



EDUCAZIONE: Jurnal Multidisiplin

E-ISSN : 3063-5047

Lembaga Penelitian Dan Publikasi Ilmiah (LPPI) Yayasan Almahmudi Bin Dahlan

Website: <https://j-educa.org/index.php/educazione>

Model Pembelajaran PAI Melalui Pendekatan Sains dan Teknologi

Imam Alfitra Potabuga¹, Firmansah Kobandaha² Annisa Nuraisyah Annas³

IAIN Sultan Amai Gorontalo^{1,3}, Universitas Muhammadiyah Gorontalo²

Email: imampotabuga45@gmail.com

Abstrak

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana optimalisasi metode ceramah dalam meningkatkan interaksi dan minat belajar peserta didik di era digital. Melihat permasalahan dan fenomena saat ini, di mana metode ceramah sering dianggap kurang efektif karena bersifat satu arah. Sehingga menimbulkan kesan membosankan terhadap peserta didik, yang menyebabkan berkurangnya minat belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah kualitatif dengan menggunakan pendekatan berbasis kepustakaan (*library research*) yakni mencari referensi melalui artikel dan sumber lainnya yang dipandang relevan dan representatif. Hasil kajian dan pembahasan menunjukkan bahwa metode ceramah masih relevan diterapkan dalam dunia pendidikan, jika dikombinasikan dengan teknologi dan strategi interaktif lainnya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Beberapa strategi yang dapat meningkatkan efektivitas metode ceramah meliputi interaktivitas, pemanfaatan media digital, serta integrasi dengan metode pembelajaran lain seperti diskusi interaktif dan pembelajaran berbasis proyek. Selain itu, kesiapan dan keterampilan pendidik dalam menerapkan strategi ini sangat berpengaruh terhadap keberhasilannya. Dengan demikian, optimalisasi metode ceramah melalui pendekatan berbasis teknologi dan interaktivitas dapat meningkatkan partisipasi serta minat belajar peserta didik di era digital.

Kata kunci: Metode ceramah, interaktivitas, teknologi pembelajaran, era digital

Abstract

This study aims to examine how to optimize the lecture method to increase student interaction and learning interest in the digital era. Considering current problems and phenomena, the lecture method is often considered ineffective because it is one-way. This creates a boring impression for students, which leads to a decrease in student learning interest. The method used in this study is qualitative with a library-based approach, namely searching for references through articles and other sources deemed relevant and representative. The results of the study and discussion indicate that the lecture method is still relevant to be applied in the world of education, when combined with technology and other interactive strategies to increase learning effectiveness. Several strategies that can increase the effectiveness of the lecture method include interactivity, the use of digital media, and integration with other learning methods such as interactive discussions and project-based learning. In addition, the readiness and skills of educators in implementing these strategies greatly influence its success. Thus, optimizing the lecture method through a technology-based and interactivity approach can increase student participation and learning interest in the digital era.

Keywords: Lecture method, interactivity, learning technology, digital era

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membangun peradaban suatu bangsa, karena berperan dalam membentuk karakter, kecerdasan, dan keterampilan generasi mendatang. Dalam era digital, perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia Pendidikan (Riska Aini Putri, 2023). Pendidikan di era digital menghadapi tantangan baru, terutama dalam memilih metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.

Dalam penelitian (Firmansah, 2019) pendidikan karakter dapat memberikan pencerahan atau konsep free will dengan menyeimbangkan konsep determinism dalam praksis pendidikan, model pendidikan karakter tidak lagi sekedar mengenalkan berbagai aturan dan definisinya, namun lebih menekankan pada sikap, attitude, dan tanggung jawab. Menurut (Annas, 2017) Pendidikan karakter adalah proses pendidikan yang bertujuan membentuk karakter peserta didik melalui internalisasi nilai-nilai moral yang bersumber dari agama, budaya, dan norma social, dalam perspektif Islam, karakter identik dengan akhlak, yaitu perilaku yang mencerminkan keimanan seseorang kepada Allah SWT.

