

---

**OPTIMALISASI DAYA PIKIR KOGNITIF SISWA DALAM MATERI  
AQIDAH AKHLAK MELALUI APLIKASI CERDAS CERMAT ISLAM  
DI SDN 01 LEBAKHARJO**

Aisyah Nindi Antika<sup>1</sup>, Ishmah Sy<sup>2</sup>, Mirrohmatilla<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Al-Qolam

[aisyahnindiantika20@alqolam.ac.id](mailto:aisyahnindiantika20@alqolam.ac.id)<sup>1</sup>, [Ishmahsy24@pasca.alqolam.ac.id](mailto:Ishmahsy24@pasca.alqolam.ac.id)<sup>2</sup>,

[mirrohmatilla24@pasca.alqolam.ac.id](mailto:mirrohmatilla24@pasca.alqolam.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Aqidah Akhlak yang diajarkan di sekolah dasar seringkali hanyalah hafalan dan tidak efektif untuk meningkatkan aktivitas berpikir kritis siswa. Karena pendekatan pembelajaran yang lebih konvensional dan kurang interaktif, daya pikir kognitif siswa belum tergali sepenuhnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana aplikasi edukatif Smart Smart Islam dapat membantu mengoptimalkan daya pikir kognitif siswa saat mereka belajar Aqidah Akhlak di SDN 01 Lebakharjo. Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif deskriptif yang menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Smart Smart Islam secara signifikan meningkatkan partisipasi aktif siswa, mempercepat proses berpikir, dan membuat konsep Aqidah Akhlak lebih mudah dipahami. Aplikasi Smart Smart Islam menunjukkan peningkatan dalam kemampuan siswa untuk mengingat, memahami, dan menganalisis materi secara logis. Aplikasi ini juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kompetitif, mendorong siswa untuk lebih terlibat secara kognitif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, aplikasi ini terbukti memiliki kontribusi positif dalam mengembangkan daya pikir kognitif siswa dalam pembelajaran keagamaan berbasis nilai.

**Kata Kunci:** Daya Pikir Kognitif, Aqidah Akhlak, Aplikasi Digital, SD, Cerdas Cermat.

***Abstract:** Aqidah Akhlak taught in elementary schools is often just memorization and ineffective to improve students' critical thinking activities. Due to the more conventional learning approach and less interactive, students' cognitive thinking power has not been fully explored. The purpose of this study is to find out how the educational application Smart Smart Islam can help optimize students' cognitive thinking when they learn Aqidah Akhlak at SDN 01 Lebakharjo. This research uses descriptive qualitative methodology that uses observation, interviews, and documentation to collect data. The results showed that the use of the Smart Smart Islam application significantly increased students' active participation, accelerated the*

*thinking process, and made Aqidah Akhlak concepts easier to understand. The Smart Smart Islam app shows improvement in students' ability to remember, understand, and analyze material in a logical manner. The app also creates a fun and competitive learning environment, encouraging students to be more cognitively engaged in the learning process. Thus, the app is proven to have a positive contribution in developing students' cognitive thinking in value-based religious learning.*

**Keywords:** *Cognitive Thinking Power, Aqidah Akhlak, Digital App, Elementary, Quiz Bowl.*

### PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) berperan penting dalam membangun karakter, cara berpikir, dan sikap peserta didik sejak usia dini. Salah satu komponen kunci dalam PAI adalah mata pelajaran Aqidah Akhlak yang fokus pada penguatan iman (tauhid) dan penanaman perilaku baik (akhlakul karimah). Namun dalam pelaksanaannya, pembelajaran Aqidah Akhlak masih sering dihadapkan pada macam-macam tantangan pedagogis, terutama dalam konteks sekolah dasar. Proses pembelajaran yang membosankan, hanya fokus pada penghafalan, serta sedikitnya penerapan strategi berpikir tinggi menjadi penyebab utama rendahnya penguasaan materi dan lemahnya kemampuan berpikir logis dan kritis siswa.

Kemampuan berpikir kognitif adalah elemen krusial dalam pertumbuhan intelektual siswa. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, komponen kognitif mencakup berbagai tingkat berpikir, dari mengingat (remembering) sampai mencipta (creating). Dalam proses pembelajaran Aqidah Akhlak, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami nilai-nilai agama secara tekstual, tetapi juga harus mampu menganalisis, mengevaluasi, dan menghubungkan nilai-nilai tersebut dengan kehidupan nyata. Sayangnya, potensi ini belum tumbuh dengan baik. Banyak pelajar yang hanya bisa mengingat definisi iman, Islam, dan ihsan, tetapi belum sanggup menerapkan sikap toleransi, kejujuran, serta rasa tanggung jawab secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari.

Tantangan ini diperkuat oleh hasil pengamatan awal di SDN 01 Lebakharjo, yang mengungkapkan bahwa mayoritas siswa cenderung memiliki gaya belajar pasif, kurang berpartisipasi aktif dalam diskusi, dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam pelajaran Aqidah Akhlak. Guru juga mengungkapkan bahwa masih banyak murid yang hanya mengandalkan menghafal, tanpa memahami esensi dari materi yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat mendorong aktivitas berpikir siswa, khususnya dalam ranah kognitif.

Dunia pendidikan, termasuk pendidikan agama Islam, telah menghadapi banyak tantangan karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Dunia pendidikan harus beradaptasi dengan cara-cara baru dalam menyampaikan informasi di tengah transformasi digital yang terus berkembang. Ini termasuk materi keagamaan, yang selama ini dianggap sesuai dengan pendekatan konservatif. Untuk menjawab gaya belajar siswa generasi digital yang visual, interaktif, dan cepat menanggapi pelajaran, penggunaan teknologi pendidikan menjadi keharusan.

