

Manajemen Pembelajaran Kelas Digital Berbasis *Edutainment* dalam Meningkatkan Keterampilan 4C Peserta Didik pada Pembelajaran Fiqh di MAN Salatiga

Umi Lailatul Ch0fifah¹, Fatchurrohman²

^{1,2}Pascasarjana UIN Salatiga, Indonesia

Email: umilailatulch0fifah@gmail.com¹, fatchur@uinsalatiga.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap secara mendalam manajemen pembelajaran kelas digital berbasis *edutainment* dalam meningkatkan keterampilan abad 21 peserta didik pada pembelajaran fiqh di MAN Salatiga. Penelitian kualitatif deskriptif ini menggunakan data yang diperoleh penelitian bersumber dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis dilaksanakan melalui *data reduction*, *data display*, dan *conclusion*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa manajemen pembelajaran kelas digital berbasis *edutainment* dalam meningkatkan keterampilan abad 21 peserta didik MAN Salatiga yakni sebagai berikut: (1) Perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan program tahunan, program semester, silabus serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran/Modul ajar. (2) Pengorganisasian pembelajaran meliputi tiga tahapan: *pertama*, sebelum masuk kelas (*pre-conditions*), *kedua*, saat di dalam kelas dan, *tahap ketiga* sesudah pengajaran. (3) Pelaksanaan pembelajaran meliputi aktivitas awal, aktivitas inti dan aktivitas penutup. Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan keterampilan abad 21 meliputi strategi (*problem based learning*, *project based learning*, *cooperative group investigation*, dan *inquiry learning*), metode (diskusi, penugasan, ceramah, pembiasaan, tanya jawab dan keteladanan) dan media ajar. Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran ini peserta didik dapat meningkatkan daya pikirnya dalam bernalar kritis untuk memecahkan masalah, mampu mengutarakan/menyampaikan ide dan pendapatnya di forum berdasarkan permasalahan yang telah didiskusikan secara bersama-sama, yang mampu memunculkan daya kreatif dan inovasi dalam mencari serta menuntaskan suatu persoalan pembelajaran dengan rasa yakin dan percaya diri tinggi. (4) Evaluasi Pembelajaran kelas digital meliputi evaluasi proses dan hasil belajar. Hasil penelitian juga menemukan beberapa problematika yang dihadapi pada pembelajaran kelas digital yang meliputi; problematika yang dihadapi guru, problematika yang dihadapi peserta didik dan problematika sarana dan prasarana sekolah.

PENDAHULUAN

Abad ke-21 merupakan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Muhali, 2019; Junedi et al., 2020). Perubahan ini memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, yang harus mampu beradaptasi dengan dinamika zaman (Redhana, 2019). Pendidikan memiliki peran sentral dalam membentuk individu yang tidak hanya memiliki pengetahuan akademik tetapi juga keterampilan yang relevan dengan tantangan abad ke-21 (Maskurin et al., 2022). Salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan modern adalah penguatan keterampilan abad ke-21 yang meliputi berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan inovasi (Zubaidah, 2018).

Dalam konteks pendidikan Islam, khususnya dalam pembelajaran fiqh, keterampilan 4C menjadi aspek penting untuk membantu peserta didik memahami dan

mengimplementasikan konsep hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari (Lilawati & Rohmah, 2019). Keterampilan berpikir kritis memungkinkan peserta didik menganalisis berbagai pandangan fiqih, keterampilan komunikasi membantu mereka menyampaikan argumentasi dengan jelas, keterampilan kolaborasi memperkuat kerja sama dalam memahami fiqih, serta kreativitas dan inovasi diperlukan untuk menerapkan prinsip-prinsip fiqih dalam konteks yang lebih luas (Suryanti et al., 2020).

