

Implementation of Digital Technology in Religious Education to Strengthen Primary School Students' Character

Implementasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Agama untuk Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar

Damianus Dionisius Nuwa^a, Petrus Sii^b

^aSekolah Tinggi Pastoral Atma Rekasa Ende

^bUniversitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

E-mail: ^adenolrita@gmail.com, ^bpiteruny@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital membuka peluang bagi pembelajaran agama di sekolah dasar untuk dilaksanakan secara lebih visual, interaktif, kontekstual, dan reflektif. Namun, pemanfaatan teknologi digital belum secara otomatis menghasilkan penguatan karakter siswa karena dampaknya sangat ditentukan oleh kualitas desain pedagogis, kompetensi guru, kesesuaian materi, dan kegiatan tindak lanjut. Penelitian ini bertujuan menganalisis bentuk implementasi teknologi digital dalam pembelajaran agama, kontribusinya terhadap penguatan karakter siswa sekolah dasar, serta tantangan yang menyertai penerapannya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain kajian literatur integratif. Literatur ditelusuri melalui ERIC, SpringerLink, ScienceDirect, Frontiers, portal jurnal nasional, serta publikasi resmi UNESCO dan European Commission. Sumber dipilih berdasarkan relevansinya dengan teknologi pendidikan, pendidikan agama, pendidikan karakter, kompetensi digital guru, dan pembelajaran sekolah dasar. Data dianalisis menggunakan analisis tematik reflektif. Hasil kajian menghasilkan lima tema utama, yaitu pemanfaatan multimedia untuk memvisualisasikan materi keagamaan, peningkatan keterlibatan dan pemahaman siswa, penguatan karakter melalui dialog dan refleksi, pengembangan literasi serta etika digital, dan tantangan implementasi teknologi. Penguatan karakter terjadi ketika media digital diikuti dengan dialog moral, refleksi, keteladanan, pembiasaan, tindakan nyata, dan asesmen berkelanjutan. Penelitian ini menawarkan Model 5M, yaitu menetapkan nilai, memilih media, memaknai pesan, mempraktikkan nilai, dan memantau kebiasaan. Teknologi digital harus ditempatkan sebagai sarana pedagogis yang mendukung interaksi manusiawi, bukan menggantikan peran guru dalam pembentukan karakter.

Kata kunci: teknologi digital, pembelajaran agama, pendidikan karakter, sekolah dasar, literasi digital

Abstract

The development of digital technology provides opportunities for religious education in primary schools to become more visual, interactive, contextual, and reflective. However, the use of digital technology does not automatically strengthen students' character because its educational impact is highly dependent on pedagogical design, teachers' competence, content suitability, and follow-up activities. This study aims to analyse the implementation of digital technology in religious education, its contribution to character development among primary school students, and the challenges associated with its application. A qualitative approach with an integrative literature review design was employed. Relevant literature was retrieved from ERIC, SpringerLink, ScienceDirect, Frontiers, national journal portals, and official publications of UNESCO and the European Commission. Sources were selected according to their relevance to educational technology, religious education, character education, teachers' digital competence, and primary education. The data were examined using reflexive thematic analysis. The synthesis generated five major themes: multimedia use to visualise religious content, improvement of student engagement and understanding, character development through dialogue and reflection, development of digital literacy and ethics, and challenges in technology implementation. Character development occurs when digital media are accompanied by moral dialogue, reflection, modelling, habituation, authentic action, and continuous assessment. This study proposes the 5M Model: determining values, selecting media, interpreting messages, practising values, and monitoring habits. Digital technology should therefore be positioned as a pedagogical tool supporting human interaction rather than replacing teachers' essential role in students' character development.

Keywords: digital technology, religious education, character education, primary school, digital literacy

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara informasi diproduksi, disampaikan, dan dipelajari dalam berbagai jenjang pendidikan. Kehadiran perangkat bergerak, video pembelajaran, presentasi multimedia, aplikasi kuis, platform pembelajaran, buku digital, dan kecerdasan artifisial memberikan kesempatan kepada guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih beragam. Siswa tidak lagi hanya memperoleh pengetahuan melalui buku teks dan penjelasan verbal, tetapi juga melalui gambar, suara, animasi, video, simulasi, permainan edukatif, dan interaksi berbasis platform digital.

Meskipun demikian, penggunaan teknologi tidak selalu identik dengan transformasi pembelajaran. UNESCO (2023) menegaskan bahwa teknologi pendidikan perlu digunakan berdasarkan kepentingan peserta didik, relevansi pedagogis, pemerataan akses, keberlanjutan, dan bukti mengenai efektivitasnya. Teknologi seharusnya mendukung pendidikan yang berbasis interaksi manusia, bukan menggantikan hubungan antara guru dan siswa. Dengan demikian, kualitas pembelajaran tidak ditentukan oleh kecanggihan perangkat, tetapi oleh kesesuaian teknologi dengan tujuan, materi, karakteristik siswa, dan pendekatan pedagogis yang digunakan.