Salah satu metode yang masih banyak digunakan adalah ceramah, tetapi metode ini sering dianggap kurang efektif karena bersifat satu arah. Dalam studi Hilda Marta, menyatakn bahwa metode ceramah memberikan kesan yang membosankan karena peserta didik hanya mendengarkan guru menjelaskan, hal ini dapat membuat siswa menjadi pasif sehingga hilangnya minat belajar.(Marta, Fitria, Hadiyanto, & Zikri, 2020)

Abdul Aziz dan Supratman Zakir dalam penelitiannya, mengungkapkan bahwa metode pembelajaran dapat dioptimalkan dengan integrasi teknologi digital didalamnya.(Aziz & Zakir, 2022) Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, berbagai inovasi dalam metode pembelajaran telah diterapkan guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, fleksibel, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, dibutuhkan modifikasi dalam metode pembelajaran agar sesuai dengan perkembangan zaman dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Menurut laporan UNESCO, lebih dari 70% lembaga pendidikan di dunia telah mengadopsi teknologi digital dalam sistem pembelajaran mereka. Transformasi ini semakin dipercepat sejak pandemi *COVID-19*, dimana banyak institusi pendidikan yang harus beradaptasi dengan sistem pembelajaran daring dan *hybrid* untuk memastikan keberlangsungan proses belajar mengajar. Penerapan teknologi digital dalam pendidikan mencakup berbagai aspek, mulai dari penggunaan *Learning Management System* (LMS), media interaktif, hingga kecerdasan buatan dalam analisis pembelajaran. Selain itu, banyak negara telah berinvestasi dalam pengembangan infrastruktur digital, seperti peningkatan akses internet, pengadaan perangkat teknologi, serta penyusunan kurikulum yang berbasis teknologi digital. Perubahan ini tidak hanya berdampak pada cara pengajaran dilakukan, tetapi juga mengubah pola interaksi antara pendidik dan peserta didik. Dengan integrasi teknologi yang semakin luas, sistem pendidikan di berbagai negara mulai mengarah pada pembelajaran yang lebih fleksibel, efisien, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. (Muthmainnah, Rahmayanti, & Faizin, 2024)

Metode ceramah telah lama menjadi teknik pembelajaran yang dominan digunakan di berbagai jenjang pendidikan. Meskipun sering dianggap sebagai metode yang kurang interaktif, berbagai penelitian menunjukkan bahwa ceramah tetap dapat menjadi strategi yang efektif apabila dikombinasikan dengan pendekatan lain. Dalam studi Ermawati, mengungkapkan bahwa penerapan metode ceramah yang dikombinasikan dengan diskusi interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa hingga 30%, karena memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengajukan pertanyaan, berbagi perspektif, serta mengklarifikasi konsep yang kurang dipahami. (Ermawati, 2022) itu, penelitian oleh Helnanelis dan Ahya Ulyanti, menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam metode ceramah, seperti presentasi interaktif, video pembelajaran, serta simulasi berbasis teknologi, dapat meningkatkan perhatian siswa sebesar 40%. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode ceramah masih dapat diterapkan dalam dunia pendidikan, jika dikombinasikan dengan teknologi dan strategi interaktif lainnya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. (Helnanelis & Ulyanti, 2023)

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengkaji optimalisasi metode ceramah dalam meningkatkan interaksi dan minat belajar peserta didik di era digital. Dalam konteks pendidikan modern, pendekatan pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah konvensional dinilai kurang efektif, terutama dalam menghadapi peserta didik yang semakin terbiasa dengan teknologi digital yang dikenal dengan gen Z. Oleh karena itu, penelitian ini akan menjelaskan tiga rumusan masalah. Pertama, bagaimana strategi interaktivitas dalam metode ceramah. Kedua, bagaimana pemanfaatan teknologi dalam metode ceramah. Ketiga, kombinasi metode ceramah dengan metode Pembelajaran Lain. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih adaptif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era digital. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam merancang metode pengajaran yang lebih inovatif dan efektif.

