yang diiringi musik dari game musik di Android. Dalam kecerdasan interpersonal, guru menggunakan strategi Forum Group Discussion (FGD) dan penggunaan web learning Kahoot. Dalam kecerdasan intrapersonal, guru menggunakan laboratorium komputer untuk memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar tentang materi doa sesuai dengan karakteristiknya masing-masing. Dalam kecerdasan visual dan kinestetik, guru memanfaatkan teknologi Virtual Reality (VR) atau pembelajaran berbasis game berbasis Android. Dalam kecerdasan naturalis dan eksistensial, guru dapat merancang pembelajaran terbuka dengan LCD, perangkat proyektor, dan sistem suara.

Kata Kunci: Sekolah Dasar, Pengembangan, Digitalisasi Pendidikan, PAI, Multiple Intelligences

1. Pendahuluan

Sebagai sebuah asas perkembangan sebuah peradaban, dunia pendidikan kemudian melewati pasang surut dalam perkembangannya selama ini, terkhusus di era modern saat ini (Wijaya, 2023a). Perkembangan zaman yang menuntut perubahan di setiap elemen kehidupan manusia ini juga menuntut terjadinya perubahan secara

holistik dalam dunia pendidikan. Pendidikan kemudian dituntut untuk berubah dan menanggapi keberadaan teknologi sebagai bagian dari aspek perkembangan yang tidak bisa di lepaskan dari dunia pendidikan (Dewi et al., 2021), (Aziz & Gantara, 2021), (Mulyati & Evendi, 2020), (Hakim, 2020). Mau tidak mau dunia pendidikan dihadapkan dalam tantangan besar di

era perkembangan teknologi ini. Penulis dalam pengkajian ini melihat dua tantangan besar yang dihadapi oleh dunia pendidikan adalah tantangan teknologi dan tantangan sifat ketradisional pembelajaran PAI yang masih dipertahankan tanpa adanya inovasi (Sa'adah, 2020).

Sifat tradisional pembelajaran PAI yang memunculkan beragam stigma karena penggunaan metode konvensional ini semakin terasa di tengah-tengah era perkembangan teknologi saat ini (Wijaya, 2022). Perkembangan teknologi dan penggunaan budaya metode konvensional ini apabila tidak direspon dengan baik maka akan menimbulkan beragam dampak negatif seperti kecenderungan seorang pendidik untuk membagi siswanya menjadi dua jenis, yaitu siswa cerdas dan siswa bodoh, pembelajaran lebih membosankan dan terasa monoton, dan rendahnya semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena suasana belajar terasa klasik tidak menyenangkan (Armstrong, 2004), (Armstrong, 2006), (Wirda, 2019), (Wirda, 2019), (Sahputra et al., 2020).

Pada permasalahan sifat ketradisional pembelajaran PAI, John Holt seorang akademis di Barat menegaskan bahwa bahwa penyebab utama dari gagalnya peserta didik dalam pembelajaran adalah bukan karena jeleknya kualitas sebuah institusi pendidikan, namun hal ini terjadi karena unsur kesengajaan (ulah) yang dilakukan oleh sekolah dalam mematikan potensi unik yang dimiliki

oleh masing-masing peserta didik (Bagir, 2019). Adapun ulah sekolah ini nampak pada budaya seorang pendidik yang gemar menggunakan metode klasik konvensional dalam pembelajarannya di dalam kelas. Inilah penyebab munculnya beragam stigma negatif dalam pembelajaran PAI dan memicu permasalahan dalam proses pembelajarannya di kelas, yaitu penekanan aspek hafalan dalam pembelajaran (Wijaya et al., 2023), (Siswadi, 2023). Padahal aspek hafalan ini bukan satu-satunya potensi kecerdasan yang dimiliki oleh peserta didik (Anah, 2022; Asnah, 2017; Fauziah & Maknun, 2022; Hoerr, 2007; Machali, 2014; Mahfud, 2020; Syarifah, 2019; Ulum, 2017). Hal seperti inilah yang pada dasarnya memicu matinya potensi-potensi unik yang dimiliki oleh peserta didik.

Pada permasalahan tantangan pembelajaran PAI di era perkembangan digital, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan periode 2016-2017, Anies Rasyid Baswedan pernah menegaskan bahwa salah satu penyebab ketertinggalan masyarakat Indonesia, terkhusus umat Islam apabila dibandingkan dengan umat-umat yang lainnya adalah karena kurang responsif dalam merespon perkembangan dan tantangan zaman yang ada (Wijaya & Sari, 2023). Termasuk dalam pembelajaran PAI, kegagalan itu juga bisa terjadi karena seorang pendidik tidak memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menjalankan kegiatan pembelajaran di dalam kelas (Sahputra et al., 2020).