Persoalan tersebut semakin penting dalam pembelajaran agama di sekolah dasar. Pembelajaran agama tidak hanya bertujuan menambah pengetahuan tentang ajaran, ritual, kitab suci, dan sejarah keagamaan, tetapi juga mengembangkan sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai agama. Siswa diharapkan mampu menerapkan nilai kejujuran, tanggung jawab, disiplin, kasih sayang, toleransi, pengampunan, kepedulian, kerja sama, dan penghargaan terhadap martabat manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Orientasi pembelajaran agama tersebut sejalan dengan kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter di Indonesia. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 menempatkan penguatan karakter sebagai gerakan pendidikan yang dilaksanakan melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan melibatkan sekolah, keluarga, dan masyarakat. Pendidikan karakter dengan demikian bukan sekadar penyampaian konsep moral, tetapi proses terpadu yang mencakup pengetahuan, penghayatan, keteladanan, pembiasaan, dan tindakan nyata.

Pada praktiknya, pembelajaran agama di sekolah dasar masih dapat didominasi oleh ceramah, membaca buku teks, mencatat, menghafal, dan mengerjakan soal tertulis. Strategi tersebut dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan dasar, tetapi belum selalu memberikan ruang yang memadai untuk menghubungkan ajaran agama dengan persoalan kehidupan nyata. Materi mengenai kejujuran, tanggung jawab, kepedulian, toleransi, dan pengampunan memerlukan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa mengamati suatu peristiwa, memahami sudut pandang orang lain, mempertimbangkan konsekuensi tindakan, dan merefleksikan pilihan moral.

Teknologi digital dapat membantu guru menghadirkan pengalaman tersebut. Cerita keagamaan dapat disampaikan melalui video animasi, cerita digital, gambar interaktif, rekaman audio, dan simulasi sederhana. Siswa juga dapat mengikuti kuis berbasis kasus, membuat poster digital, merekam refleksi, menyusun cerita bergambar, atau mengerjakan proyek digital bertema nilai keagamaan. Media digital dengan demikian berpotensi membuat materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan dekat dengan pengalaman siswa.

Karakostantaki dan Stavrianos (2021) menguji penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran kisah keagamaan terhadap dua kelas yang masing-masing terdiri atas 20 siswa berusia enam sampai tujuh tahun. Kelompok yang memperoleh pembelajaran berbantuan teknologi menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap kisah dan pesan moral dibandingkan kelompok yang memperoleh pembelajaran secara konvensional. Temuan ini memperlihatkan bahwa teknologi dapat membantu siswa sekolah dasar memahami hubungan antara alur cerita, tindakan tokoh, konsekuensi, dan pesan keagamaan.

Penelitian yang lebih baru terhadap 157 siswa kelas III sekolah dasar di Yunani juga menunjukkan bahwa siswa memiliki pandangan positif terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama. Kelompok yang mengikuti intervensi berbantuan teknologi memperlihatkan tanggapan yang lebih positif setelah pembelajaran. Akan tetapi, penelitian tersebut juga menemukan bahwa integrasi teknologi belum menjadi praktik yang merata dalam pembelajaran sekolah dasar (Karakostantaki et al., 2025).

Pada konteks pendidikan Islam di sekolah dasar, Azman et al. (2025) menemukan bahwa penggunaan teknologi digital dapat meningkatkan motivasi, mendukung kemandirian belajar, mengembangkan kecakapan digital, memperbaiki interaksi, dan mendorong kolaborasi siswa. Guru menggunakan kuis interaktif, platform pembelajaran, media audiovisual, dan aktivitas kolaboratif untuk membangun pengalaman belajar yang lebih berpusat pada siswa. Namun, penelitian tersebut juga mengingatkan bahwa keterlibatan dan kesenangan belajar

belum otomatis menunjukkan tercapainya tujuan pendidikan agama yang berkaitan dengan penghayatan dan penerapan nilai.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran agama memerlukan kompetensi guru yang tidak terbatas pada kemampuan mengoperasikan perangkat. Kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* atau TPACK menekankan bahwa guru harus memadukan pengetahuan teknologi, pengetahuan pedagogis, dan penguasaan materi pelajaran (Mishra & Koehler, 2006). Guru perlu mengetahui nilai keagamaan yang akan dikembangkan, strategi pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa, dan jenis media yang dapat membantu siswa memahami serta mempraktikkan nilai tersebut.

Kerangka DigCompEdu juga menjelaskan bahwa kompetensi digital pendidik mencakup kemampuan memilih dan mengembangkan sumber digital, mengelola pembelajaran, melaksanakan asesmen, memberdayakan siswa, serta mengembangkan kompetensi digital peserta didik. Kompetensi digital guru tidak cukup diukur berdasarkan kemampuan menggunakan presentasi atau menayangkan video, tetapi juga berdasarkan kemampuannya menciptakan pembelajaran yang aman, etis, inklusif, aktif, dan bermakna (Redecker, 2017).

Penelitian Miskiah et al. (2019) menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pelatihan guru pendidikan agama Islam di Indonesia masih banyak terbatas pada penggunaan presentasi PowerPoint. Hambatan yang ditemukan meliputi usia pengguna dan persoalan teknis, meskipun fasilitas yang tersedia dinilai cukup baik. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa ketersediaan perangkat belum menjamin terjadinya integrasi teknologi yang transformatif. Pelatihan guru harus bergerak dari kemampuan teknis menuju kemampuan merancang pengalaman belajar berbasis teknologi.