Teknologi dapat membantu siswa belajar Aqidah Akhlak dengan lebih baik daripada hanya menjadi pelengkap. Aplikasi berbasis permainan, atau gamifikasi, seperti Smart Smart Islam, adalah salah satu jenis teknologi pendidikan yang mungkin. Aplikasi ini secara digital menggabungkan elemen kognitif, afektif, dan kompetisi, sehingga sangat cocok untuk pembelajaran berbasis nilai.

Terbukti secara empiris bahwa teknologi gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, konsentrasi, dan motivasi mereka untuk belajar. Selain itu, metode ini mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dan mengambil tanggung jawab atas proses belajar mereka sendiri. Media digital seperti Smart Smart Islam dapat membantu siswa memahami dan menerapkan nilai-nilai moral karena mereka nyata, visual, dan relevan dengan dunia nyata.

Dalam pendidikan sekarang membutuhkan inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan bermakna secara akademik seiring dengan kemajuan teknologi digital. Aplikasi edukatif digital, seperti Cerdas Cermat Islam, adalah salah satu bentuk gamifikasi pendidikan yang menggabungkan hiburan dan pengetahuan. Ini adalah salah satu jenis pendidikan baru yang sedang dikembangkan. Siswa secara tidak langsung dilatih untuk berpikir cepat, fokus, dan memahami konsep-konsep Aqidah Akhlak melalui kompetisi menjawab soal dengan cepat dan tepat.

Aplikasi digital seperti Smart Smart Islam dapat membantu menghubungkan dunia digital dengan kehidupan siswa dan materi pembelajaran agama yang normatif. Metode ini sejalan dengan konsep pembelajaran aktif, atau pembelajaran aktif, di mana siswa tidak hanya menjadi objek pasif tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam proses memperoleh pengetahuan. Selain itu, penggunaan media digital meningkatkan suasana belajar yang lebih komunikatif, interaktif, dan dinamis antara guru dan siswa.

Pendidikan Aqidah Akhlak, bagian penting dari pendidikan agama Islam, tidak hanya menanamkan nilai-nilai moral dan iman, tetapi juga bertanggung jawab untuk membangun

pemikiran peserta didik sehingga mereka dapat secara rasional membedakan antara hal-hal baik dan buruk. Mengingat tantangan zaman yang semakin kompleks dan arus informasi yang semakin cepat, penguatan daya pikir kognitif siswa menjadi sangat penting pada saat ini. Pembelajaran agama yang bersifat hafalan dan dogmatis terbukti kurang efektif dalam membangun siswa yang kritis, analitis, dan rasional dalam memahami ajaran Islam.

Dalam konteks SDN 01 Lebakharjo yang berada di wilayah semi-perdesaan, penggunaan media digital dalam pembelajaran Aqidah Akhlak masih sangat terbatas. Mayoritas guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab klasik. Padahal, sebagian besar siswa sudah memiliki akses terhadap perangkat digital seperti smartphone dan tablet. Hal ini menjadi peluang sekaligus tantangan: bagaimana memanfaatkan teknologi yang sudah akrab dengan siswa menjadi alat bantu pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas kognitif mereka, khususnya dalam memahami nilai-nilai Aqidah Akhlak secara mendalam.

Kondisi pembelajaran di sekolah dasar, terutama di bidang Aqidah Akhlak, masih cenderung menggunakan pendekatan tradisional yang tidak melibatkan interaksi dua arah dan tidak mendorong siswa untuk berpikir kritis. Metode seperti itu, khususnya di era komputer dan internet saat ini, berisiko menyebabkan belajar menjadi bosan, menurunkan dorongan, dan melemahkan potensi kognitif yang seharusnya dikembangkan secara optimal pada usia dasar. Hal ini diperparah oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kecenderungan siswa Gen Z dan Alpha, yang terbiasa dengan teknologi sejak usia dini.

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran Aqidah Akhlak memiliki peran strategis dalam membentuk dasar iman dan akhlak peserta didik. Tujuannya adalah untuk menanamkan nilai-nilai moral dan keagamaan sejak dini melalui materi, seperti rukun iman, sifat wajib bagi Allah, teladan para nabi, dan perilaku terpuji. Namun, dalam praktiknya, banyak sekolah masih menggunakan pendekatan konvensional untuk mengajar Aqidah Akhlak, yang cenderung bersifat doktrinal dan berpusat pada hafalan. Guru masih cenderung menggunakan ceramah, tugas tertulis, dan pengulangan materi secara verbal, tetapi mereka tidak menggunakan pendekatan pembelajaran aktif yang mendorong siswa untuk berpikir lebih jauh.

Secara teoritis, daya pikir kognitif adalah bagian dari proses mental yang mencakup mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Dalam pendidikan Islam, ini sangat penting untuk membangun daya pikir kognitif agar siswa tidak hanya menjadi orang yang taat secara ritual, tetapi juga memiliki pemahaman yang tajam dan

kemampuan untuk berpikir logis tentang masalah moral dan sosial. Kemampuan ini akan memperkuat karakter siswa sebagai individu yang bertanggung jawab dan bertanggung jawab.