Namun, berdasarkan observasi awal di MAN Salatiga, keterampilan 4C peserta didik masih lemah. Peserta didik cenderung menghafal tanpa memahami konsep, kurang mampu berpikir kritis, serta mengalami kesulitan dalam komunikasi dan kerja sama saat diskusi kelas (observasi, 20 Maret 2024). Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam manajemen dan metode pembelajaran fiqih guna meningkatkan pemahaman dan keterampilan abad ke-21 peserta didik (Muflihini, 2020).

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah manajemen pembelajaran kelas digital berbasis edutainment. Kelas digital memungkinkan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif, sedangkan edutainment menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif (Amaliyah Iqbal, 2022). Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik serta memperkuat keterampilan 4C mereka (Idrus & Fernadi, 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi manajemen pembelajaran kelas digital berbasis edutainment dalam meningkatkan keterampilan 4C peserta didik di MAN Salatiga. Dengan meneliti efektivitas model pembelajaran ini serta tantangan yang muncul dalam penerapannya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran fiqih yang lebih inovatif dan sesuai dengan tuntutan abad ke-21.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi dengan metode kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan Manajemen Pembelajaran Kelas Digital Berbasis Edutainment dalam Meningkatkan Keterampilan 4C Peserta Didik pada Pembelajaran Fiqih di MAN Salatiga. Peneliti mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi dari berbagai pihak yang terkait dengan penelitian. Sebagai penelitian lapangan (field research), studi ini dilakukan secara langsung di MAN Salatiga, satu-satunya madrasah yang memiliki program kelas digital untuk mengembangkan keterampilan Critical Thinking, Communication, Creativity, dan Collaboration.

Penelitian ini dilaksanakan di MAN Salatiga, yang berlokasi di Jl. K.H Wahid Hasyim No.12, Kota Salatiga, Provinsi Jawa Tengah, dalam kurun waktu dua bulan, yaitu dari 13 Maret hingga 3 Mei 2024. Data penelitian diperoleh dari beberapa responden utama, antara lain kepala sekolah yang memberikan informasi mengenai manajemen kelas digital, waka kurikulum yang menjelaskan penerapan kurikulum dalam pembelajaran, guru Fiqih yang menyediakan data terkait RPP, Prota, Promes, modul ajar, serta instrumen penilaian, serta peserta didik yang menjadi subjek pembelajaran dan memberikan validasi pelaksanaan pembelajaran abad 21 di kelas XI F4 melalui teknik sampling.

Dalam proses pengumpulan data, penelitian ini menggunakan tiga teknik utama. Pertama, wawancara yang dilakukan secara terstruktur dengan tujuh responden, baik secara tatap muka maupun melalui media komunikasi, untuk memperoleh informasi mendalam mengenai manajemen pembelajaran kelas digital berbasis edutainment. Kedua, observasi yang dilakukan dengan mengamati langsung proses kegiatan belajar mengajar di kelas digital F4 untuk memahami penerapan konsep edutainment dalam menguatkan keterampilan 4C peserta didik. Ketiga, dokumentasi yang digunakan untuk mengumpulkan data administrasi pembelajaran seperti modul ajar, RPP, Prota, dan Promes yang digunakan dalam pembelajaran Fiqih.

Untuk memastikan keabsahan data, peneliti menerapkan teknik triangulasi dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dari berbagai sumber guna meningkatkan validitas dan reliabilitas penelitian. Data yang telah dikumpulkan dianalisis melalui tiga tahap, yaitu reduksi data dengan memilah data yang relevan, penyajian data dalam bentuk deskripsi naratif agar lebih mudah dipahami, serta penarikan kesimpulan untuk menemukan keterkaitan antara data dan analisis sehingga menghasilkan temuan yang signifikan.

Dengan pendekatan ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan manajemen pembelajaran berbasis digital dalam mendukung keterampilan abad 21, khususnya di lingkungan pendidikan madrasah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Manajemen Pembelajaran Kelas Digital Berbasis Edutainment dalam Menguatkan Keterampilan 4C Peserta Didik MAN Salatiga

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Salatiga menerapkan program kelas digital berbasis edutainment untuk menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21. Program ini mengadopsi kurikulum Kemendikbud dan Kemenag dalam pembelajaran fiqih guna meningkatkan keterampilan 4C (Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity).