Tantangan lainnya berkaitan dengan pembentukan karakter. Ketertarikan siswa menonton video, kegembiraan mengikuti kuis, atau kemampuan menjawab pertanyaan tidak dapat langsung disimpulkan sebagai perubahan karakter. Karakter berkembang melalui proses yang relatif panjang dan melibatkan pengetahuan moral, perasaan moral, keputusan, tindakan, keteladanan, serta pembiasaan. Birhan et al. (2021) menemukan bahwa pembelajaran karakter bagi anak perlu menggabungkan penjelasan nilai dengan keteladanan, nasihat, dialog, pembiasaan, penghargaan, dan pengalaman sosial yang konkret.

Di lingkungan digital, penguatan karakter juga berhubungan dengan literasi dan kewargaan digital. Siswa perlu dibimbing agar mampu memilih informasi yang dapat dipercaya, menghargai hak cipta, menjaga privasi, menggunakan bahasa yang santun, tidak menyebarkan informasi palsu, dan menghormati perbedaan keyakinan. Nilai keagamaan perlu diterapkan tidak hanya dalam interaksi tatap muka, tetapi juga dalam komunikasi dan perilaku siswa di ruang digital.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kebutuhan untuk mengintegrasikan hasil-hasil penelitian mengenai teknologi pendidikan, pembelajaran agama, kompetensi digital guru, dan pendidikan karakter ke dalam suatu kerangka yang lebih utuh. Sejumlah kajian lebih banyak menekankan hasil belajar, motivasi, atau kecakapan digital, sedangkan mekanisme yang menghubungkan penggunaan media digital dengan pembentukan karakter belum dijelaskan secara memadai.

Penelitian ini bertujuan: (1) mengidentifikasi bentuk implementasi teknologi digital dalam pembelajaran agama di sekolah dasar; (2) menganalisis kontribusi teknologi digital terhadap pemahaman materi dan penguatan karakter siswa; (3) mengidentifikasi tantangan implementasinya; dan (4) merumuskan kerangka integrasi teknologi digital yang berorientasi pada pembentukan karakter. Kebaruan penelitian terletak pada pengembangan Model 5M yang menghubungkan pemilihan teknologi dengan pemaknaan nilai, tindakan autentik, dan pemantauan kebiasaan siswa.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain kajian literatur integratif. Kajian literatur integratif digunakan karena penelitian tidak hanya merangkum temuan penelitian terdahulu, tetapi juga membandingkan, mengelompokkan, menafsirkan, dan mengintegrasikan temuan dari berbagai jenis sumber untuk menghasilkan pemahaman konseptual baru.

Kajian ini memadukan artikel penelitian empiris, artikel tinjauan, kerangka kompetensi digital, buku pendidikan karakter, dan dokumen kebijakan. Penggunaan berbagai jenis sumber diperlukan karena persoalan integrasi teknologi dalam pembelajaran agama berkaitan dengan dimensi teknologi, pedagogi, materi keagamaan, kompetensi guru, budaya sekolah, literasi digital, dan pembentukan karakter.

Strategi Penelusuran Literatur

Penelusuran literatur dilaksanakan sampai dengan 3 Mei 2026. Sumber ditelusuri melalui ERIC, SpringerLink, ScienceDirect, Frontiers, portal jurnal nasional Indonesia, publikasi UNESCO, dan repositori European Commission. Penelusuran menggunakan kombinasi kata kunci dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, yaitu: teknologi digital dalam pembelajaran agama sekolah dasar, pendidikan agama berbasis teknologi, *digital religious education primary school*, *ICT in religious education*, *digital integration in Islamic education*, *digital storytelling and character education*, *digital literacy and character development*, *teacher digital competence*, *educational technology and primary education*, dan *technology-enhanced character education*.

Kriteria Pemilihan Sumber

Sumber literatur dipilih dengan menggunakan kriteria inklusi berikut:

(1) Membahas teknologi digital, pembelajaran agama, pendidikan karakter, kompetensi digital guru, atau pembelajaran sekolah dasar. (2) Berupa artikel jurnal yang telah melalui proses penelaahan sejawat, buku akademik, dokumen kebijakan, atau laporan lembaga internasional. (3) Artikel utama diterbitkan pada periode 2017–2026. (4) Menyajikan metode, hasil, atau argumentasi konseptual yang dapat diidentifikasi secara jelas. (5) Memiliki keterkaitan langsung atau konseptual dengan penguatan karakter siswa sekolah dasar.

Sumber dikeluarkan apabila hanya membahas penggunaan perangkat secara teknis, berfokus pada pendidikan tinggi tanpa implikasi terhadap pendidikan dasar, tidak menyediakan informasi metode atau temuan yang memadai, atau berupa tulisan populer yang tidak didukung kajian ilmiah. Beberapa sumber klasik sebelum 2017 tetap digunakan, yaitu Lickona (1991) dan Mishra dan Koehler (2006), karena keduanya menjadi landasan teoretis pendidikan karakter dan integrasi teknologi dalam pembelajaran.

Korpus akhir terdiri atas 14 sumber substantif dan satu sumber metodologis. Sumber substantif mencakup penelitian empiris mengenai teknologi dalam pendidikan agama, kajian sistematis teknologi pendidikan, kerangka kompetensi digital, teori pendidikan karakter, dan dokumen kebijakan.