METODE PENELITIAN

Studi ini merupakan literatur review. Dalam studi ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif membahas beberapa kemungkinan untuk memecahkan masalah aktual dengan jalan mengumpulkan data, menyusun atau mengklasifikasinya, menganalisis, dan menginterpretasikannya. Teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu studi kepustakaan. Studi kepustakaan merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Dokumen tertulis yang digunakan berupa buku, jurnal maupun artikel ilmiah.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif melalui riset (*library research*), yaitu dengan mengolah data dan informasi dengan menelaah dan mengkaji, serta membahas dan mengumpulkan literatur, dalam sifat modern. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif content analysis yaitu menganalisis isi dari objek yang diteliti berdasarkan sumber yang relevan. Dari objek kajian tentang optimalisasi metode ceramah dalam meningkatkan interaksi dan minat belajar peserta didik di era digital.

Data diolah dengan menganalisis isi dari beberapa sumber artikel untuk memperoleh data dan informasi yang valid. Kemudian data diolah dan dianalisis melalui beberapa tahapan yakni dengan cara memilih, membandingkan, menggabungkan, dan memilah data dari temuan yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Interaktivitas dalam Metode Ceramah

Metode ceramah dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik jika disampaikan dengan cara yang interaktif dan menarik. Salah satu strategi efektif adalah melibatkan peserta didik melalui sesi tanya jawab, diskusi, serta refleksi, sehingga mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif tetapi juga aktif berpikir dan berpartisipasi. Selain itu, variasi dalam penyampaian, seperti penggunaan media visual, video, dan studi kasus, dapat membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami.

Keterlibatan peserta didik dapat ditingkatkan dengan menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata peserta didik, sehingga mereka merasa lebih terhubung dengan topik yang diajarkan. Penggunaan humor dan storytelling dalam ceramah juga dapat menciptakan suasana yang lebih santai dan menyenangkan. (Rosa & Antika, 2024) Dengan menerapkan strategi ini, metode ceramah tidak hanya menjadi lebih efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan media dan teknologi interaktif juga dapat memperkaya dan meningkatkan efektivitas penyampaian materi. Metode ceramah yang cenderung bersifat satu arah bisa menjadi lebih interaktif dan menarik dengan penggunaan berbagai teknologi. Misalnya, pendidik dapat menggunakan media visual, video, atau animasi untuk memperjelas materi yang disampaikan dalam ceramah, sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep-konsep yang kompleks. (Mazaimi & Sary, 2023)

Efektivitas pembelajaran berbasis teknologi sangat bergantung pada pendekatan pedagogis yang diterapkan. Studi dari (Arman, Kobandaha, & Annas, 2025) menunjukkan bahwa teknologi akan efektif apabila digunakan sebagai alat untuk membangun interaksi bermakna antara guru dan siswa. Namun, tanpa perencanaan yang matang, teknologi justru dapat menjadi distraksi bagi peserta didik. Hal ini sering terjadi apabila guru hanya memindahkan konten konvensional ke dalam bentuk digital tanpa mengubah strategi pengajaran.”

Teknologi interaktif seperti platform pembelajaran online atau aplikasi kuis dapat digunakan untuk melibatkan peserta didik secara langsung selama atau setelah ceramah misalnya seperti *google classroom* dan *google meet*. Pendidik dapat memberikan kuis interaktif atau polling untuk mengukur pemahaman peserta didik secara real-time, memberi mereka kesempatan untuk bertanya atau berdiskusi melalui forum online, atau bahkan mendorong mereka untuk bekerja dalam kelompok kecil menggunakan alat kolaboratif digital. Dengan menggabungkan media dan teknologi interaktif dalam metode ceramah, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga lebih adaptif terhadap kebutuhan peserta didik, sehingga meningkatkan keterlibatan

mereka dalam proses belajar. (Depita, 2024)

