

Inovasi Guru PAI dalam Memanfaatkan Pembelajaran *Berdiferensiasi* Berbasis Teknologi Melalui Media *Super Card for Super Gen Z*

Siti Ahadiyah^{1*}, Ayep Rosidi², Imam Anas Hadi

¹Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI, Indonesia

*ahadiyhsiti0703@gmail.com

Submit
30 April 2026

Review
22 Mei 2026

Publish
7 Juni 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan tentang inovasi guru PAI dalam memanfaatkan pembelajaran *berdiferensiasi* berbasis teknologi melalui media *Super Card for Super Gen Z* serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapannya dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan metode analisis berupa reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Subjek penelitian ini adalah guru PAI dan peserta didik pada kelas yang diteliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran melalui media *Super Card* mampu membantu guru mengakomodasi pembelajaran *berdiferensiasi* pada aspek konten, proses, dan produk belajar. Media *super card* ini membantu guru menyesuaikan minat, kesiapan, dan profil belajar peserta didik sehingga pembelajaran bisa lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, penggunaan media *Super Card* juga dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi PAI. Faktor yang mendukung penerapan inovasi ini meliputi kreativitas guru dalam mengembangkan media, tersedianya sarana teknologi, dukungan sekolah, serta tingginya minat peserta didik terhadap teknologi. Adapun hambatan yang muncul seperti keterbatasan jaringan internet, perbedaan kemampuan peserta didik dalam menggunakan teknologi, serta keterbatasan waktu dalam mempersiapkan media pembelajaran. Dengan demikian, media *Super Card for Super Gen Z* bisa menjadi inovasi pembelajaran yang efektif dan relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di era digital.

Kata Kunci: Inovasi guru PAI; Pembelajaran *berdiferensiasi*; Teknologi Pendidikan; Media *Super Card*; Generasi Z.

Abstract

This Study aims to describe the innovation of Islamic Religious Education (PAI) teachers in utilizing technology-based differentiated learning through Super Card for Super Gen Z media and identify factors that support and hinder its implementation in learning. This study uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation with analysis methods in the form of data reduction, data presentation, as well as drawing conclusions and verification. The subjects of this study were Islamic Religious Education (PAI) teachers and students in the classes studied. The result of the study indicate thar learning innovation through Super card media can help teachers accommodate differentiated learning in aspects of content, process, and learning products. This Super Card media helps teachers adjust the interests, readiness, and learning profiles of students so that learning can be more interactive, interesting, and student-centered. In addition, the use of Super Card media can also increase student motivation, activeness, and understanding of Islamic Religious Education (PAI) materials. Factors that support the implementation of this innovation include teacher creativity in developing media, the availability of technological facilities, school support and high student interest in technology. Obstacles that arise include limited internet access, differences in student technology skills, and limited time to prepare learning media. Therefore, this Super Card for Super Gen Z media could be an effective and relevant learning innovation to improve the quality of Islamic Religious Education (PAI) learning in the digital age.

Keywords: *Islamic Education teacher innovation; Differentiated learning; Educational technology; Super Card media; Generation Z.*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berlangsung sangat cepat pada era globalisasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Transformasi digital telah mengubah cara manusia memperoleh, mengolah, dan menyebarkan informasi, yang kemudian berpengaruh langsung terhadap proses pembelajaran di sekolah, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Perubahan tersebut tidak hanya terlihat pada metode dan media pembelajaran, tetapi juga memengaruhi karakteristik peserta didik sebagai subjek utama pendidikan. Salah satu kelompok generasi yang tumbuh dalam situasi ini adalah generasi Z, yaitu mereka yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012. Generasi ini dikenal sebagai *digital natives* karena sejak usia dini telah terbiasa menggunakan internet, perangkat digital, dan berbagai platform media sosial (Fiqriani et al., 2025).