Analisis Data

Data dianalisis menggunakan analisis tematik reflektif. Proses analisis mengacu pada tahapan Braun dan Clarke (2021), yaitu: membaca dan memahami isi setiap sumber; mengidentifikasi informasi mengenai bentuk teknologi, strategi pedagogis, hasil belajar, nilai karakter, dan tantangan; memberikan kode awal pada temuan yang relevan; mengelompokkan kode menjadi kategori; mengembangkan tema antarsumber; meninjau hubungan antar tema; dan menyusun interpretasi serta model konseptual.

Keandalan sintesis dijaga melalui perbandingan antarsumber, penggunaan sumber primer, pemeriksaan konsistensi antara tujuan, metode, dan temuan setiap penelitian, serta pembedaan yang jelas antara temuan penelitian terdahulu dan interpretasi yang dikembangkan dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Literatur yang Dianalisis

Literatur yang dianalisis memperlihatkan keragaman pendekatan penelitian. Beberapa penelitian menggunakan eksperimen atau kuasi-eksperimen untuk menguji pengaruh media digital terhadap pemahaman siswa. Penelitian lainnya menggunakan studi kasus kualitatif untuk mengeksplorasi pandangan guru, sedangkan sejumlah artikel menggunakan kajian sistematis untuk mengidentifikasi dampak teknologi pendidikan secara lebih luas.

Tabel 1. Karakteristik Literatur yang Dianalisis

Sumber utama	Konteks dan metode	Temuan relevan
Karakostantaki dan Stavrianos (2021)	Eksperimen terhadap dua kelas siswa sekolah dasar	Teknologi membantu meningkatkan pemahaman cerita dan pesan keagamaan
Karakostantaki et al. (2025)	Kuasi-eksperimen, 157 siswa kelas III	Siswa menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama
Azman et al. (2025)	Studi kasus terhadap lima guru pendidikan Islam	Teknologi meningkatkan motivasi, kemandirian, interaksi, kecakapan digital, dan kolaborasi

Miskiah et al. (2019)	Studi kasus pelatihan guru agama	Penggunaan teknologi masih dominan berupa presentasi; kendala mencakup usia dan persoalan teknis
Wu dan Chen (2020)	Kajian sistematis terhadap 57 penelitian	Cerita digital mendukung keterlibatan, ekspresi, kreativitas, dan refleksi
Valverde-Berrocso et al. (2022)	Kajian sistematis terhadap 100 artikel	Dampak teknologi dipengaruhi kualitas penggunaan, bukan semata-mata frekuensinya
Timotheou et al. (2023)	Kajian literatur mengenai transformasi digital sekolah	Infrastruktur, kompetensi guru, kepemimpinan, dan budaya sekolah saling memengaruhi
Birhan et al. (2021)	Penelitian pendidikan karakter di sekolah dasar	Karakter perlu dikembangkan melalui keteladanan, dialog, pembiasaan, dan pengalaman konkret

Sumber: Hasil sintesis penulis, 2026.

Berdasarkan sintesis tematik, ditemukan lima tema utama: (1) visualisasi materi keagamaan melalui multimedia; (2) peningkatan keterlibatan dan pemahaman; (3) penguatan karakter melalui dialog dan refleksi; (4) pengembangan literasi dan etika digital; serta (5) tantangan implementasi teknologi digital.

Visualisasi Materi Keagamaan melalui Multimedia

Teknologi digital paling banyak digunakan untuk membantu guru memvisualisasikan cerita, tokoh, peristiwa, simbol, tempat, dan praktik keagamaan. Bentuk teknologi yang digunakan antara lain video animasi, presentasi multimedia, gambar digital, buku elektronik, rekaman audio, cerita digital, dan aplikasi pembelajaran.

Visualisasi memiliki arti penting bagi siswa sekolah dasar karena sebagian materi keagamaan bersifat abstrak, historis, simbolik, atau berada di luar pengalaman langsung siswa. Gambar, suara, dan animasi dapat membantu siswa membangun representasi mental yang lebih konkret. Siswa dapat mengamati urutan peristiwa, ekspresi tokoh, latar tindakan, dan konsekuensi moral secara lebih jelas.

Penelitian Karakostantaki dan Stavrianos (2021) menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh pembelajaran kisah keagamaan berbantuan teknologi mencapai pemahaman lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran tradisional. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa teknologi dapat membantu siswa mengidentifikasi hubungan antara tindakan tokoh, konsekuensi tindakan, dan pesan moral yang terkandung dalam cerita.

Cerita digital merupakan salah satu media yang paling relevan untuk pembelajaran agama. Wu dan Chen (2020) melalui kajian terhadap 57 penelitian menemukan bahwa cerita digital telah digunakan pada berbagai jenjang pendidikan dan banyak diterapkan dalam bidang humaniora serta ilmu sosial. Cerita digital dapat menjadi pendekatan pembelajaran tersendiri atau dipadukan dengan strategi lain untuk mendukung keterlibatan, kreativitas, ekspresi diri, dan refleksi siswa.

Akan tetapi, penggunaan multimedia tidak boleh berhenti pada kegiatan menonton. Tanpa dialog dan kegiatan tindak lanjut, siswa mungkin hanya mengingat tokoh, gambar, atau alur cerita tanpa memahami makna moralnya. Karena itu, guru perlu mengajukan pertanyaan seperti: Mengapa tokoh melakukan tindakan tersebut? Siapa yang memperoleh manfaat atau mengalami kerugian? Apakah tindakan itu adil? Apa yang akan kamu lakukan ketika mengalami situasi serupa?