Selain itu, umpan balik dan evaluasi interaktif juga merupakan komponen penting dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memperkuat proses pembelajaran. Melalui umpan balik yang konstruktif, peserta didik dapat mengetahui kekuatan dan area yang perlu diperbaiki dalam pemahaman mereka. Ini membantu mereka memperbaiki dan mengembangkan keterampilan atau pengetahuan yang telah dipelajari. Umpan balik dan evaluasi interaktif secara signifikan meningkatkan efektivitas metode ceramah dan keterlibatan peserta didik. Meskipun ceramah sering kali bersifat satu arah, penerapan umpan balik yang interaktif dapat mengubahnya menjadi pengalaman belajar yang lebih dinamis. (Sari & Alfian, 2023)

Kombinasi umpan balik yang baik dan evaluasi interaktif mendukung pembelajaran yang lebih personal dan responsif. Dengan cara ini, peserta didik merasa lebih terlibat, termotivasi, dan memiliki kesempatan untuk terus berkembang selama proses belajar.

Pemanfaatan Teknologi dalam Metode Ceramah

Media pembelajaran digital merujuk pada berbagai alat dan sumber daya berbasis teknologi yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Media ini mencakup berbagai jenis konten seperti teks, gambar, video, animasi, dan simulasi yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti komputer, tablet, atau smartphone. Penggunaan media pembelajaran digital memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel, menarik, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu keuntungan utama media pembelajaran digital adalah kemampuannya untuk menyajikan materi secara visual dan interaktif, yang dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep kompleks dengan cara yang lebih mudah dan menarik. Selain itu, media digital juga memungkinkan pembelajaran berbasis jarak jauh, di mana peserta didik dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, memberikan lebih banyak kesempatan untuk belajar secara mandiri. (Jafnihirda, Suparmi, Ambiyar, Rizal, & Pratiwi, 2023)

Selain itu, platform pembelajaran online, aplikasi edukasi, kuis interaktif, dan video tutorial adalah beberapa contoh media pembelajaran digital yang sering digunakan. Media ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga meningkatkan keterlibatan peserta didik, karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan materi melalui berbagai format yang lebih menarik. Misalnya seperti penggunaan *google classroom*, *zoom*, *google meet* dan masih banyak lagi. Dengan pemanfaatan yang tepat, media pembelajaran digital dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran, memungkinkan pembelajaran yang lebih personal, terjangkau, dan lebih mudah diakses. (Fitriah & Khotimah, 2025)

Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) juga menawarkan berbagai solusi canggih untuk mendukung pembelajaran yang lebih personal dan adaptif. Dengan menggunakan AI, sistem pembelajaran dapat menyesuaikan materi dengan kebutuhan dan kemampuan individu peserta didik, memberikan latihan yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka, serta memberikan umpan balik otomatis yang langsung diterima peserta didik. AI juga dapat menganalisis data hasil belajar peserta didik dan memberikan rekomendasi yang dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran. (Evy Nur Rohmawaty, Danial Hilmi, M Sholih Salimul Uqba, & Ummu Sulaimah Saleh, 2024)

Integrasi teknologi interaktif dan AI ini dalam pendidikan memungkinkan proses pembelajaran yang lebih fleksibel, efisien, dan personal. Teknologi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga mempercepat proses adaptasi peserta didik terhadap materi yang lebih kompleks dan bervariasi. Di sisi lain, pendidik dapat memanfaatkan data yang dihasilkan oleh AI untuk merancang pembelajaran yang lebih tepat sasaran dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik. (Sitorus & Murti, 2024)

Kombinasi dengan Metode Pembelajaran Lain

Kombinasi metode ceramah dengan diskusi interaktif dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Metode ceramah, yang biasanya bersifat satu arah, dapat diperkuat dengan elemen diskusi interaktif yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Berikut adalah cara untuk menggabungkan kedua metode tersebut: (Yasinta & Manggus, 2023)