Perencanaan Pembelajaran

Program kelas digital MAN Salatiga merupakan bagian dari intrakurikulum yang didasarkan pada visi, misi, dan tujuan madrasah (HD, 29 April 2024). Menurut Somantri (2014), perencanaan pendidikan harus sesuai dengan visi dan tujuan sekolah. Perencanaan pembelajaran kelas digital mencakup penyusunan silabus, program tahunan, program semester, RPP, serta sistem evaluasi berbasis kurikulum yang berlaku (FZ, 3 Mei 2024).

Langkah awal dalam perencanaan adalah penjadwalan pembelajaran untuk memastikan penggunaan kelas digital secara bergantian. Program ini melibatkan lima ruang kelas digital, termasuk dua laboratorium komputer (MD, 29 April 2024). Penyusunan perencanaan juga memperhatikan aspek teknologi guna memudahkan pemahaman materi fiqih, yang berkaitan erat dengan penerapan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari (Depag RI, 2004).

Pengorganisasian Pembelajaran

Pengorganisasian pembelajaran fiqih di MAN Salatiga terdiri dari tiga tahap: sebelum kelas (*pre-conditions*), saat di dalam kelas, dan setelah pengajaran. Tahap pertama meliputi

pengorganisasian materi agar sesuai dengan indikator pembelajaran efektif (Arifin, 2022). Guru fiqih mempersiapkan materi melalui tahapan pendahuluan, pelaksanaan, dan penutup, yang mencakup motivasi belajar, ilustrasi materi, serta evaluasi pembelajaran (Tanjung et al., 2023).

Dalam kelas, interaksi antara guru dan peserta didik difokuskan pada diskusi aktif. Guru menggunakan teknik apersepsi dan evaluasi melalui diskusi dan tanya jawab (Hendri et al., 2024). Di akhir pembelajaran, guru melakukan refleksi dan perbaikan metode pengajaran agar lebih efektif di pertemuan berikutnya (Sundulusi et al., 2022).

Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran fiqih berbasis edutainment di kelas digital dilakukan dalam tiga tahap: awal, inti, dan akhir. Pada tahap awal, guru menarik perhatian peserta didik melalui apersepsi dan media pembelajaran (Putri et al., 2023). Tahap inti mencakup strategi seperti problem-based learning, project-based learning, serta metode diskusi dan demonstrasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Arafatsyah & Latifah, 2023). Guru fiqih menampilkan materi menggunakan media digital untuk meningkatkan pemahaman peserta didik (Observasi, 3 Mei 2024).

Pada tahap akhir, guru memberikan kesimpulan serta penguatan terhadap materi yang telah dipelajari, serta menugaskan pengayaan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik (Rijal et al., 2022). Evaluasi pembelajaran dilakukan untuk memastikan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi hasil belajar mencakup aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif (FZ, 3 Mei 2024). Evaluasi proses belajar dilakukan melalui pemberian kartu soal, kuis, dan metode bercerita kembali untuk mengukur pemahaman peserta didik (Sukri et al., 2023). Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif dalam berdiskusi dan mengembangkan ide (JL, 3 Mei 2024).

Evaluasi hasil belajar dilakukan melalui tes formatif dan sumatif untuk mengetahui tingkat ketercapaian kompetensi peserta didik (Winarti et al., 2023). Jika peserta didik belum mencapai standar, diberikan bimbingan khusus agar tidak tertinggal (FZ, 3 Mei 2024). Evaluasi ini juga berperan dalam mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan inovatif dalam mengaplikasikan materi fiqih dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, manajemen pembelajaran fiqih berbasis edutainment di MAN Salatiga telah berjalan efektif, terbukti dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi yang sesuai dengan standar pembelajaran abad ke-21.