Peningkatan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa

Literatur menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dapat meningkatkan perhatian, motivasi, partisipasi, dan kesenangan belajar. Aplikasi kuis, permainan edukatif, video, serta tugas berbasis multimedia memberikan variasi pengalaman belajar dan umpan balik yang lebih cepat.

Azman et al. (2025) mengidentifikasi lima dampak utama integrasi teknologi dalam pembelajaran pendidikan Islam, yaitu peningkatan motivasi, kemandirian belajar, kecakapan digital, interaksi digital, dan kolaborasi. Guru menggunakan platform seperti kuis interaktif dan sumber audiovisual untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif. Siswa terlihat lebih antusias ketika menjawab pertanyaan dan bekerja dalam kelompok.

Karakostantaki et al. (2025) juga menemukan bahwa siswa sekolah dasar menghendaki penggunaan kegiatan berbantuan teknologi dalam berbagai mata pelajaran. Kelompok yang mengikuti pembelajaran agama

berbantuan teknologi memperlihatkan pandangan yang lebih positif setelah intervensi dibandingkan sebelum pembelajaran. Namun, penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi belum menjadi praktik yang merata.

Temuan tersebut perlu ditafsirkan secara hati-hati. Motivasi dan keterlibatan merupakan kondisi yang mendukung pembelajaran, tetapi bukan tujuan akhir pendidikan agama. Siswa dapat merasa senang mengikuti kuis tanpa mengalami perubahan dalam cara berpikir dan bertindak. Oleh karena itu, aktivitas digital harus diarahkan dari keterlibatan permukaan menuju keterlibatan kognitif, emosional, moral, dan sosial.

Valverde-Berrocoso et al. (2022) menyimpulkan bahwa teknologi dapat mendukung kinerja siswa, tetapi hasilnya dipengaruhi oleh kualitas penggunaan teknologi. Frekuensi penggunaan yang tinggi tidak selalu menghasilkan pembelajaran yang lebih baik. Teknologi memberikan manfaat ketika digunakan untuk mendukung aktivitas yang relevan, terarah, dan menuntut keterlibatan aktif siswa.

Penguatan Karakter melalui Dialog dan Refleksi

Hasil kajian menunjukkan bahwa teknologi tidak memperkuat karakter secara langsung. Teknologi menyediakan pengalaman, representasi, dan ruang ekspresi, sedangkan pembentukan karakter terjadi melalui proses pemaknaan yang difasilitasi guru. Proses tersebut mencakup dialog moral, refleksi, keteladanan, pembiasaan, pengambilan keputusan, dan tindakan nyata.

Video atau cerita digital dapat menampilkan dilema moral yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti menemukan barang milik teman, melihat perundungan, melanggar aturan, mengabaikan tugas, atau menghadapi perbedaan keyakinan. Setelah menyaksikan cerita, siswa dapat diminta mengidentifikasi masalah, menilai tindakan tokoh, menjelaskan alasan, mempertimbangkan perasaan pihak lain, dan menentukan tindakan yang seharusnya dilakukan.

Dialog semacam itu membantu siswa bergerak dari mengetahui nilai menuju memahami alasan moral. Guru tidak hanya bertanya, “Nilai apa yang terdapat dalam cerita?”, tetapi juga “Mengapa nilai tersebut penting?”, “Siapa yang terdampak?”, dan “Apa akibatnya apabila nilai tersebut diabaikan?”. Pertanyaan reflektif memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan mengambil perspektif dan menimbang konsekuensi.

Tahap berikutnya adalah menghubungkan refleksi dengan pengalaman pribadi. Siswa dapat membuat jurnal digital, rekaman suara, poster, komik, atau video pendek mengenai pengalaman menerapkan nilai tertentu. Tugas tersebut memungkinkan siswa mengekspresikan pemahamannya melalui berbagai bentuk representasi.

Pembentukan karakter harus dilanjutkan melalui tindakan autentik. Setelah mempelajari kepedulian, misalnya, siswa dapat melakukan kegiatan membantu teman, menjaga kebersihan, atau berbagi dengan orang lain. Setelah mempelajari kejujuran, siswa dapat menyusun komitmen untuk tidak menyalin pekerjaan teman dan mencantumkan sumber gambar yang digunakan dalam tugas digital.

Birhan et al. (2021) menekankan bahwa pendidikan karakter pada anak tidak cukup dilakukan melalui penjelasan. Guru dan orang tua perlu menggunakan keteladanan, pembiasaan, dialog, nasihat, pengalaman sosial, dan penguatan yang konsisten. Teknologi dengan demikian hanya menjadi salah satu bagian dari ekosistem pendidikan karakter.

Temuan ini memperlihatkan bahwa keterkaitan antara teknologi dan karakter dimediasi oleh proses pedagogis. Teknologi menghasilkan bahan pengalaman; guru membantu siswa memaknai pengalaman; lingkungan sekolah menyediakan ruang praktik; dan asesmen berkelanjutan membantu memantau konsistensi perilaku.