1. **Pembukaan dengan Pertanyaan**
Sebelum memulai pendidik dapat mengajukan pertanyaan pembuka untuk merangsang minat peserta didik dan mempersiapkan mereka untuk berpikir lebih kritis tentang topik yang akan dibahas. Ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mulai berpikir dan mempersiapkan argumen mereka untuk diskusi yang akan mengikuti.
2. **Diskusi Kelompok**
Setelah menyampaikan bagian dari materi, pendidik dapat membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil untuk berdiskusi tentang topik tertentu. Diskusi ini memungkinkan peserta didik untuk berbagi pendapat dan mendalami materi secara lebih mendalam. Hal ini juga memberi kesempatan untuk saling belajar antar peserta didik.
3. **Tanya Jawab Interaktif**
Selama pembelajaran, pendidik dapat mengadakan sesi tanya jawab secara langsung, di mana peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya atau memberikan pendapat tentang materi yang sedang disampaikan. Pendekatan ini mengubah perhatian siswa dari satu arah menjadi dua arah, mendorong peserta didik untuk berpikir lebih kritis dan aktif.
4. **Integrasi Teknologi**
Penggunaan teknologi interaktif, seperti aplikasi polling atau kuis online, dapat dimasukkan selama mengajar untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik secara real-time. Ini juga dapat memperkaya diskusi dengan memberikan data langsung tentang apa yang telah dipahami atau belum dipahami oleh peserta didik.
5. **Sesi Refleksi**
Setelah pembelajaran pendidik dapat mengajak peserta didik untuk merefleksikan pembelajaran yang telah berlangsung. Diskusi reflektif ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk menghubungkan materi dengan pengalaman pribadi mereka dan menggali lebih dalam tentang topik yang dibahas.

Kombinasi metode ceramah dengan diskusi interaktif ini memberikan keseimbangan antara penyampaian informasi yang sistematis dan kesempatan untuk peserta didik terlibat secara aktif. Hal ini mendorong pemahaman yang lebih mendalam dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Metode ceramah juga dapat dikombinasikan dengan pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning/PBL*) dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik dan memperkuat keterampilan praktis peserta didik. Metode ceramah biasanya berfokus pada penyampaian informasi, sementara PBL mendorong peserta didik untuk menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dalam situasi nyata. Berikut adalah cara untuk menggabungkan kedua metode tersebut: (Rineksiane, 2022)

1. **Pengantar/pembukaan**
Metode ceramah dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan dasar atau teori yang diperlukan untuk memahami suatu topik atau masalah. Pendidik dapat menyampaikan konsep-konsep penting, prinsip-prinsip dasar, dan informasi terkait yang akan menjadi landasan untuk proyek yang akan dikerjakan peserta didik.

2. Penyusunan Proyek Berdasarkan Ceramah

Peserta didik dapat diberi tugas untuk merancang dan mengerjakan proyek yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan. Proyek ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam ceramah ke dalam konteks dunia nyata. Misalnya, setelah ceramah mengenai perubahan iklim, peserta didik dapat diberi proyek untuk merancang kampanye kesadaran atau penelitian tentang dampaknya di daerah mereka.

3. Kolaborasi dalam Proyek

Pembelajaran berbasis proyek mendorong kolaborasi antar peserta didik. Dalam proyek, mereka bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah atau menciptakan produk. Pendidik dapat menggunakan ceramah untuk memberikan arahan dan mendiskusikan teori-teori yang relevan, sementara peserta didik kemudian bekerja bersama dalam kelompok untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh.

4. Sesi Refleksi dan Umpan Balik

Setelah proyek dilakukan, pendidik dapat mengadakan sesi diskusi untuk menganalisis hasil proyek dan memberikan umpan balik. Diskusi ini memungkinkan peserta didik untuk merenungkan proses yang mereka jalani, memahami kekuatan dan kelemahan mereka, serta memperdalam pemahaman tentang konsep yang telah dipelajari.