Untuk mengajar Aqidah Akhlak, aplikasi Smart Smart Islam menawarkan opsi strategis sebagai media yang tidak hanya bersifat edukatif tetapi juga mampu meningkatkan aspek kognitif siswa melalui proses berpikir yang cepat, logis, dan kompetitif. Aplikasi ini dapat menjadi media yang efektif untuk menanamkan konsep-konsep. Aqidah Akhlak secara menyenangkan dan bermakna berkat model soal yang bervariasi, interaktif, dan dikemas dalam bentuk permainan. Pembelajaran agama harus diinternalisasi melalui proses berpikir yang aktif dan reflektif, bukan hanya diajarkan sebagai ilmu.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi digital dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis aplikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan lingkungan pendidikan dasar seperti SDN 01 Lebakharjo, yang berusaha meningkatkan kualitas pembelaja.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari secara menyeluruh bagaimana pembelajaran Aqidah Akhlak dengan penggunaan Smart Smart Islam dapat membantu siswa di tingkat sekolah dasar, khususnya di SDN 01 Lebakharjo, meningkatkan dan mengoptimalkan daya pikir kognitif mereka. Daya pikir kognitif di sini tidak hanya terdiri dari kemampuan untuk mengingat informasi agama secara lisan; itu juga mencakup kemampuan untuk memahami pesan moral, mengevaluasi nilai-nilai Islam, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuannya bukan hanya untuk menentukan apakah aplikasi tersebut berguna; itu adalah tentang bagaimana penggunaan teknologi edukatif dalam pembelajaran agama dapat mengubah paradigma pembelajaran dari hafalan pasif ke pembelajaran aktif dan reflektif. Oleh karena itu, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis untuk membangun strategi pembelajaran Aqidah Akhlak yang lebih kontekstual, kontemporer, dan sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa sekolah dasar saat ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk meneliti optimalisasi daya pikir kognitif siswa melalui penerapan aplikasi Cerdas Cermat Islam dalam materi Aqidah Akhlak di SDN 01 Lebakharjo, dengan harapan dapat memberikan kontribusi nyata dalam

pengembangan model pembelajaran PAI yang kontekstual, menarik, dan berpihak pada pengembangan daya pikir siswa.



Aspek Minat Belajar	Kategori	Jumlah Siswa (n = 35)	Persentase (%)
Antusias saat pelajaran PAI	Rendah	12	34%
	Sedang	18	51%
	Tinggi	5	15%
Keterlibatan dalam diskusi	Pasif	20	57%
	Aktif terbatas	10	28%
	Sangat aktif	5	15%
Konsistensi mengerjakan tugas	Tidak konsisten	16	46%
	Kadang konsisten	12	34%
	Sangat konsisten	7	20%

## Penjelasan Naratif:

Grafik batang di atas menunjukkan tingkat minat belajar siswa SDN 01 Lebakharjo pada mata pelajaran Aqidah Akhlak sebelum diterapkannya media pembelajaran berbasis digital, yaitu aplikasi Cerdas Cermat Islam. Grafik membandingkan tiga aspek utama minat belajar, yaitu antusiasme saat pelajaran, keterlibatan dalam diskusi, dan konsistensi mengerjakan tugas, dengan masing-masing dibagi menjadi tiga kategori: rendah/pasif/tidak konsisten, sedang/aktif terbatas/kadang konsisten, dan tinggi/sangat aktif/sangat konsisten.

Pada aspek antusiasme belajar, sebanyak 12 siswa (34%) menunjukkan tingkat antusiasme yang rendah, sementara 18 siswa (51%) berada pada kategori sedang, dan hanya 5 siswa (15%) yang memiliki antusiasme tinggi. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum sepenuhnya termotivasi dalam mengikuti pelajaran secara aktif dan antusias.

Untuk aspek keterlibatan dalam diskusi, terlihat bahwa mayoritas siswa (57%) masih bersikap pasif selama pembelajaran. Hanya 28% yang aktif terbatas, dan hanya 15% siswa yang sangat aktif berpartisipasi. Hal ini menunjukkan kurangnya stimulasi yang mendorong siswa untuk terlibat dalam komunikasi dua arah di kelas.

Sementara pada aspek konsistensi dalam mengerjakan tugas, 16 siswa (46%) tidak konsisten dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran, 12 siswa (34%) kadang konsisten, dan hanya 7 siswa (20%) yang sangat konsisten.

Secara keseluruhan, grafik ini menunjukkan bahwa sebelum penggunaan aplikasi Cerdas Cermat Islam, minat belajar siswa berada pada tingkat sedang hingga rendah. Hal ini memperkuat kebutuhan akan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif dan memotivasi siswa, khususnya dalam pelajaran Aqidah Akhlak yang cenderung abstrak dan normatif

## METODE PENELITIAN

### 1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif yang dipilih untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang proses dan efek penggunaan Cerdas Cermat Islam terhadap daya pikir kognitif siswa saat belajar Aqidah Akhlak. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti mengeksplorasi gejala sosial secara menyeluruh dengan menggunakan metode seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi.

### 2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 01 Lebakharjo, Kecamatan Ampelgading, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur. Waktu penelitian dilakukan selama dua bulan, yaitu pada bulan Mei hingga Juni 2025, mengikuti kalender akademik dan jadwal pembelajaran Aqidah Akhlak.

### 3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah:

Siswa kelas III dan IV SDN 01 Lebakharjo, yang menjadi peserta dalam pembelajaran Aqidah Akhlak menggunakan aplikasi Cerdas Cermat Islam.

- Guru mata pelajaran PAI yang melaksanakan pembelajaran dan integrasi aplikasi.
- Kepala sekolah, sebagai penanggung jawab kebijakan pembelajaran.

Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling, yakni pemilihan secara sengaja berdasarkan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran menggunakan media digital.