Generasi Z memiliki karakteristik belajar yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya. Mereka cenderung memiliki gaya belajar visual, cepat, dan interaktif. Selain itu, mereka lebih mandiri mencari informasi, aktif berinteraksi melalui media sosial, serta menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Dalam proses belajar, mereka lebih menyukai konten visual dan digital dibandingkan metode tradisional. Kondisi ini menjadi tantangan bagi guru Pendidikan Agama Islam untuk tetap menjadikan materi keagamaan menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik yang terbiasa dengan pendekatan visual dan digital (Ulum & Hasyim, 2024).

Peningkatan kompetensi guru menjadi salah satu aspek penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Guru dituntut untuk menguasai media digital, memanfaatkan media interaktif, serta terus berinovasi dalam menciptakan metode pembelajaran baru dengan tetap memperhatikan pengembangan karakter peserta didik agar selaras dengan nilai-nilai Islam (Akbar & Saidah, 2025), yang pada akhirnya menegaskan bahwa peran guru sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran (Zulfatunnisa, 2022).

Tantangan utama bagi guru Pendidikan Agama Islam (PAI) terletak pada kemampuan menyeimbangkan penggunaan teknologi dengan penguatan nilai spiritual. Proses digitalisasi menuntut guru untuk meningkatkan keterampilan digital agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efisien (Izzah et al., 2025). Hal ini diperkuat oleh temuan penelitian yang menunjukkan bahwa 82% pendidik mengakui teknologi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Subroto et al., 2023). Selain itu, sebanyak 76% pendidik juga meyakini bahwa teknologi berperan dalam meningkatkan literasi digital peserta didik yang penting untuk kesiapan mereka di dunia kerja pada masa mendatang (Haqqoni et al., 2024).

Selain menguasai teknologi, guru juga perlu merancang pembelajaran yang mampu menyesuaikan perbedaan kesiapan, minat, dan gaya belajar peserta didik sebagaimana menjadi fokus dalam pembelajaran *berdiferensiasi*. Pembelajaran *berdiferensiasi* merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan penyesuaian pada metode, konten, dan lingkungan belajar untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang beragam. Tujuan utamanya adalah memastikan setiap peserta didik dengan perbedaan kemampuan, minat, gaya belajar dan latar belakang yang dimiliki tetap dapat mengembangkan potensi akademiknya secara optimal (Haqqoni et al., 2024). Pendekatan ini juga menunjukkan bahwa penyesuaian strategi pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik dapat menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan bermakna (Mustopiyah, 2024).

Dalam penerapannya, pembelajaran *berdiferensiasi* masih menghadapi tantangan terutama dalam penyediaan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, khususnya dalam hal gaya belajar dan minat yang beragam. Kehadiran Generasi Z yang dekat dengan teknologi, visual, dan aktivitas interaktif mendorong munculnya berbagai inovasi media pembelajaran. Inovasi dalam pembelajaran PAI diperlukan untuk menyesuaikan proses pendidikan dengan perkembangan zaman serta kebutuhan peserta didik (Asiyah & Jazuli, 2022). Dinamika pembelajaran *berdiferensiasi* saat ini menuntut media yang fleksibel dan responsif terhadap keberagaman gaya belajar serta akses teknologi peserta didik. Salah satu media yang

berkembang dan mulai digunakan dalam praktik pembelajaran adalah *Super Card for Super Gen Z*. Media ini memiliki berbagai kelebihan yang mendukung pembelajaran PAI, seperti tampilan yang menarik, penggunaan fleksibel baik secara digital maupun tatap muka, serta kemampuan mendorong peserta didik menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penggunaan media ini dihipotesiskan mampu mendukung penerapan pembelajaran *berdiferensiasi* secara lebih efektif, khususnya dalam mengakomodasi keberagaman karakteristik peserta didik Generasi Z. Kajian ini tidak hanya menguji hipotesis kesesuaian media, tetapi juga mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhi penerapannya dalam praktik pembelajaran PAI.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan metode yang menekankan pada pemahaman fenomena secara mendalam melalui data deskriptif, bukan angka. Pendekatan ini dilakukan dalam situasi yang alamiah sehingga peneliti dapat menangkap makna yang muncul dari kondisi lapangan secara langsung (Sugiyono, 2013). Pendekatan kualitatif ini dipilih karena dinilai efektif untuk menjelaskan proses penerapan inovasi pembelajaran *berdiferensiasi* melalui media *Super Card* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Melalui pendekatan ini peneliti dapat memperoleh gambaran yang utuh mengenai peran guru dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik.