5. Evaluasi Berkelanjutan

Selama proyek berlangsung, pendidik dapat memberikan umpan balik berkelanjutan melalui penyampaian singkat atau bimbingan individu. Umpan balik ini penting untuk memastikan bahwa peserta didik tetap berada di jalur yang benar dan memahami materi yang terkait dengan proyek mereka.

Dengan menggabungkan metode ceramah dengan pembelajaran berbasis proyek, peserta didik tidak hanya mendapatkan pemahaman teori yang mendalam, tetapi juga keterampilan praktis dalam menerapkan pengetahuan tersebut. Pembelajaran menjadi lebih kontekstual, relevan, dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar, membuat mereka lebih siap menghadapi tantangan dunia nyata.

Selain itu, metode ceramah dapat diintegrasikan dengan pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, menjadikan ceramah lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik yang semakin akrab dengan teknologi. Berikut adalah cara untuk mengintegrasikan keduanya: (Syamsurijal, Sabillah, Hakim, & Irsan, 2023)

1. Penggunaan Media Visual dan Multimedia

Dalam metode ceramah, pendidik dapat memanfaatkan teknologi seperti slide presentasi, video, animasi, dan infografis untuk memperjelas dan memperkaya materi yang disampaikan. Media visual ini tidak hanya membuat ceramah lebih menarik, tetapi juga membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang lebih kompleks dengan cara yang lebih mudah dicerna.

2. Ceramah Interaktif dengan Aplikasi Pembelajaran

Teknologi dapat digunakan untuk membuat penyampain materi menjadi lebih interaktif. Misalnya, pendidik dapat menggunakan aplikasi atau platform pembelajaran online untuk menyampaikan materi ceramah, yang memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi tambahan, berpartisipasi dalam diskusi online, atau mengikuti kuis untuk mengevaluasi pemahaman mereka secara real-time.

3. Platform Pembelajaran Daring (*E-Learning*)

Pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan ceramah tidak terbatas pada waktu dan tempat

tertentu. Dengan platform e-learning, pendidik dapat merekam ceramah dan menyediakan materi untuk diakses oleh peserta didik kapan saja. Ini memberi peserta didik kesempatan untuk belajar secara mandiri atau mengulang materi yang sudah dipelajari.

4. Penggunaan Simulasi dan *Virtual Reality* (VR)

Dalam ceramah yang membahas topik-topik yang memerlukan pemahaman konseptual atau situasi dunia nyata, teknologi seperti simulasi atau VR dapat digunakan. Misalnya, dalam ceramah mengenai fisika atau biologi, peserta didik bisa diajak untuk berinteraksi dengan simulasi atau model 3D yang menggambarkan eksperimen atau proses-proses ilmiah yang sulit dilihat secara langsung.

5. Gamifikasi dan Kuis Interaktif

Untuk mempertahankan perhatian peserta didik, pendidik dapat memasukkan elemen gamifikasi dalam ceramah, seperti kuis interaktif, tantangan, atau permainan edukatif berbasis aplikasi. Hal ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam ceramah dan menguji pemahaman mereka dalam cara yang menyenangkan.

6. Kolaborasi Digital

Dengan teknologi, peserta didik dapat bekerja sama dalam proyek atau diskusi menggunakan alat kolaboratif digital seperti Google Docs, forum online, atau aplikasi komunikasi seperti WhatsApp atau Slack. Selama ceramah, pendidik dapat memberikan tugas kolaboratif yang mengharuskan peserta didik untuk bekerja bersama secara online, yang meningkatkan interaksi dan keterlibatan mereka.