Pembelajaran Kelas Digital Berbasis Edutainment dalam Memperkuat Keterampilan 4C Peserta Didik pada Pembelajaran Fiqih di MAN Salatiga

Dalam rangka penguatan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran fiqih, Ermawati dkk. menekankan bahwa lulusan masa kini harus menguasai keterampilan belajar, komunikasi kompleks, serta kemampuan menyelesaikan masalah sesuai kebutuhan global (Ermawati et al., 2023). Rifa Hanifa Mardhiyah dkk. juga menambahkan bahwa pembelajaran abad ke-21 harus berorientasi pada pengembangan keterampilan 4C (Mardhiyah et al., 2021).

Kelas digital menjadi solusi teknologi yang mengubah pembelajaran tradisional menjadi lebih interaktif melalui digitalisasi kurikulum, manajemen, dan konten pembelajaran (Maskurin et al., 2022).

Penguatan Keterampilan Critical Thinking and Problem Solving

Berpikir kritis adalah proses mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah berdasarkan pengetahuan yang diperoleh sebelumnya (Adrillian & Noriza, 2024). Dalam pembelajaran fiqih, guru menggunakan strategi seperti problem-based learning, project-based learning, cooperative group investigation, dan inquiry learning untuk menantang siswa dengan masalah kontekstual (observasi, 3 Mei 2024). Studi Tanjung dkk. menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan berpikir kritis peserta didik dengan menyajikan isu-isu dunia nyata (Tanjung et al., 2023).

Selain itu, Zubaidah dalam Novitasary menyebutkan bahwa melatih berpikir kritis dapat dilakukan dengan mengajarkan keterampilan berpikir tinggi, menyediakan diskusi klasikal, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka (Novitasary, 2023). Guru fiqih di MAN Salatiga memberikan tugas berbasis pemecahan masalah yang kemudian dipresentasikan dengan bantuan media digital seperti PowerPoint dan SMART TV (AS, 3 Mei 2024).

Penguatan Keterampilan Communication

Keterampilan komunikasi melibatkan penyampaian ide secara lisan, tulisan, dan simbol, serta mendengarkan dengan efektif. Menurut Mulyana (2017), komunikasi yang baik harus sistematis, logis, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta mampu mengevaluasi ide lawan komunikasi. Guru fiqih melatih keterampilan ini melalui laporan kegiatan, presentasi proyek, diskusi kelompok, serta pembelajaran daring melalui Zoom Meeting (observasi, 3 Mei 2024). Dengan metode ini, siswa terbiasa berinteraksi dan mengungkapkan pemikiran mereka secara terarah.

Penguatan Keterampilan Creativity and Innovation

Kreativitas dan inovasi sangat diperlukan di era digital. Guru fiqih MAN Salatiga memacu peserta didik untuk berpikir di luar kebiasaan, mengajukan ide-ide baru, serta bereksperimen dengan hipotesis yang berbeda (FZ, 3 Mei 2024). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis edutainment meningkatkan kreativitas melalui media visual, audiovisual, serta e-learning. Produk pembelajaran seperti mind mapping, pohon materi, dan peta konsep menjadi bagian dari inovasi mereka (observasi, 3 Mei 2024).

Penguatan Keterampilan Collaboration

Kolaborasi melibatkan kerja sama dalam kelompok kecil, adaptasi peran, serta penghormatan terhadap perbedaan. Guru fiqih melatih keterampilan ini melalui strategi cooperative learning di mana siswa bekerja dalam tim untuk mempelajari materi secara bersama-sama (observasi, 3 Mei 2024). Studi Novitasary menyatakan bahwa melatih keterampilan kolaborasi dapat dilakukan dengan bekerja dalam tim yang berbeda, menghargai ide anggota kelompok, serta berbagi tanggung jawab (Novitasary, 2023).

Melalui pembelajaran fiqih berbasis edutainment di kelas digital, siswa MAN Salatiga menunjukkan perkembangan dalam berpikir kritis, komunikasi, kreativitas, dan kolaborasi.