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 01 Pringapus yang berlokasi di Jalan Harjuna Raya, Krajan, Jatirunggo, Pringapus, Kabupaten Semarang. Subjek penelitian meliputi guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dan peserta didik kelas X DKV 3 yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Sumber data dalam penelitian ini dibedakan menjadi data primer dan data sekunder. Data primer adalah sumber informasi utama yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti dalam proses penelitian. Data ini diperoleh dari sumber asli, yaitu responden atau informan yang terkait dengan variabel penelitian (Sulung & Muspawi, 2024). Dalam penelitian ini, data primer diperoleh melalui guru PAI dan siswa kelas X DKV 3. Sementara itu, data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung yaitu melalui media perantara. Artinya, data ini tidak dikumpulkan secara langsung oleh peneliti melainkan dari sumber yang telah ada sebelumnya (Sulung & Muspawi, 2024). Data ini digunakan untuk memperkuat hasil penelitian, yang meliputi dokumen pembelajaran, referensi buku, artikel jurnal, internet, maupun penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian.

Teknik pengumpulan data merupakan berbagai metode yang digunakan peneliti untuk memperoleh informasi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Tahap ini menjadi bagian yang sangat penting dan strategis, karena tujuan utama penelitian adalah memperoleh data yang valid sesuai fokus kajian (Putri & Murhayati, 2025). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung fenomena atau perilaku di lapangan (Romdona et al., 2025). Observasi digunakan untuk memperoleh gambaran secara langsung mengenai proses pembelajaran PAI yang menerapkan media *Super Card for Super Gen Z*, termasuk bagaimana guru melaksanakan pembelajaran *berdiferensiasi* serta respons peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Selanjutnya, wawancara semi terstruktur dilakukan kepada guru PAI dan siswa kelas X DKV 3 untuk menggali informasi secara lebih mendalam terkait pengalaman, pendapat, serta kendala yang dihadapi selama penggunaan media *Super Card for Super Gen Z* dalam pembelajaran. Wawancara semi terstruktur adalah wawancara dimana interviewer telah mempersiapkan daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada interviewee tetapi urutan pengajuan pertanyaan-pertanyaan tersebut bersifat fleksibel karena tergantung pada arah pembicaraan (Rivaldi et al., 2023). Selain itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung yang meliputi perangkat pembelajaran, hasil tugas peserta didik, foto kegiatan, serta dokumen lain yang relevan dengan fokus penelitian.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilaksanakan secara bertahap melalui kegiatan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Proses tersebut berlangsung secara berkesinambungan sejak tahap pengumpulan data hingga diperoleh pemahaman yang komprehensif terhadap fenomena yang diteliti (Nurrisa & Hermina, 2025). Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selanjutnya dianalisis secara sistematis untuk

menggambarkan secara utuh proses pembelajaran berdiferensiasi yang terjadi dikelas (Romdona et al., 2025).

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan mempertimbangkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik *purposive sampling* memungkinkan peneliti memperoleh data yang lebih mendalam dan sesuai dengan fokus penelitian (Haryono, 2023). Pemilihan informan dilakukan secara sengaja karena dianggap memiliki informasi yang relevan terkait penerapan media *Super Card for Super Gen Z* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Informan dalam penelitian ini meliputi guru Pendidikan Agama Islam dan peserta didik kelas X DKV 3 yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran tersebut.