Dengan menggabungkan metode ceramah dengan pembelajaran berbasis teknologi, ceramah yang awalnya satu arah dapat berubah menjadi pengalaman pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan menarik. Peserta didik dapat lebih mudah mengakses materi, berinteraksi dengan konten secara aktif, dan mendapatkan umpan balik yang langsung, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil kajian, metode ceramah tetap memiliki peran penting dalam pendidikan, tetapi perlu adanya strategi untuk meningkatkan efektivitasnya. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode ceramah dapat dioptimalkan agar tetap relevan dalam sistem pembelajaran berbasis digital. Hal ini dapat dilakukan melalui beberapa strategi: pertama, peningkatan interaksi yang terdiri dari; 1.) peningkatan keterlibatan peserta didik, 2.) pemanfaatan media dan teknologi interaktif, 3.) umpan balik dan evaluasi interaktif. Kedua, pemanfaatan teknologi yang meliputi; 1.) media pembelajaran digital, 2.) platform pembelajaran daring, 3.) teknologi interaktif dan *artificial intelligence* (AI). Ketiga, integrasi dengan metode lain seperti; 1.) metode ceramah dengan diskusi interaktif, 2.) metode ceramah dengan pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*), 3.) metode ceramah dengan pembelajaran berbasis teknologi. Dengan mengkombinasikan strategi tersebut dalam metode ceramah, hal ini dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran berbasis ceramah.

Dibandingkan dengan ceramah konvensional yang bersifat satu arah, ceramah interaktif memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar. (Tubagus, Feby, Lubis, Manado, & Utara, 2024) Penggunaan teknologi juga menjadi faktor penting, terutama dalam konteks pembelajaran digital saat ini. (Akhyar, 2024) Dengan pemanfaatan media digital, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif tetapi juga memiliki kesempatan untuk mengakses dan mengeksplorasi materi lebih lanjut. (Aziz & Zakir, 2022)

Namun, menurut Faiqah dan Nurul, mengatakan bahwa kesuksesan pembelajaran tidak hanya dilihat dari penggunaan metode atau pendekatan serta strategi dalam pembelajaran yang menarik, akan tetapi tergantung dari guru itu sendiri. (Faiqah & Nurul, 2017) Sehingga diperlukan

kemampuan atau keterampilan seorang guru dalam mengolah kelas dan menerapkan metode tersebut agar sesuai dengan harapan, sebagaimana dalam penelitian sylvia Alkornia, bahwa pendidik harus memiliki keterampilan dalam mengolah kelas baik dari segi penguasaan materi maupun metode pembelajaran. (Alkornia, 2016)

Secara keseluruhan, optimalisasi metode ceramah dapat dilakukan melalui peningkatan interaktivitas, pemanfaatan teknologi, dan kombinasi dengan metode lain serta keterampilan guru dalam menerapkan metode dan pendekatan pembelajaran. Dengan strategi yang tepat, metode ceramah tetap dapat menjadi pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