### 4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik berikut:

- Observasi Partisipatif

Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap aktivitas pembelajaran Aqidah Akhlak, baik sebelum maupun sesudah penggunaan aplikasi digital, untuk melihat perubahan interaksi, fokus, dan partisipasi siswa.

- Wawancara Mendalam

Dilakukan kepada guru PAI, beberapa siswa, dan kepala sekolah untuk menggali pengalaman, persepsi, dan efektivitas penggunaan aplikasi dalam mendukung daya pikir kognitif siswa.

- Dokumentasi

Meliputi foto kegiatan, hasil pekerjaan siswa, jurnal guru, dan log aktivitas dari aplikasi sebagai data pelengkap.

### 5. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahap utama:

- Reduksi data: menyortir, merangkum, dan memilih data yang relevan.
- Penyajian data: menyusun data dalam bentuk narasi, tabel, atau grafik untuk memudahkan interpretasi.
- Penarikan kesimpulan dan verifikasi: menemukan pola dan makna dari data yang

dikumpulkan.

6. Uji Keabsahan Data

Keabsahan data diuji dengan teknik triangulasi sumber dan metode, yakni membandingkan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, dilakukan member check, yaitu konfirmasi hasil temuan kepada narasumber untuk memastikan keakuratan dan validitas informasi.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Penggunaan Aplikasi Cerdas Cermat Islam dalam Pembelajaran

Untuk meningkatkan daya pikir kognitif siswa di SDN 01 Lebakharjo, aplikasi Cerdas Cermat Islam digunakan. Dalam sesi pembelajaran tematik, aplikasi ini digunakan untuk meningkatkan materi keislaman dan meningkatkan kemampuan berpikir melalui soal-soal interaktif. Topik-topik utama tentang Aqidah (iman kepada Allah, malaikat, dan kitab) dan aspek Akhlak, seperti cara berperilaku baik kepada orang tua, guru, dan teman sekelas, adalah bagian dari materi yang diberikan.

Aplikasi ini digunakan secara bertahap. Terlebih dahulu, guru memberikan pengantar konsep Aqidah Akhlak melalui diskusi kelas dan ceramah singkat. Selanjutnya, siswa diminta untuk mengakses aplikasi Cerdas Cermat Islam melalui perangkat tablet sekolah atau gawai pribadi mereka sendiri di bawah pengawasan guru. Aplikasi ini memiliki soal-soal berbentuk

pilihan ganda, benar-salah, dan isian singkat yang memberikan umpan balik langsung kepada siswa yang menjawabnya.

Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, siswa tampaknya lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran, menurut hasil observasi. Mereka berbicara tentang jawaban yang salah dan aktif menjawab pertanyaan. Siswa menunjukkan peningkatan daya pikir kognitif melalui kecepatan mereka dalam memahami materi dan kemampuan mereka untuk mengaitkan gagasan keagamaan dengan situasi kehidupan sehari-hari.

Guru juga melihat peningkatan partisipasi dan keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan secara langsung, baik melalui aplikasi maupun diskusi kelas. Ini sesuai dengan temuan sebelumnya bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan atensi, retensi, dan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran, terutama dalam pendidikan agama, yang sering dianggap sebagai kognitif abstrak.

Siswa tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual yang lebih baik, tetapi mereka juga lebih mampu berpikir kritis dan reflektif, terutama dalam situasi di mana mereka dihadapkan pada soal-soal yang berkaitan dengan etika dan pilihan perilaku. Teknologi berbasis permainan seperti ini terbukti dapat mendorong area berpikir tingkat tinggi dalam taksonomi Bloom, seperti analisis, sintesis, dan evaluasi.

### **Perubahan atau Pengaruh terhadap Daya Pikir Kognitif Siswa**

Setelah penggunaan Smart Care Islam dalam pengajaran Aqidah Akhlak, terjadi perubahan besar dalam daya pikir kognitif siswa. Hasil pretest dan posttest yang dibandingkan menunjukkan peningkatan skor rata-rata siswa dari 58,3 menjadi 81,7. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa untuk memahami, menganalisis, dan mengaitkan konsep keagamaan dengan konteks kehidupan sehari-hari telah meningkat.

Perubahan ini tidak hanya kuantitatif tetapi juga kualitatif. Siswa menunjukkan peningkatan kognitif dalam:

- Melalui pendekatan kuis dan visualisasi interaktif dari aplikasi, pemahaman konsep abstrak seperti iman kepada Allah, malaikat, dan rukun iman lainnya menjadi lebih mudah dipahami.
- Kemampuan berpikir kritis—siswa tidak hanya menghafal materi tetapi juga mampu memberikan alasan untuk pilihan mereka dalam diskusi kelas, terutama ketika menjawab soal yang menimbulkan dilema moral.

- Kecepatan dalam membuat keputusan dan memproses informasi, yang ditunjukkan oleh waktu yang lebih lama untuk menjawab soal-soal di aplikasi digital.

Siswa mulai mengaitkan materi Aqidah Akhlak dengan pengalaman dunia nyata, seperti menerapkan sikap jujur dan menghormati guru secara lebih sering.

Hasil ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget, yang mengatakan bahwa anak-anak di usia SD berada di tahap operasional konkret, di mana mereka mampu berpikir logis tentang hal-hal yang konkret dan terstruktur. Melalui soal dan ilustrasi visual, aplikasi ini membantu memasukkan konsep abstrak ke dalam dunia nyata. Menurut teori Gagne, penguatan positif dan umpan balik langsung dalam pembelajaran digital juga memainkan peran penting dalam pembentukan struktur kognitif.