HASIL

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan selama proses penelitian menunjukkan bahwa penerapan inovasi media *Super Card for Super Gen Z* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 01 Pringapus Kabupaten Semarang, khususnya pada kelas X DKV 3, menunjukkan adanya pola pembelajaran yang lebih menyesuaikan kebutuhan peserta didik. Media ini digunakan guru sebagai sarana untuk menghubungkan pembelajaran *berdiferensiasi* dengan pemanfaatan teknologi yang dekat dengan keseharian peserta didik.

Dalam pelaksanaannya, *Super Card* adalah kartu berbentuk fisik yang dilengkapi QR Code dan terhubung dengan berbagai konten digital yang telah disiapkan oleh guru. Setiap kartu memuat beberapa fitur yang saling melengkapi, seperti SUPRI (*Super Materi*) untuk memudahkan akses materi, SUPJEK (*Super Projek*) yang digunakan sebagai wadah tugas berbasis proyek, POLRI (*Pola Absen Online Realtime*) untuk absensi digital, serta PANTAI (*Pantau Nilai*) yang membantu guru dan peserta didik memantau perkembangan hasil belajar. Selain itu, tersedia juga fitur SUPPY (*Super Happy*) yang berisi permainan edukatif, GAYA (*Galeri Karya*) sebagai ruang untuk menampilkan hasil kerja peserta didik, dan SHABAR (*Sharing Bareng*) yang dimanfaatkan sebagai forum diskusi selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian pada Senin, 13 April 2026 menunjukkan bahwa penggunaan media *Super Card* ini diawali dengan pemetaan kebutuhan belajar peserta didik melalui aplikasi "Aku Pintar". Dari hasil pemetaan tersebut, guru kemudian membagikan kartu dengan warna yang berbeda sebagai penanda kecenderungan profil belajar peserta didik. Kartu merah diberikan kepada peserta didik yang lebih mudah memahami materi melalui tampilan visual, kartu kuning untuk peserta didik yang lebih nyaman belajar melalui aktivitas praktik (kinestetik), dan kartu hijau untuk peserta didik yang lebih responsif terhadap audio visual.



Gambar 1. Pemindaian QR Code fitur POLRI



Gambar 2. Pemindaian QR Code fitur SHABAR

Gambar 1 menunjukkan proses pemindaian QR Code pada *Super Card* berwarna kuning melalui fitur POLRI (*Pola Absen Real Time*) yang berfungsi sebagai contoh penerapan absensi digital. Kartu warna kuning diberikan kepada peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik, sehingga hasil pemindaian mengarahkan pada materi berbasis aktivitas dan gerakan fisik atau praktik. Sementara itu, **Gambar 2** menunjukkan Pemindaian QR Code pada *Super Card* berwarna merah melalui fitur SHABAR. Hal ini memperlihatkan bahwa *Super Card* diterapkan secara

berdiferensiasi, yaitu disesuaikan dengan warna kartu untuk gaya belajar peserta didik sekaligus mengikuti fitur yang dipindai agar materi yang muncul sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan media *Super Card for Super Gen Z* menunjukkan penerapan pembelajaran *berdiferensiasi* yang meliputi tiga aspek utama. Pada *diferensiasi konten*, penyampaian materi dilakukan dalam berbagai bentuk yang disesuaikan dengan karakteristik dan profil belajar peserta didik melalui penggunaan kartu berwarna. Pada *diferensiasi proses*, peserta didik diberikan ruang untuk memahami materi melalui beragam aktivitas pembelajaran, seperti diskusi melalui fitur SHABAR (*Sharing Bareng*) serta interaksi berbasis digital yang lebih fleksibel. Adapun pada *diferensiasi produk*, peserta didik mampu menghasilkan bentuk tugas yang beragam, seperti poster digital, rangkuman visual, dan presentasi sesuai dengan minat serta kemampuan masing-masing.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam (PAI), dalam proses pembelajaran peserta didik terlihat lebih mudah mengikuti alur materi karena penyajian konten terasa lebih ringkas, terarah, dan sesuai dengan kebiasaan mereka dalam menggunakan perangkat digital. Beberapa peserta didik yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih baik, terutama ketika guru menggunakan fitur SHABAR sebagai ruang diskusi dan tanya jawab. Melalui fitur tersebut, peserta didik lebih leluasa menyampaikan pertanyaan, memberikan pendapat, maupun menanggapi penjelasan guru tanpa merasa tertekan.