Maka dari itu, salah satu solusi penting yang bisa diupayakan seorang pendidik PAI untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan memasukkan unsur-unsur teknologi ke dalam proses pembelajaran PAI di dalam kelas (Wijaya, 2023b). Hal ini dilakukan dalam rangka beradaptasi dengan perkembangan zaman yang sedang terjadi dalam kehidupan manusia (Anwar et al., 2022). Karena apabila dunia pendidikan, terkhusus pembelajaran PAI tidak beradaptasi dan melakukan upaya digitalisasi dalam proses pembelajaran di dalam kelas, maka pembelajaran PAI akan menjadi tertinggal di bandingkan dengan pelajaran-pelajaran yang lainnya.

2. Metode Penelitian

Dalam menguraikan penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kajian kepustakaan sebagai alat utama dalam menganalisis tema kajian yang diangkat. Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian kualitatif karena pengumpulan datanya bisa dilakukan tanpa perlu terjun ke lapangan, namun bisa berdasarkan data-data tertulis seperti jurnal, majalah, buku, dan lain-lain (Evanirosa, 2022), (Sugiyono, 2018), (Sugiyono, 2014), (Sugiyono, 2016), (Moleong, 2019). Rujukan primer dari kajian ini adalah karya-karya dari (Bagir, 2019; Chatib, 2008; Zahira, 2019) dll., yang membahas mengenai konsep kecerdasan majemuk. Kemudian sumber-sumber sekunder adalah berbagai penelitian mengenai kajian PAI berbasis kecerdasan majemuk yang

telah diteliti oleh para peneliti sebelumnya.

3. Hasil

Untuk lebih memudahkan dalam memahami konsep pengembangan yang akan penulis paparkan, maka terlebih dahulu harus diperhatikan contoh modul pembelajaran yang penulis susun dalam ruang lingkup pengajaran materi zakat bagi anak-anak di sekolah dasar berikut:

Tabel 24. Modul Pengembangan Digitalisasi Pembelajaran PAI Materi Zakat Berbasis Prinsip Kecerdasan Majemuk di Sekolah Dasar

Satuan Pendidikan	: Sekolah Dasar
Semester	: Ganjil
Materi	: Zakat
Waktu	: 2 JP

Langkah umum pembelajaran: *Pertama*, seorang guru menampilkan materi zakat melalui sebuah video pembelajaran animasi yang ada di Youtube dengan berbasiskan Problem Based Learning dalam penyampaian (kecerdasan matematika). *Kedua*, guru memanfaatkan web based learning seperti Worldle ataupun meminta siswa membuat vlog ataupun podcast bersama orang tua mengenai materi seputar zakat (kecerdasan linguistik). *Ketiga*, guru mengajar materi zakat dengan media lagu dan guru memberi penugasan pada peserta didik untuk membuat lagu dengan nilai pembelajaran zakat dengan diiringi alunan musik dari game musik di android (kecerdasan musik). *Keempat*, penggunaan strategi Forum Discussion Group (FGD) dan pemanfaatan web learning Kahoot (kecerdasan

interpersonal). *Kelima*, pemanfaatan lab komputer agar memberikan kebebasan pada peserta didik untuk belajar mengenai materi zakat sesuai karakteristiknya (kecerdasan intrapersonal). *Keenam*, guru memanfaatkan teknologi Virtual Reality (VR) atau game based learning berbasis android mengenai materi zakat dan peserta didik mempraktekkan hal itu (kecerdasan visual dan kinestetik). *Ketujuh*, guru mendesain pembelajaran zakat di lingkungan terbuka hijau dengan memanfaatkan teknologi berupa layar monitor dsb. (kecerdasan naturalis dan eksistensial).

4. Pembahasan

Dalam dimensi kecerdasan matematika, seorang guru menampilkan materi zakat melalui sebuah video pembelajaran animasi yang ada di Youtube dengan berbasiskan Problem Based Learning. Peserta didik akan diajak untuk merasionalkan dan berlatih logika mengenai materi pembelajaran zakat yang diajarkan dengan model Problem Based Learning. Hal ini akan menstimulus kemampuan logika matematik peserta didik dengan optimal.