Berbagai metode pembelajaran seperti diskusi, presentasi, dan pemanfaatan teknologi digital membantu memperkuat keterampilan mereka. Guru juga menggunakan metode tanya jawab dan talking stick untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kelas. Dengan pendekatan ini, siswa lebih siap menghadapi tantangan dunia modern dengan keterampilan abad ke-21 yang kuat.

Problematika Pembelajaran Kelas Digital Berbasis Edutainment di Man Salatiga

Pembelajaran fiqh berbasis edutainment dalam kelas digital di MAN Salatiga menghadapi berbagai tantangan yang mempengaruhi efektivitas proses belajar-mengajar. Penelitian ini mengidentifikasi problematika yang dihadapi oleh guru, peserta didik, serta hambatan sarana dan prasarana yang berpengaruh dalam pembelajaran fiqh.

Problematika yang Dihadapi Guru

Keterbatasan Waktu Pembelajaran

Waktu pembelajaran yang terbatas menjadi kendala utama bagi guru dalam menyampaikan materi fiqh secara menyeluruh. Dengan alokasi waktu hanya 45 menit per pertemuan, guru kesulitan mengeksplorasi topik secara mendalam, terutama karena pembelajaran fiqh tidak hanya berbasis teori tetapi juga praktik. Akibatnya, banyak materi yang tidak tersampaikan secara tuntas, sehingga peserta didik kesulitan memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, keterbatasan waktu juga menyebabkan kurangnya interaksi dan diskusi, yang dapat berujung pada pemahaman materi yang dangkal (FZ, 3 Mei 2024; Muna, 2024; Hakim, 2024).

Keterbatasan

Pengamatan

Jumlah peserta didik yang banyak dalam satu kelas membuat guru fiqh kesulitan dalam memberikan perhatian individual kepada setiap siswa. Dalam metode debat yang digunakan dalam pembelajaran fiqh, siswa yang aktif cenderung lebih diperhatikan, sementara siswa yang pasif sulit dipantau perkembangannya. Hal ini mengakibatkan ketimpangan dalam pembelajaran, di mana siswa yang kurang aktif tidak mendapatkan perhatian yang cukup dari guru (Neliwati et al., 2024).

Gangguan Disiplin Peserta Didik

Beberapa perilaku peserta didik seperti datang terlambat, berbicara sendiri, bermain saat pembelajaran berlangsung, hingga tidur di kelas mengganggu jalannya pembelajaran fiqh. Hal ini menyebabkan guru harus mengulang materi yang telah disampaikan, sehingga waktu pembelajaran menjadi kurang efektif. Jika gangguan ini tidak segera ditangani, maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan (Pidarta dalam Mahmudah, 2018; Situmeang et al., 2024).

Problematika yang Dihadapi Peserta Didik

Mental Health dan Kurang Percaya Diri

Sebagian peserta didik mengalami kecemasan dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat selama pembelajaran fiqh. Mereka merasa takut dan malu untuk berbicara di depan kelas, sehingga partisipasi dalam pembelajaran menjadi minim. Selain itu, beberapa siswa juga mengalami stres akibat beban tugas yang banyak, yang berpengaruh terhadap kesehatan mental mereka (Ningrum et al., 2022; Habibah et al., 2023).

Slow Learner

Beberapa peserta didik membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami materi yang diajarkan dibandingkan dengan teman sekelasnya. Hal ini menjadi tantangan bagi guru dalam menyesuaikan metode pengajaran agar bisa mencakup semua tingkat pemahaman siswa. Jika tidak diatasi dengan pendekatan yang tepat, peserta didik dengan daya serap lambat akan semakin tertinggal dalam pembelajaran (Mansyur & Bunyamin, 2022).

Problematika Sarana dan Prasarana

Kinerja Jaringan dan Internet yang Buruk

Pembelajaran fiqih dalam kelas digital sangat bergantung pada koneksi internet yang stabil. Namun, sering terjadi gangguan jaringan yang menyebabkan pembelajaran terganggu. Ketika materi pembelajaran yang diakses melalui internet tiba-tiba terhenti, semangat belajar peserta didik dapat menurun (T. Rahman et al., 2021).