Pengembangan Literasi dan Etika Digital

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama juga membuka peluang untuk mengembangkan literasi digital. Siswa perlu belajar mencari, memilih, memahami, mengevaluasi, menggunakan, dan membagikan informasi secara bertanggung jawab. Kemampuan tersebut penting karena ruang digital menyediakan beragam konten keagamaan dengan tingkat kredibilitas yang berbeda.

Guru perlu membimbing siswa untuk memeriksa siapa pembuat konten, dari mana informasi berasal, apakah isi konten sesuai dengan sumber ajaran yang dapat dipercaya, apakah bahasa yang digunakan menghormati orang lain, dan apakah konten tersebut sesuai dengan usia siswa. Proses ini mengembangkan sikap kritis tanpa mengurangi penghargaan terhadap nilai dan keyakinan keagamaan.

Etika digital juga perlu menjadi bagian dari pembelajaran agama. Siswa harus memahami bahwa nilai kejujuran, tanggung jawab, kesantunan, kasih sayang, dan penghormatan terhadap sesama tetap berlaku dalam

komunikasi digital. Mengambil karya tanpa mencantumkan sumber, menyebarkan informasi yang belum diperiksa, mempermalukan teman melalui grup percakapan, atau mengunggah foto tanpa izin merupakan persoalan moral sekaligus persoalan literasi digital.

Ribble (2015) menempatkan etika, keamanan, hak, tanggung jawab, komunikasi, dan literasi sebagai bagian dari kewargan digital. Dalam pembelajaran agama, unsur-unsur tersebut dapat dihubungkan dengan nilai kejujuran akademik, penghargaan terhadap martabat manusia, pengendalian diri, tanggung jawab, dan kepedulian. Kerangka DigCompEdu menegaskan bahwa guru tidak hanya perlu menggunakan teknologi untuk menyampaikan materi, tetapi juga memberdayakan siswa dan mengembangkan kompetensi digital mereka. Guru perlu menjadi model dalam menggunakan sumber yang legal, menjaga data pribadi, mencantumkan atribusi, berkomunikasi secara santun, dan menyaring konten digital.

Tantangan Implementasi Teknologi Digital Keterbatasan Sarana dan Akses

Tidak semua sekolah memiliki perangkat, listrik, koneksi internet, dan dukungan teknis yang memadai. Ketimpangan sarana dapat menyebabkan teknologi hanya digunakan melalui satu perangkat milik guru. Kondisi tersebut membatasi interaksi langsung siswa dengan media dan dapat memperlebar kesenjangan antara siswa yang memiliki perangkat di rumah dan siswa yang tidak memilikinya.

Teknologi yang digunakan dalam pembelajaran agama perlu mempertimbangkan prinsip aksesibilitas. Guru dapat mengunduh video untuk digunakan secara luring, menggunakan satu perangkat secara klasikal, membentuk kelompok, menyediakan alternatif tugas non-digital, atau menggunakan media digital yang tidak membutuhkan koneksi internet secara terus-menerus.

Kompetensi Digital Guru

Kompetensi guru menjadi salah satu faktor yang paling menentukan. Miskiah et al. (2019) menemukan bahwa integrasi teknologi pada guru pendidikan agama masih didominasi oleh penggunaan presentasi. Persoalan usia dan masalah teknis juga menjadi hambatan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan yang hanya mengajarkan pengoperasian aplikasi belum memadai.

Guru memerlukan kemampuan merancang pembelajaran, memilih konten, membuat pertanyaan reflektif, memfasilitasi diskusi, menjaga keamanan digital, dan menilai perkembangan karakter. Kerangka TPACK menegaskan bahwa teknologi, pedagogi, dan materi harus dipertimbangkan secara terpadu. Penguasaan teknologi yang tinggi tanpa pemahaman pedagogis dapat menghasilkan pembelajaran yang menarik tetapi dangkal.

Kualitas dan Keamanan Konten

Konten keagamaan di internet tidak seluruhnya akurat, sesuai usia, moderat, atau bebas dari kepentingan tertentu. Guru harus melakukan kurasi sebelum menggunakan video, gambar, atau situs digital. Konten perlu diperiksa dari segi ketepatan ajaran, bahasa, durasi, representasi kelompok, hak cipta, iklan, dan keamanan tautan. Pada siswa sekolah dasar, guru memiliki tanggung jawab lebih besar karena siswa belum sepenuhnya mampu mengenali manipulasi, informasi palsu, konten ekstrem, dan risiko keamanan. Penggunaan platform juga harus memperhatikan privasi serta perlindungan data anak.

Distraksi dan Penggunaan Layar

Perangkat digital dapat mengalihkan perhatian siswa apabila aturan penggunaannya tidak jelas. Siswa dapat berfokus pada animasi, skor, peringkat, atau unsur permainan dan mengabaikan substansi nilai yang dipelajari. Penggunaan media juga dapat mengurangi interaksi langsung apabila seluruh kegiatan dilakukan melalui layar.

UNESCO (2023) menekankan perlunya menempatkan kebutuhan peserta didik sebagai dasar keputusan penggunaan teknologi. Oleh karena itu, pembelajaran agama tidak harus seluruhnya digital. Kegiatan menonton dapat dilanjutkan dengan diskusi tatap muka, permainan peran, aktivitas sosial, doa, refleksi tertulis, kegiatan pelayanan, dan pembiasaan nyata.