Dalam dimensi kecerdasan linguistik, guru memanfaatkan web based learning seperti Worldle ataupun meminta siswa membuat vlog ataupun podcast bersama orang tua mengenai materi seputar zakat. Penugasan vlog ini akan menstimulus kemampuan linguistik peserta didik untuk lebih aktif berbicara dan berekspresi secara

optimal. Adapun penggunaan web based learning bisa dilakukan oleh seorang guru agar pembelajaran lebih inovatif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Dalam dimensi kecerdasan musik, guru bisa mengajar materi zakat dengan media lagu dan guru memberi penugasan pada peserta didik untuk membuat lagu dengan nilai pembelajaran zakat dengan diiringi alunan musik dari game musik. Pemanfaatan game musik dan pembelajaran berbasis lagu ini akan mengoptimalkan kemampuan kecerdasan musik peserta didik.

Dalam dimensi kecerdasan interpersonal, penggunaan strategi Forum Discussion Group (FGD) dan pemanfaatan web learning Kahoot dapat dilakukan untuk menstimulus kemampuan peserta didik dalam peka terhadap kerjasama lingkungan sosial. Hal ini akan menstimulus esensi seorang peserta didik sebagai seorang makhluk sosial.

Dalam dimensi kecerdasan intrapersonal, guru bisa memanfaatkan lab komputer agar memberikan kebebasan pada peserta didik untuk belajar mengenai materi zakat sesuai dengan karakteristiknya masing-masing. Bagi peserta didik yang menyukai belajar dengan video, maka biarkan peserta didik belajar dengan video. Begitu juga bagi yang menyukai belajar dengan gambar, suara, teka-teki, dll.

Dalam dimensi kecerdasan visual dan kinestetik, guru memanfaatkan teknologi Virtual Reality (VR) atau

game based learning berbasis android mengenai materi zakat dan peserta didik mempraktekkan hal itu. Pemanfaatan teknologi VR ini memberikan pengaruh yang besar untuk menstimulus kecerdasan visual peserta didik. Melalui VR, peserta didik dapat dihadapkan dengan suasana pembelajaran zakat secara nyata dan mencoba mempraktikannya.

Dalam dimensi kecerdasan naturalis dan eksistensial, guru mendesaian pembelajaran zakat di lingkungan terbuka hijau dengan memanfaatkan teknologi berupa layar monitor dsb. Pembelajaran zakat yang didesain di lingkungan terbuka ini akan meningkatkan nilai penghambaan seorang peserta didik kepada alam dan lebih mencintai alam sekitar di saat yang bersamaan.

5. Kesimpulan

Dari beragam pembahasan di atas, maka dapat diketahui bentuk pengembangan digitalisasi pembelajaran PAI berbasis prinsip kecerdasan PAI dalam materi zakat terbagi menjadi beberapa langkah berikut. Pertama, seorang guru menampilkan materi zakat melalui sebuah video pembelajaran animasi yang ada di Youtube dengan berbasiskan Problem Based Learning

dalam penyampaiannya (kecerdasan matematika). Kedua, guru memanfaatkan web based learning seperti Worldle ataupun meminta siswa membuat vlog ataupun podcast bersama orang tua mengenai materi seputar zakat (kecerdasan linguistik). Ketiga, guru mengajar materi zakat dengan media lagu dan guru memberi penugasan pada peserta didik untuk membuat lagu dengan nilai pembelajaran zakat dengan diiringi alunan musik dari game musik di android (kecerdasan musik). Keempat, penggunaan strategi Forum Discussion Group (FGD) dan pemanfaatan web learning Kahoot (kecerdasan interpersonal). Kelima, pemanfaatan lab komputer agar memberikan kebebasan pada peserta didik untuk belajar mengenai materi zakat sesuai karakteristiknya (kecerdasan intrapersonal). Keenam, guru memanfaatkan teknologi Virtual Reality (VR) atau game based learning berbasis android mengenai materi zakat dan peserta didik mempraktekkan hal itu (kecerdasan visual dan kinestetik). Ketujuh, guru mendesaian pembelajaran zakat di lingkungan terbuka hijau dengan memanfaatkan teknologi berupa layar monitor dsb. (kecerdasan naturalis dan eksistensial).

6. Referensi

- Anah, S. (2022). SEKOLAH BERBASIS KECERDASAN MAJEMUK DI GRESIK. *Al-Fakkaar: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Ara*, 3(2), 63.
- Anwar, F., Taqiyuddin, M. F., Wijaya, K., Azmi, M. C. Y., & Izharman, I. (2022). Implementation of Talaqqi, Sima'i, Wahdah, Talqin and Kitabah Methods in Memorizing The Qur'an: How Do Teachers Guide Students. *Khalifa: Journal of*