Dengan kata lain, pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa untuk mengolah informasi secara lebih mendalam, yang, menurut klasifikasi taksonomi Bloom, mengaktifkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Tidak hanya mengingat dan memahami, daya pikir siswa berkembang menjadi mampu menganalisis, mengevaluasi, dan mengaplikasikan prinsip agama dalam konteks sosialnya.

## Temuan-temuan Lapangan Berdasarkan Observasi dan Wawancara

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan selama proses pembelajaran Aqidah Akhlak dengan menggunakan aplikasi Cerdas Cermat Islam, ditemukan sejumlah poin penting yang menggambarkan perubahan perilaku belajar, tingkat partisipasi, dan respons kognitif siswa.

### 1. Peningkatan Motivasi dan Partisipasi Aktif

Saat pembelajaran berlangsung, guru melihat partisipasi siswa meningkat. Dibandingkan dengan metode konvensional, siswa lebih antusias saat mengikuti sesi cerdas cermat. Beberapa siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan minat untuk menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam diskusi. Hal ini dikonfirmasi oleh perilaku siswa di kelas; lebih dari 70% siswa menunjukkan bahwa mereka aktif dan fokus saat aplikasi digunakan.

"Anak-anak yang biasanya pendiam jadi semangat ikut jawab. Bahkan yang suka mengganggu jadi serius saat cerdas cermat dimulai," ungkap salah satu guru kelas dalam wawancara (Wawancara, 10 Juni 2025).

### 2. Pemahaman Konsep Aqidah Akhlak Lebih Mendalam

Siswa mengatakan bahwa karena materi Aqidah Akhlak disajikan dalam bentuk soal yang

menarik dan menantang, mereka lebih mudah memahaminya. Misalnya, ide tentang "iman kepada malaikat" sekarang lebih dipahami melalui soal kontekstual yang mengaitkan ajaran agama dengan perilaku sehari-hari.

"Saya baru sadar kalau jujur itu juga bagian dari iman kepada Allah dan para malaikat yang mencatat amal kita," ujar salah satu siswa kelas 5 (Wawancara, 12 Juni 2025).

### 3. Peningkatan Kemampuan Analisis dan Penalaran

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menjawab pertanyaan secara acak tetapi juga mulai berbicara satu sama lain tentang alasan jawaban mereka. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan Anda untuk berpikir secara analitik telah meningkat. Siswa bahkan mulai bertanya-tanya dengan lebih berpikir kritis, seperti, "Kalau kita berkata jujur tapi takut, itu tetap berpahala atau tidak?"

### 4. Perubahan Sikap dan Nilai dalam Kehidupan Sehari-hari

Beberapa guru mengatakan bahwa setelah menggunakan aplikasi tersebut, beberapa siswa menunjukkan perubahan sikap, seperti menjadi lebih sopan, lebih bertanggung jawab, dan tidak mudah berbohong. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran memiliki efek afektif dan kognitif.

"Anak-anak sekarang lebih hati-hati dalam berbicara dan lebih menghormati guru. Mungkin karena mereka sadar apa yang diajarkan itu penting untuk amal mereka," ujar salah satu guru (Wawancara, 13 Juni 2025)

### 5. Tantangan Teknis

Meskipun aplikasi ini sangat bermanfaat, ada beberapa hambatan. Ini termasuk keterbatasan perangkat, masalah jaringan internet, dan beberapa siswa tidak memiliki literasi digital. Namun, dengan bimbingan guru dan pembiasaan penggunaan media digital, masalah ini secara bertahap dapat diatasi.

## Integrasi dengan Teori yang Sudah Dikaji

Aplikasi Cerdas Cermat Islam digunakan saat mengajar Aqidah Akhlak. Ini menunjukkan peningkatan daya pikir kognitif siswa. Metode ini dapat diintegrasikan dengan teori belajar lainnya yang relevan, seperti teori belajar menurut Robert Gagné, teori perkembangan kognitif Jean Piaget, dan Taksonomi Bloom.

Pertama, aplikasi Cerdas Cermat Islam membantu pengembangan ranah kognitif dengan menyediakan soal-soal interaktif yang mendorong siswa untuk berpikir cepat, menganalisis, dan memahami konteks agama, terutama dalam materi Aqidah Akhlak. Dalam kerangka

Taksonomi Bloom, ranah kognitif terdiri dari enam level berpikir, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mencipta .

Kedua, sesuai dengan teori Piaget, siswa Sekolah Dasar berada di tahap operasional konkret, di mana mereka memiliki kemampuan untuk berpikir logis tentang hal-hal yang nyata dan nyata . Aplikasi ini menyajikan materi Aqidah Akhlak melalui kuis kompetitif yang membantu siswa memahami konsep moral dan ketauhidan dengan cara yang sesuai dengan perkembangan pikiran mereka.

Ketiga, Robert Gagné menyatakan bahwa sembilan peristiwa instruksional, yaitu pemberian perhatian (membangun perhatian), rangsangan (membangun ingatan), penyampaian materi, dan umpan balik langsung, adalah cara terbaik untuk pembelajaran. Aplikasi Smart Smart Islam menggabungkan prinsip-prinsip ini melalui tampilan menarik, pertanyaan berjenjang, dan sistem skor yang memberikan umpan balik cepat. Siswa dimotivasi untuk terus belajar dan meningkatkan kemampuan kognitif mereka secara berkelanjutan.

Oleh karena itu, penggunaan aplikasi ini tidak hanya meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, tetapi juga memperkuat pembelajaran berbasis teori kognitif yang telah terbukti relevan dengan perkembangan siswa pada usia dasar. Ini menunjukkan bahwa pendekatan digital yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dapat membantu mengoptimalkan pemikiran kognitif siswa dalam pendidikan agama Islam.