Penilaian Perubahan Karakter

Teknologi memudahkan guru mencatat hasil kuis, frekuensi partisipasi, atau penyelesaian tugas. Namun, data tersebut tidak cukup untuk menyimpulkan perubahan karakter. Karakter berkaitan dengan konsistensi perilaku dalam berbagai situasi dan dalam jangka waktu tertentu.

Asesmen karakter perlu menggunakan beberapa sumber data, seperti observasi guru, penilaian diri, penilaian teman sebaya, jurnal refleksi, portofolio, catatan pembiasaan, dan komunikasi dengan orang tua. Skor digital hanya dapat menjadi salah satu bukti pendukung.

Model 5M Integrasi Teknologi dan Penguatan Karakter

Berdasarkan sintesis literatur, penelitian ini menawarkan Model 5M sebagai kerangka implementasi teknologi digital dalam pembelajaran agama yang berorientasi pada penguatan karakter.

1. Menetapkan Nilai

Guru terlebih dahulu menetapkan nilai karakter yang menjadi tujuan utama pembelajaran. Nilai harus dirumuskan secara spesifik dan dapat diamati, misalnya berkata jujur, menyelesaikan tanggung jawab, menghargai perbedaan, membantu teman, meminta maaf, atau menjaga kesantunan dalam komunikasi digital.

Tahap ini mencegah pembelajaran dimulai dari pemilihan aplikasi. Pertanyaan utamanya bukan “Teknologi apa yang akan digunakan?”, melainkan “Nilai apa yang perlu dipahami dan dipraktikkan siswa?”

2. Memilih Media

Guru memilih media berdasarkan tujuan, karakteristik materi, usia siswa, akses, keamanan, dan aktivitas yang akan dilakukan. Video digunakan ketika siswa perlu mengamati suatu peristiwa; cerita digital digunakan untuk mengeksplorasi dilema moral; kuis digunakan untuk memeriksa pemahaman; sedangkan poster atau video buatan siswa digunakan untuk mengekspresikan pemaknaan.

Media yang sederhana tetapi relevan lebih bernilai daripada teknologi canggih yang tidak terhubung dengan tujuan pembelajaran.

3. Memaknai Pesan

Guru memfasilitasi dialog, pertanyaan reflektif, pengambilan perspektif, dan analisis konsekuensi. Siswa diminta menjelaskan bukan hanya nilai yang terdapat dalam media, tetapi alasan nilai tersebut penting serta hubungannya dengan kehidupan mereka.

Tahap pemaknaan menjadi penghubung utama antara pengalaman digital dan perkembangan moral siswa.

4. Mempraktikkan Nilai

Siswa melaksanakan tindakan nyata berdasarkan nilai yang dipelajari. Praktik dapat dilakukan di kelas, lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat, dan ruang digital. Kegiatan dapat berbentuk aksi kepedulian, kerja kelompok, kampanye kesantunan digital, tugas pelayanan, atau komitmen perilaku.

Tahap ini memastikan bahwa pembelajaran agama tidak berhenti pada pengetahuan dan refleksi.

5. Memantau Kebiasaan

Guru memantau perkembangan perilaku melalui observasi, refleksi, portofolio, penilaian diri, komunikasi dengan orang tua, dan dokumentasi tindakan siswa. Pemantauan dilaksanakan secara berkelanjutan agar guru dapat membedakan respons sesaat dengan perubahan kebiasaan.

Kelima tahap tersebut bersifat siklus. Hasil pemantauan digunakan untuk menetapkan kembali nilai yang perlu diperkuat dan memilih pengalaman belajar berikutnya.

Implikasi Teoretis dan Praktis

Secara teoretis, hasil kajian memperlihatkan bahwa hubungan teknologi dan karakter tidak bersifat langsung. Teknologi tidak mengandung daya pembentukan karakter secara otomatis. Pengaruhnya dimediasi oleh desain pedagogis, dialog moral, refleksi, keteladanan, pembiasaan, dan konteks sosial.

Secara praktis, guru pendidikan agama perlu merencanakan teknologi sebagai bagian dari keseluruhan pengalaman belajar. Video, aplikasi, dan kuis tidak boleh berdiri sendiri, tetapi harus dihubungkan dengan tujuan nilai, diskusi, tindakan nyata, dan asesmen.

Sekolah perlu menyediakan pelatihan yang berbasis pada TPACK dan DigCompEdu. Pelatihan sebaiknya tidak hanya mengajarkan penggunaan aplikasi, tetapi juga pengembangan skenario pembelajaran, kurasi konten, keamanan digital, asesmen karakter, dan strategi pembelajaran inklusif.

Kepala sekolah perlu mengembangkan kebijakan mengenai penggunaan perangkat, perlindungan data, durasi penggunaan layar, pemilihan konten, dan keterlibatan orang tua. Timotheou et al. (2023) menunjukkan

bahwa transformasi digital sekolah dipengaruhi oleh keterkaitan antara infrastruktur, kompetensi guru, kepemimpinan, budaya organisasi, dukungan teknis, dan kebijakan.

Keluarga juga perlu dilibatkan karena sebagian besar penggunaan teknologi siswa berlangsung di luar sekolah. Guru dan orang tua dapat menyepakati kebiasaan penggunaan perangkat, pendampingan dalam mengakses konten, etika komunikasi, dan tindak lanjut pembiasaan karakter di rumah.