- Islamic Education*, 6(2), 152. <https://doi.org/10.24036/kjie.v6i2.151>
- Armstrong, T. (2006). *The Best School: Mendidik Siswa Menjadi Insan Cendikia Seutuhnya*. Mizan.
- Asnah, A. (2017). Pengembangan Metode Pembelajaran Pai Berbasis Kecerdasan Majemuk. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 227. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.771>
- Aziz, A., & Gantara, P. (2021). Penggunaan Media Wordwall Dwi Bahasa Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Peserta Didik di SMPN Satap 3 Hanau Desa Paring Raya. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 627–634. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1401>
- Bagir, H. (2019). *Memulihkan Sekolah Memulihkan Manusia*. Mizan.
- Chatib, M. (2008). *Sekolahnya Manusia: Sekolah Berbasis Multiple Intelligence di Indonesia*. Kanisius.
- Dewi, C. A., Pahriah, P., & Purmadi, A. (2021). The Urgency of Digital Literacy for Generation Z Students in Chemistry Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(11), 88–103. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i11.19871>
- Evanirosa. (2022). *Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research)*. Media Sains Indonesia.
- Fauziah, R., & Maknun, L. (2022). Strategi Guru Dalam Mengoptimalkan Kecerdasan Majemuk Peserta Didik. *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 31–41. <https://doi.org/10.55510/tadzkirah.v3i2.135>
- Hakim, L. (2020). Pemilihan Platform Media Pembelajaran Online Pada Masa New Normal. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 3(2), 27. <https://doi.org/10.31764/justek.v3i2.3516>
- Hoerr, T. (2007). *Buku Kerja Multiple Intelligences: Pengalaman New City School di St Louis Missouri AS dalam Menghargai Aneka Kecerdasan Anak*. Kaifa.
- Machali, I. (2014). Dimensi Kecerdasan Majemuk Dalam Kurikulum 2013. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 19(1), 21–45. <https://doi.org/10.24090/insania.v19i1.462>
- Mahfud, M. (2020). Strategi Pembelajaran PAUD Berbasis Kecerdasan Majemuk di KB-RA Al-Azhar Gresik. *AT-THUFULY: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 49–65. <https://doi.org/10.37812/atthufuly.v1i1.178>
- Moleong, L. J. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Sa'adah. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Example Non Example Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Kota Cirebon. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(1), 21.
- Sahputra, E., Reswan, Y., & Baihaqi, I. (2020). Multimedia Interaktif Pengenalan

- Tatacara Sholat Berbasis Animasi 3D Untuk Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Media Infotama*, 16(1), 32-36. <https://doi.org/10.37676/jmi.v16i1.1118>
- Siswadi, G. A. (2023). Konsep Kebebasan Dalam Pendidikan Perspektif Rabindranath Tagore Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(02), 97-108. <https://doi.org/10.53977/ps.v2i02.809>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Bisnis*. Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Syarifah, S. (2019). Konsep Kecerdasan Majemuk Howard Gardner. *SUSTAINABLE: Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 2(2), 176-197. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v2i2.987>
- Ulum, M. (2017). Penyusunan Lesson Plan Berbasis Multipleintelligences Research Studi Atas Karya Munif Chatib. *Jurnal Ilmiah Pedagogy |*, 7(2), 37-59.
- Wijaya, K. (2022). KONSEP MULTIPLE INTELIGENCE DALAM PEMBELAJARAN PAI DI SD. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2).
- Wijaya, K. (2023a). Epistemologi islam sebagai worldview asas ilmu, iman, dan amal bagi seorang pendidik. *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(3), 286-296. <https://doi.org/https://doi.org/10.51468/jpi.v5i3%20Juni.202>
- Wijaya, K. (2023b). ICT INTEGRATION IN ISLAMIC EDUCATION FOR ELEMENTARY SCHOOLS Krisna Wijaya In his book How Children Fail , John Holt emphasized that poor educational institutions were not the primary cause of students ' failures in the learning process . Instead , the sch. *Jurnal El-Tarbawi*, 16(1), 111-152. <https://doi.org/https://doi.org/10.20885/tarbawi.vol16.iss1.art5>
- Wijaya, K., Miftachuddin, M., Nasution, R., Wahyudi, A., Umrodi, U., & Huwaida, J. (2023). Inovasi Pembelajaran PAI bagi Anak Usia Dini berdasarkan Nilai Pendidikan Finlandia menurut. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 6195-6208. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5240>
- Wijaya, K., & Sari, S. P. (2023). Penerapan konsep triple helix pendidikan berbasis komunikasi profetik di Universitas Ibn Khaldun Bogor. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(4), 319-333. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v12i4.14573>
- Wirda. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Think Talk Write (Ttw) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Aktivitas Siswa. *Jurnal Tematik*, 223-233. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/tematik/article/view/16704>
- Zahira, Z. (2019). *Islamic Montessori for Multiple Intelligence*. Penerbit Bintang.