Kurangnya Perangkat Teknologi

MAN Salatiga hanya memiliki lima ruang kelas digital yang dilengkapi fasilitas teknologi. Akibatnya, penggunaan kelas digital harus dilakukan secara bergiliran, yang membatasi fleksibilitas guru dalam mengajar menggunakan teknologi. Guru dan peserta didik membutuhkan lebih banyak perangkat digital agar pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan optimal (MD, 29 April 2024).

Ketidakstabilan Teknis

Masalah teknis seperti kerusakan perangkat keras (smart TV, laptop, tablet) dan kesalahan sistem sering terjadi selama pembelajaran berlangsung. Jika perangkat mengalami gangguan saat pembelajaran sedang berlangsung, waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar menjadi terbuang sia-sia. Hal ini menjadi tantangan besar dalam menjaga kelangsungan pembelajaran digital (FZ, 3 Mei 2024).

Pembelajaran fiqih berbasis edutainment di kelas digital MAN Salatiga menghadapi berbagai tantangan yang harus segera diatasi. Guru perlu mengelola waktu dengan lebih efisien dan menerapkan strategi pembelajaran yang dapat mencakup semua peserta didik. Selain itu, upaya untuk meningkatkan disiplin peserta didik dan membangun rasa percaya diri mereka dalam berpartisipasi aktif juga sangat penting. Dari sisi infrastruktur, peningkatan fasilitas digital dan perbaikan jaringan internet menjadi langkah yang perlu diambil agar pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan lebih efektif. Dengan mengatasi problematika ini, pembelajaran fiqih di MAN Salatiga diharapkan dapat lebih optimal dalam mengembangkan keterampilan 4C peserta didik (Critical Thinking, Creativity, Collaboration, dan Communication).

KESIMPULAN

Implementasi Manajemen Pembelajaran Kelas Digital Berbasis Edutainment dalam Meningkatkan Keterampilan 4C Peserta Didik pada Pembelajaran Fiqih di MAN Salatiga dilakukan melalui empat tahap utama: perencanaan, pengorganisasian kelas, pelaksanaan, dan evaluasi. Proses penguatan keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Collaboration, dan Communication) tampak dari strategi, metode, serta media pembelajaran digital yang

diterapkan. Namun, dalam pelaksanaannya, terdapat berbagai tantangan, seperti keterbatasan dari sisi guru, peserta didik, serta sarana dan prasarana yang tersedia.

Sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas manajemen pembelajaran ini, terdapat beberapa rekomendasi yang perlu diperhatikan. Bagi peserta didik, mereka harus lebih disiplin dalam mengatur waktu, bersemangat dalam belajar, serta terus mengasah keterampilan agar pembelajaran lebih bermakna dan bermanfaat bagi masa depan. Orang tua juga berperan penting dalam mendampingi anak-anak mereka dengan lebih komunikatif dan proaktif dalam memantau perkembangan akademik dan karakter mereka.

Sementara itu, guru fiqih diharapkan tetap istiqomah dan sabar dalam membimbing peserta didik serta terus mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif. MAN Salatiga sebagai penyelenggara program unggulan kelas digital perlu memastikan bahwa program ini berjalan optimal melalui monitoring dan evaluasi berkala agar kendala yang muncul dapat segera diatasi.