SIMPULAN

Teknologi digital dapat memperkaya pembelajaran agama di sekolah dasar melalui penggunaan video, multimedia, cerita digital, kuis interaktif, platform pembelajaran, jurnal digital, poster, dan proyek audiovisual. Teknologi membantu memvisualisasikan materi keagamaan, meningkatkan keterlibatan siswa, menyediakan umpan balik, mendukung kolaborasi, dan membuka ruang bagi ekspresi serta refleksi.

Namun, penggunaan teknologi digital tidak secara otomatis memperkuat karakter siswa. Dampaknya bergantung pada kualitas integrasi antara teknologi, pedagogi, materi keagamaan, keteladanan guru, pembiasaan, dan lingkungan sosial siswa. Kegembiraan mengikuti kuis atau kemampuan memahami pesan dalam video belum dapat disamakan dengan perubahan karakter.

Penguatan karakter terjadi ketika pengalaman digital diikuti dengan dialog moral, refleksi personal, pengambilan perspektif, praktik nilai, dan pemantauan perilaku secara berkelanjutan. Teknologi harus menjadi jembatan antara ajaran agama dan pengalaman hidup siswa, bukan sekadar alat untuk menyampaikan informasi.

Model 5M yang dihasilkan dalam penelitian ini meliputi menetapkan nilai, memilih media, memaknai pesan, mempraktikkan nilai, dan memantau kebiasaan. Model tersebut menempatkan tujuan pembentukan karakter sebagai dasar pemilihan teknologi. Teknologi digunakan secara selektif untuk membantu siswa memahami, menghayati, dan menerapkan nilai keagamaan dalam interaksi tatap muka maupun ruang digital.

Sekolah perlu meningkatkan kompetensi digital-pedagogis guru, memastikan pemerataan akses, menyediakan konten yang aman, mengembangkan asesmen karakter yang komprehensif, dan memperkuat kerja sama dengan keluarga. Penelitian mendatang perlu menguji Model 5M melalui penelitian lapangan, eksperimen, atau penelitian pengembangan pada berbagai konteks sekolah dasar dan kelompok agama.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada para peneliti, akademisi, lembaga penerbitan ilmiah, dan organisasi pendidikan yang telah menyediakan hasil penelitian serta dokumen kebijakan yang menjadi dasar kajian ini. Apresiasi juga disampaikan kepada para guru pendidikan agama yang terus mengembangkan pembelajaran yang adaptif, humanis, dan berorientasi pada pembentukan karakter siswa di tengah perkembangan teknologi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Azman, N. A., Hamzah, M. I., & Abd Razak, K. (2025). Digital integration in primary school Islamic education: Teachers' perspectives on its impact on students' learning. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 22(2), 21–41. doi:10.32890/mjli2025.22.2.2
- Birhan, W., Shiferaw, G., Amsalu, A., Tamiru, M., & Tiruye, H. (2021). Exploring the context of teaching character education to children in preprimary and primary schools. *Social Sciences & Humanities Open*, 4(1), 100171. doi:10.1016/j.ssaho.2021.100171
- Braun, V., & Clarke, V. (2021). One size fits all? What counts as quality practice in reflexive thematic analysis? *Qualitative Research in Psychology*, 18(3), 328–352. doi:10.1080/14780887.2020.1769238
- Karakostantaki, E., & Stavrianos, K. (2021). The use of ICT in teaching religious education in primary school. *Education and Information Technologies*, 26, 3231–3250. doi:10.1007/s10639-020-10417-8
- Karakostantaki, E., Stavrianos, K., Zaranis, N., & Linardakis, M. (2025). Exploring the opportunities and obstacles of incorporating technology in religious education for primary school students. *Anatolian Journal of Education*, 10(1), 1–18. doi:10.29333/aje.2025.1011a

Vol. 10 No. 1, 2026 Hal. 33-42

<https://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jipd/index>

- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. doi:10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x
- Miskiah, M., Suryono, Y., & Sudrajat, A. (2019). Integration of information and communication technology into Islamic religious education teacher training. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 38(1), 130–140. doi:10.21831/cp.v38i1.23439
- Pemerintah Republik Indonesia. (2017). *Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter*.
- Redecker, C. (2017). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union. doi:10.2760/159770
- Ribble, M. (2015). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know* (3rd ed.). International Society for Technology in Education.
- Timotheou, S., Miliou, O., Dimitriadis, Y., Villagrà Sobrino, S., Giannoutsou, N., Cachia, R., Martínez Monés, A., & Ioannou, A. (2023). Impacts of digital technologies on education and factors influencing schools' digital capacity and transformation: A literature review. *Education and Information Technologies*, 28, 6695–6726. doi:10.1007/s10639-022-11431-8
- UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education—A tool on whose terms?* UNESCO.
- Valverde-Berrocoso, J., Acevedo-Borrega, J., & Cerezo-Pizarro, M. (2022). Educational technology and student performance: A systematic review. *Frontiers in Education*, 7, 916502. doi:10.3389/feduc.2022.916502
- Wu, J., & Chen, D. T. V. (2020). A systematic review of educational digital storytelling. *Computers & Education*, 147, 103786. doi:10.1016/j.compedu.2019.103786