SIMPULAN

Hasil analisis penelitian ini menunjukkan bahwa metode ceramah masih relevan diterapkan dalam dunia pendidikan, jika dikombinasikan dengan teknologi dan strategi interaktif lainnya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, misalnya; interaktivitas, pemanfaatan teknologi, dan kombinasi dengan metode pembelajaran lainnya seperti Kombinasi metode ceramah dengan diskusi interaktif, pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning/PBL*) dan pembelajaran berbasis teknologi. Namun, keberhasilan pembelajaran dilihat dari keterampilan dan kemampuan seorang pendidik dalam merealisasinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, M. (2024). *Implementasi Kepemimpinan Guru Pai Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Teknologi Di Era Digital*. 18(6), 4234–4248.
- Alkornia, S. (2016). Studi Deskriptif Kompetensi Pedagogik Dan Profesionalisme Guru Paud Dharma Wanita Binaan Skb Situbondo. *Jurnal Pancaran*, 5(4), 143–158.
- Annas, A. N. (2017). MANAJEMEN PESERTA DIDIK BERBASIS KECERDASAN SPIRITUAL PENDIDIKAN ISLAM. *TADBIR : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 132–142.
- Arman, W., Kobandaha, F., & Annas, A. N. (2025). Analisis Literatur : Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Dampaknya. *EDUCAZIONE: Jurnal Multidisiplin*, 2(1), 158–168.
- Aziz, A., & Zakir, S. (2022). *Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar*. 2(3), 1030–1037.
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v3i1.516>
- Ermawati, E. (2022). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Peserta Didik dengan Metode Diskusi Interaktif di Sekolah Menengah Pertama. *Pijar : Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.56393/pijar.v2i1.1553>
- Evy Nur Rohmawaty, Danial Hilmi, M Sholih Salimul Uqba, & Ummu Sulaimah Saleh. (2024). Peran Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran Bahasa Arab Mahasiswa Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(3), 316–328. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i3.4023>
- Faiqah, & Nurul. (2017). Manajemen Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah (Studi Kasus di SMK Muhammadiyah 2 Playen Yogyakarta). *Jurnal At-Taqfir*, X(1), 64–85.
- Firmansah, K. (2019). Pendidikan Karakter Melalui Pendekatan Habitiasi. *Journal Irfani*, 13(1), 131–138.
- Fitriah, D., & Khotimah, K. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Kreatif Dan Interaktif Melalui Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pendidikan*. 3, 1–8.
- Helnelis, H., & Ulyanti, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran ICT berbasis Platform Nearpod untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Materi Sejarah Perkembangan Islam di Asia Tenggara. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3886–3894. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6426>

- Jafnihirda, L., Suparmi, Ambiyar, Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239.
- Marta, H., Fitria, Y., Hadiyanto, H., & Zikri, A. (2020). Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 149–157. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.334>
- Mazaimi, Z., & Sary, I. (2023). *Teknologi Pendidikan Perbandingan Efektivitas Pembelajaran Tradisional dan Teknologi Pendidikan*. 2(1), 72–79. <https://doi.org/10.56854/tp.v2i1.221>
- Muthmainnah, N., Rahmayanti, V. A., & Faizin, M. (2024). Modernitas Alat Pendidikan Dalam Perspektif Artificial Intelligence Fenomena Kemajuan Zaman Pendidik Abad 21. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(1), 46–55. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v24i1.1937>
- Rineksiane, N. P. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning Untuk Membantu Siswa Dalam Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 7(1), 82–91. <https://doi.org/10.17509/jpm.v7i1.43124>
- Riska Aini Putri. (2023). Pengaruh Teknologi dalam Perubahan Pembelajaran di Era Digital. *Journal of Computers and Digital Business*, 2(3), 105–111. <https://doi.org/10.56427/jcbd.v2i3.233>
- Rosa, N. T., & Antika, R. (2024). *Penguatan Sumber Daya Manusia Melalui Storytelling Kepada Pendidik Dan Bunda Kelompok Bermain (Kb) Cahaya Insan , Desa Kelebuk*. 5(November), 205–214.
- Sari, D. N., & Alfiyan, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>
- Sitorus, M., & Murti, M. D. F. (2024). Analisis Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence Pada Pembelajaran di Cyber University. *Jurnal Ilmu Komputer Sistem Informasi & Teknologi Informasi (Innotech)*, 1(2), 90–101.
- Syamsurijal, S., Sabillah, B. M., Hakim, U., & Irsan, I. (2023). Relevansi Penggunaan Metode Ceramah pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar Di Era Digital. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1758–1767. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i4.5495>
- Tubagus, M., Feby, E., Lubis, R., Manado, I., & Utara, S. (2024). *Studi Komparatif Antara Pembelajaran Berbasis Proyek dan Metode Ceramah dalam Memperkuat Konsep Fisika Serta Kemampuan Pemecahan Masalah*. 2, 120–129.
- Yasinta, & Manggus. (2023). Implementasi Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(1), 82–88. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i1.1545>