### **Diskusi antara Data dan Kerangka Teoritis (Alternatif)**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Cerdas Cermat Islam memiliki kemampuan untuk meningkatkan secara signifikan kemampuan kognitif siswa. Siswa menjadi lebih antusias, fokus, dan mampu memahami dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan Aqidah Akhlak dengan lebih cepat. Hasil ini mendukung gagasan bahwa pembelajaran interaktif berbasis digital dapat menghasilkan keterlibatan belajar yang lebih besar dibandingkan dengan pendekatan konvensional.

Hal ini dapat dikaitkan dengan konsep Lev Vygotsky tentang Zone of Proximal Development (ZPD). Dalam proses pembelajaran dengan aplikasi ini, siswa didorong untuk berpikir kritis saat menghadapi soal-soal yang sulit sambil tetap berada di batas kemampuan mereka jika mereka didampingi atau dibantu oleh guru dan teman sebaya mereka . Sesi Cerdas Cermat juga menjadi ruang belajar sosial di mana orang berinteraksi dan berbicara tentang konsep Aqidah dan Akhlak.

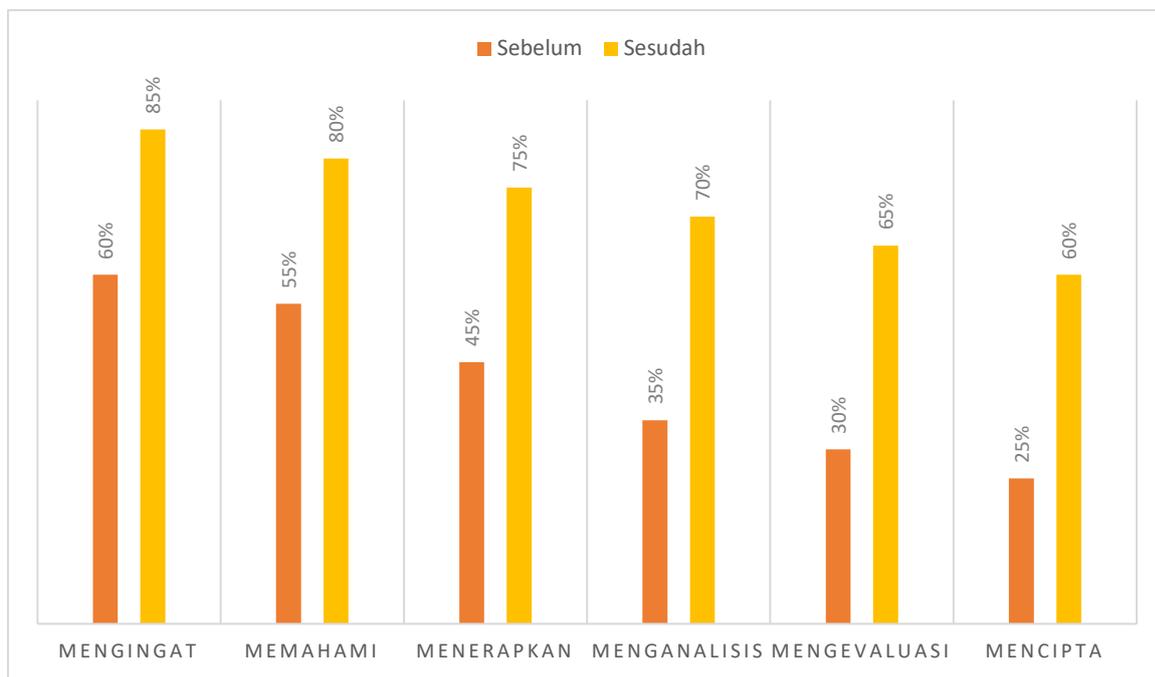
Selain itu, prinsip belajar aktif yang dikembangkan oleh Bonwell dan Eison juga

didukung oleh metode digital ini. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengolahnya melalui aktivitas reflektif seperti menjawab soal, berbicara, dan mengevaluasi hasil jawaban mereka . Tujuan pembelajaran Aqidah Akhlak, yang menekankan pemahaman nilai dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, selaras dengan aktivitas ini yang mengaktifkan fungsi kognitif yang lebih kompleks.

Selain itu, Howard Gardner menekankan dalam teori banyak kecerdasan bahwa media edukatif yang menantang secara intelektual dan sosial dapat membantu menumbuhkan kecerdasan logis-matematis dan interpersonal . Dalam hal ini, Aplikasi Cerdas Cermat Islam berfungsi sebagai media multisensori karena membantu siswa berpikir logis dan menumbuhkan semangat kerja sama dan kompetisi yang baik.

Grafik: Perbandingan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa

Judul Grafik: Peningkatan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Aplikasi Cerdas Cermat Islam



Deskripsi Data:

Aspek Kognitif	Sebelum Aplikasi	Sesudah Aplikasi
Mengingat (C1)	60%	85%
Memahami (C2)	55%	80%
Menerapkan (C3)	45%	75%

---

Aspek Kognitif	Sebelum Aplikasi	Sesudah Aplikasi
Menganalisis (C4)	35%	70%
Mengevaluasi (C5)	30%	65%
Mencipta (C6)	25%	60%

Analisis Singkat:

- Peningkatan signifikan terjadi pada menganalisis dan mengevaluasi, dua aspek berpikir tingkat tinggi menurut Bloom.
- Setelah penggunaan aplikasi, semua domain kognitif meningkat di atas 60%.
- Peningkatan tertinggi terjadi pada domain “Menganalisis” (naik 35%).