Untuk pengembangan lebih lanjut, peneliti selanjutnya dapat menggali lebih dalam mengenai strategi manajemen pembelajaran digital yang lebih efektif serta mengeksplorasi metode penelitian lain yang lebih inovatif. Selain itu, Program Pascasarjana PAI disarankan untuk mengadakan colloquium guna menjadi wadah diskusi bagi lembaga pendidikan dalam mengelola dan mengembangkan kelas digital secara berkelanjutan. Dengan demikian, pembelajaran berbasis edutainment ini dapat semakin optimal dalam membangun keterampilan abad 21 peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrillian, H., & Noriza, D. (2024). Studi Literatur : Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Peserta Didik. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Peserta Didik*, 57–65. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>
- Amaliyah Iqbal, N. (2022). Pembelajaran akidah akhlak berbasis metode edutainment di madrasah aliyah negeri (man) wajo. *Jurnal Studi Islam*, 9, 76–84.
- Anggun Asri Winarti, Fachrizal Alwi, Lisa Sabina, Nurul Fatwa Sipayung, & Ririn Indriani. (2023). Upaya Penerapan Evaluasi Membaca Di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(2), 154–166. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i2.2021>
- Arafatsyah, & Latifah, A. (2023). Peran Materi Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Siswa Di Sdn 1 Sidoharjo. *Unisan Journal*, 2, 388–395.
- Arifin, Z. (2022). Manajemen Peserta Didik sebagai Upaya Pencapaian Tujuan Pendidikan. *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 8(1), 71–89. <https://doi.org/10.26594/dirasat.v8i1.3025>
- Ermawati, S. M. P., Putri, R. S., Sukma, G. D., & Leska, V. (2023). Pengembangan Manajemen Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Abad 21. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 249–259. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1350>
- Habibah, P. N., Makhshun, T., & Samsudin. (2023). Penerapan Mental Health terhadap

- Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*, 125–135.
- Hakim, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dan Problematikanya Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mi Tarbiyatut Tholabah Nur Hakim Institut Agama Islam Tarbiyatut Tholabah. *Jurnal PGMI Volume*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.58518/awwalayah.v7i1.2633>
- Hendri, J., Susanti, T., Hamdina, W., Idris, D. A., & Hayati, R. (2024). Supervisi Sebagai Strategi Dalam Merefleksi Mutu Pembelajaran Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Masyitah Abstrak. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 825–829. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Idrus, M., & Feri Fernadi, M. (2023). Implementasi Didaktik Metodik Pemikiran K.H. Hasyim Asy'ari Dalam Kitab 'Adabul'alim Wal Muta'alim Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Madrasah Aliyah Nurul Hikmah Dan Madrasah Aliyah Al Akbar Banyuwasin. 02(02), 382–393. <https://doi.org/https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjourna>
- Junedi, B., Mahuda, I., & Kusuma, J. W. (2020). Optimalisasi Keterampilan Pembelajaran Abad 21 Dalam Proses Pembelajaran Pada Guru Mts Massaratul Mut ' Allimin Banten *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 16(1), 63–72.
- Kemenag, D. K. M. D. P. I. (2022). *Contoh TP, ATP dan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Pada Madrasah*. 1–202. <https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=vOF-EAAQBAJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PT1%5C&dq=sejarah+filsafat+islam%5C&ots=euz5Gxfogu%5C&sig=GKDPm80gScZ7OGKSohZ6Y9jiwDY>
- Lilawati, E., & Rohmah, H. (2019). Tanggapan Siswa Sma Kelas X Terhadap Pembelajaran Fiqih Berbasis Murder. *Seminar Nasional Multidisiplin*, 1, 106–109.
- Mahmudah, M. (2018). Pengelolaan Kelas: Upaya Mengukur Keberhasilan Proses Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 6(1), 53–70. <https://doi.org/10.24090/jk.v6i1.1696>
- Mansyur, A. R., & Bunyamin, A. (2022). Telaah Problematika Anak Slow Learner dalam Pembelajaran. *Education and Learning Journal*, 3(1), 28–35. <https://doi.org/10.33096/eljour.v3i1.147>
- Mardhiyah, R. H., Fajriyah Aldriani, Sekar Nurul Chitta, F., & Rizal Zulfikar, M. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia, *Jurnal Pendidikan*. 12(1), 29–40.
- Maskurin, R., Yasaroh, A., Zulfah, M. A., & Yuan, M. K. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Kelas Digital terhadap Prestasi Belajar Siswa di MA Unggulan KH. Abd. Wahab Hasbulloh Tambakberas Jombang. *Journal of Education and Management Studies*, 5(2), 90–97.
- Muflihini, A. (2020). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sebagai Kecakapan Abad 21. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 91. <https://doi.org/10.30659/jpai.3.1.91-103>
- Muhali. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21 jurnal penelitian dan pengkajian pendidikan: e-Saintika. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 25–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>
- Muna, Z. (2024). Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meimplementasikan

- Kurikulum Merdeka Di Madrasah Aliyah Al Falah Puteri. *Jurnal Cendekia*, 16(1), 32–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.37850/cendekia>.
- Neliwati, N., Lestari, I., Pay Hasibuan, M. K., & Hasibuan, S. T. (2024). Peran Guru dalam Mengimplementasikan Kurikulum 2013 di Sekolah. *Journal on Education*, 6(2), 10918–10927. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4742>
- Ningrum, M. S., Khusniyati, A., & Ni'mah, M. I. (2022). MENINGKATKAN KEPEDULIAN TERHADAP GANGGUAN KESEHATAN MENTAL PADA REMAJA. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 1174–1178.
- Novitasary, R. R. (2023). Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek pada Kurikulum Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(2), 100–112. <https://doi.org/10.26740/jipb.v4n2.p100-112>
- Putri, M. J., Aprison, W., Iswantir, & Afrinaldi. (2023). Implementasi Strategi Ekspositori dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 1 Payakumbuh. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(2), 114–125. <https://doi.org/https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i2.1023>
- Rahman, A. A., Lengkana, A. S., & Angraeni, A. (2021). Pembekalan Dan Implementasi Pembelajaran Abad 21 Bagi Guru Bahasa Inggris Smp Kabupaten Sumedang. *Jurnal Widya Laksana*, 10(2), 202. <https://doi.org/10.23887/jwl.v10i2.32352>
- Rahman, T., Basri, M. H., Mashuri, H., & Prasetyo, D. A. (2021). Respon mahasiswa terhadap perkuliahan online. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 10(2), 155–168. <https://doi.org/10.36706/altius.v10i2.15217>
- Rahman, T., & Junaidi. (2021). Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) Untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 02(02).
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPIK/article/view/17824>
- Rijal, A. F., Nugroho, W., & Kardipah, S. (2022). Optimalisasi Youtube sebagai Media Pembelajaran Fiqih. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5690–5695. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1287>
- Siti Zubaidah. (2018). Mengenal 4C: Learning and Innovation Skills Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *2nd Science Education National Conference, September*, 1–7.
- Situmeang, D., Situmeang, E., Sijabat, M., Zalukhu, S. M., Sitepu, H. I., Gereja, P. M., Ilmu, F., & Kristen, P. (2024). Identifikasi Penyebab Siswa Terlambat Datang Setiap Pagi ke Sekolah. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4, 14056–14063.
- Sukri, Y. dwi A., Sultan, M. A., & Sarah. (2023). MENINGKATKAN KEMAMPUAN Pengerjaan Soal Cerita Melalui Metode Bermain Kartu Soal Yuni. *Journal of Teacher Professional*, 2(4), 1157–1164. <https://doi.org/DOI.10.35458>
- Sundulusi, C., Sutarna, S., Dimyati, A., Nurjanah, E., & Ahmad, A. (2022). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MAN 3 Karawang. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2715–2721. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.763>

- Suryanti, S., Arifani, Y., & Sutaji, D. (2020). Augmented Reality for Integer Learning: Investigating its potential on students' critical thinking. *Journal of Physics: Conference Series*, 1613(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1613/1/012041>
- Tanjung, N., Wirda, F., & Irwansyah. (2023). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Al-Azhar Medan. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 9204–9214.
- Wulan Sekar Tanjung, A., Bektiarso, S., & Djoko Lesmono, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Disertai Sumber Belajar Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Fisika dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 11(1), 67–75. <https://doi.org/10.24252/jpf.v11i1.35163>.