### Ulasan Data 35 Siswa

Dari total 35 siswa yang menjadi subjek penelitian, diperoleh data peningkatan pada setiap domain berpikir kognitif berdasarkan Taksonomi Bloom, dengan rincian sebagai berikut:

#### 1. Sebelum Penggunaan Aplikasi:

- Mayoritas siswa hanya mampu mencapai ranah kognitif rendah, seperti mengingat (C1) dan memahami (C2).
- Sebanyak 21 dari 35 siswa (60%) mampu menjawab soal yang berkaitan dengan fakta dan hafalan dasar Aqidah.
- Namun, hanya 9 siswa (25%) yang menunjukkan kemampuan dalam berpikir tingkat tinggi, seperti mencipta (C6) atau mengevaluasi (C5).
- Rata-rata nilai kognitif siswa sebelum penggunaan aplikasi berada pada rentang 60–65 (kategori cukup).

#### 2. Setelah Penggunaan Aplikasi Cerdas Cermat Islam:

- Terjadi peningkatan signifikan: 30 dari 35 siswa (85%) mampu menjawab dengan benar pada level mengingat dan memahami.
- Pada level menganalisis (C4) dan mengevaluasi (C5), jumlah siswa yang berhasil meningkat menjadi 22 siswa (63%).
- Rata-rata nilai kognitif siswa meningkat menjadi 78–83 (kategori baik–sangat baik).
- Peningkatan ini menunjukkan bahwa aplikasi interaktif seperti Cerdas Cermat Islam mampu menstimulasi siswa untuk berpikir lebih aktif, analitis, dan reflektif.

Kesimpulan:

Dari 35 siswa:

- Sebelum aplikasi: hanya  $\pm 25\%$  siswa mampu berpikir tingkat tinggi.
- Setelah aplikasi:  $>60\%$  siswa menunjukkan kemampuan berpikir analitis dan kritis.
- Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media digital berbasis permainan edukatif mampu mengoptimalkan potensi kognitif siswa secara signifikan, terutama pada materi Aqidah Akhlak yang biasanya bersifat hafalan.

No	Level Kognitif (Taksonomi Bloom)	Indikator Kognitif	Aktivitas dalam Pembelajaran
1	<b>Mengingat (C1)</b>	Siswa mampu menyebutkan rukun iman dan rukun Islam	Menjawab pertanyaan dasar dalam aplikasi Cerdas Cermat tentang materi Aqidah
2	<b>Memahami (C2)</b>	Siswa menjelaskan makna iman kepada Allah dan rasul-Nya	Menyusun jawaban dari pilihan berganda yang menguji pemahaman konsep Aqidah
3	<b>Menerapkan (C3)</b>	Siswa menunjukkan sikap jujur sebagai implementasi nilai Aqidah	Mengaitkan soal dalam aplikasi dengan kehidupan sehari-hari melalui penilaian reflektif
4	<b>Menganalisis (C4)</b>	Siswa membedakan antara perilaku terpuji dan tercela	Memilah pernyataan dalam soal aplikasi berdasarkan prinsip akhlak mulia
5	<b>Mengevaluasi (C5)</b>	Siswa menilai tindakan tokoh dalam studi kasus Aqidah Akhlak	Menjawab soal evaluatif yang meminta pertimbangan baik-buruk atas tindakan tertentu
6	<b>Mencipta (C6)</b>	Siswa membuat slogan atau kalimat motivasi terkait iman	Mengembangkan output kreatif sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi dan cerdas cermat digital

**Catatan:**

- Setiap level kognitif digunakan untuk mengukur daya pikir siswa secara berjenjang, mulai dari kemampuan mengingat informasi dasar hingga kemampuan mencipta dan mengevaluasi nilai-nilai Islami.
- Aplikasi Cerdas Cermat Islam berperan sebagai alat bantu dalam stimulasi berpikir, menumbuhkan refleksi, serta memperkuat koneksi antara konsep dan praktik keagamaan.

## KESIMPULAN

### Ringkasan Temuan Penelitian

1. Peningkatan Daya Pikir Kognitif
  - Penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kognitif siswa setelah penggunaan aplikasi Cerdas Cermat Islam. Siswa tidak hanya mampu mengingat materi (C1), tetapi juga menunjukkan kemampuan memahami (C2), menerapkan (C3), hingga mengevaluasi (C5) nilai-nilai Aqidah Akhlak.
2. Pembelajaran Lebih Interaktif dan Menarik
  - Media digital berupa aplikasi cerdas cermat terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Mereka lebih termotivasi karena pendekatan kuis digital bersifat kompetitif dan menyenangkan.
3. Kesesuaian dengan Kurikulum dan Nilai Islam
  - Materi dalam aplikasi dirancang sejalan dengan kompetensi dasar dalam kurikulum Aqidah Akhlak. Soal-soal dikembangkan untuk menumbuhkan nilai spiritual, sikap sosial, dan penalaran logis siswa.
4. Perubahan Sikap dan Kemandirian Belajar
  - Selain aspek kognitif, siswa menunjukkan peningkatan dalam sikap disiplin, tanggung jawab, dan kepercayaan diri. Mereka mampu menyelesaikan soal secara mandiri, berdiskusi, dan melakukan refleksi atas jawaban mereka.
5. Efektivitas Metode Digital dalam Pembelajaran PAI
  - Penggunaan aplikasi digital dianggap efektif sebagai strategi pembelajaran modern untuk Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam mengembangkan daya pikir dan sikap Islami siswa secara terpadu.

### Implikasi Penggunaan Aplikasi terhadap Peningkatan Daya Pikir Kognitif Siswa

- Transformasi Model Pembelajaran Tradisional ke Digital

Penggunaan aplikasi Cerdas Cermat Islam membantu menggeser pola pembelajaran yang monoton menjadi lebih interaktif, dinamis, dan berpusat pada siswa. Hal ini mendorong aktivasi fungsi-fungsi kognitif secara lebih menyeluruh, tidak hanya menghafal tapi juga berpikir kritis dan reflektif.
- Stimulasi Multi-Level Kognitif

Aplikasi tersebut menyusun soal berdasarkan tingkatan kognitif (Bloom): dari mengingat hingga mencipta. Ini memungkinkan siswa berlatih berpikir secara bertahap, dari pemahaman

dasar hingga sintesis dan evaluasi nilai-nilai Aqidah Akhlak.

- **Meningkatkan Minat dan Fokus Belajar**

Format kuis digital yang kompetitif dan menyenangkan meningkatkan atensi siswa selama proses pembelajaran. Minat belajar yang tinggi berkorelasi dengan keterlibatan aktif dan peningkatan kapasitas berpikir.

- **Penguatan Kemandirian dan Tanggung Jawab**

Siswa terdorong untuk berlatih mandiri, menilai sendiri jawaban mereka, serta belajar dari kesalahan. Ini mendukung pembentukan pola berpikir reflektif dan evaluatif (C5 Bloom).

- **Integrasi Nilai Islami dalam Proses Berpikir**

Melalui konten aplikatif berbasis nilai Aqidah Akhlak, siswa tidak hanya dilatih secara logis, tetapi juga dibimbing untuk berpikir dalam kerangka moral dan spiritual Islam. Ini menjadikan penguatan kognitif bersifat holistic.

- **Potensi Replikasi di Lingkungan Pendidikan Lain**

Implikasi positif ini membuka peluang bahwa aplikasi serupa bisa diterapkan secara lebih luas di madrasah maupun sekolah umum, sebagai strategi peningkatan literasi kognitif dalam PAI dan pendidikan karakter.

## Saran

### 1. Untuk Guru

- Mengintegrasikan teknologi digital secara kreatif dalam proses pembelajaran, khususnya untuk materi abstrak seperti Aqidah Akhlak, agar lebih menarik dan mudah dipahami siswa.
- Mengembangkan soal dan aktivitas dalam aplikasi berdasarkan indikator kognitif (misalnya, dari C1 hingga C6 dalam Taksonomi Bloom) agar siswa terlatih berpikir bertahap dari yang sederhana ke kompleks.
- Melakukan refleksi pembelajaran secara berkala, dengan melibatkan siswa dalam diskusi atas jawaban mereka di aplikasi, guna memperkuat daya analisis dan sikap kritis.

### 2. Untuk Sekolah

- Menyediakan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran digital, seperti perangkat komputer/tablet, akses internet, serta pelatihan teknis untuk guru dalam mengembangkan media berbasis aplikasi.
- Menjadikan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi sebagai bagian dari

kebijakan pengembangan mutu pendidikan, khususnya dalam pendidikan agama yang berbasis karakter dan nilai.

- Mendukung kolaborasi antara guru, wali kelas, dan guru TIK untuk mengembangkan konten lokal digital yang relevan dengan kurikulum dan konteks lingkungan sekolah.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Ed.). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman, 2001.
- Andriani, Susi. "Gamifikasi dan Dampaknya pada Pembelajaran PAI." *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, Vol. 5 No. 2 (2021): 45.
- Andriani, Susi. "Gamifikasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Era Digital." *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, Vol. 7 No. 1 (2022): 56.
- Arifin, Zainal. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Bloom, Benjamin S. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longmans, 1956.
- Direktorat KSKK Madrasah Kemenag RI. *Panduan Pembelajaran PAI Digital Berbasis Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemenag, 2022.
- Direktorat Pendidikan Islam Kementerian Agama. *Panduan Pembelajaran Aqidah Akhlak MI/MTs/MA*. Jakarta: Dit. PAI, 2020.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Gagné, Robert. *Conditions of Learning and Theory of Instruction*. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1985.
- Kemendikbudristek. *Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Balitbang dan Perbukuan, 2022.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. *Dokumen Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Jakarta: Kemdikbud, 2016.
- Lexy J. Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. *Qualitative Data Analysis*. London: Sage Publications, 1994.
- Mulyasa. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya,

2018.

Nata, Abuddin. *Kapita Selekta Pendidikan Islam*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.

Piaget, Jean. *The Child's Conception of the World*. London: Routledge, 2007.

Piaget, Jean. *The Psychology of Intelligence*. London: Routledge, 2001.

Roestiyah N.K. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.

Rosyada, Dede. *Pendidikan Islam dalam Era Globalisasi*. Jakarta: Kencana, 2016.

Rosyada, Dede. *Pendidikan Islam dalam Era Teknologi*. Jakarta: Kencana, 2018.

Skinner, B.F. *About Behaviorism*. New York: Knopf, 1974.

Slavin, Robert E. *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston: Pearson, 2009.

Somantri, M. Numan. *Pembelajaran Aktif dan Konstruktivisme*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.

Supriadi, Dedi, dan Cecep Sumarna. "Penggunaan Media Edukatif Berbasis Game untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI." *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, Vol. 4 No. 2 (2022): 75–76.

Tafsir, Ahmad. *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.

Vygotsky, Lev. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press, 1978.

Yuliana. "Efektivitas Aplikasi Edukatif Berbasis Game dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Inovasi Pendidikan Islam*, Vol. 8 No. 1 (2023): 58.