Pada bagian tugas, fitur SUBJEK (*Super Projek*) dan GAYA (*Gelar Karya*) memberikan ruang yang cukup luas bagi peserta didik untuk menampilkan hasil belajar mereka dalam bentuk yang lebih kreatif. Dari hasil dokumentasi tugas yang dikumpulkan, terlihat bahwa peserta didik menghasilkan beragam bentuk produk belajar seperti rangkuman visual, poster digital, presentasi, hingga proyek sederhana yang dikaitkan dengan materi Pendidikan Agama Islam. Variasi bentuk tugas ini menunjukkan bahwa media *Super Card* memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengekspresikan pemahaman sesuai kemampuan dan minat masing-masing.

Berdasarkan hasil wawancara, beberapa peserta didik menyatakan bahwa media *Super Card* membantu mereka memahami materi Pendidikan Agama Islam (PAI), meningkatkan minat belajar, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sebagian besar peserta didik juga menilai bahwa media ini sangat menarik karena memadukan kartu fisik dengan teknologi digital yang sudah akrab dengan kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, media ini juga dianggap memudahkan mereka dalam mengingat poin-poin penting materi karena tampilan yang ringkas, visual, dan interaktif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam (PAI), beliau menyampaikan bahwa *Super Card* membantu proses diferensiasi pembelajaran karena memudahkan penyesuaian konten dan aktivitas belajar sesuai kebutuhan peserta didik. Guru juga lebih mudah memetakan tugas berdasarkan kesiapan peserta didik serta memantau hasil belajar melalui fitur PANTAI (*Pantau Nilai*).

Penelitian ini juga menemukan beberapa faktor pendukung yang cukup berpengaruh terhadap kelancaran penggunaan media *Super Card*. Salah satu faktor yang paling menonjol adalah kreativitas guru dalam merancang media dan menyesuaikan materi dengan kebutuhan peserta didik, serta keterbukaan pihak sekolah terhadap inovasi pembelajaran. Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran berbasis teknologi juga menjadi faktor yang membuat penggunaan *Super Card* lebih mudah diterima.

Disamping faktor pendukung, penelitian ini juga menemukan beberapa hambatan. Hambatan yang paling sering dirasakan adalah kondisi jaringan internet yang tidak selalu stabil, terutama ketika akses dilakukan secara bersamaan oleh seluruh peserta didik. Selain itu, terdapat beberapa peserta didik yang masih memerlukan pendampingan dalam menggunakan fitur digital tertentu, terutama pada tahap awal penggunaan media. Guru PAI juga menyampaikan bahwa proses menyiapkan materi digital, menyusun proyek, dan menyesuaikan konten sesuai kebutuhan peserta didik membutuhkan waktu yang relatif panjang.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media *Super Card for Super Gen Z* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 01 Pringapus, Kabupaten Semarang, mampu menghadirkan pola pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan peserta didik.

Temuan ini sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mendiskripsikan inovasi guru dalam memanfaatkan pembelajaran *berdiferensiasi* berbasis teknologi. Inovasi yang dilakukan tidak hanya terletak pada penggunaan media berbasis digital, tetapi juga pada bagaimana media tersebut dirancang untuk menyesuaikan karakteristik belajar peserta didik. Sebagaimana dijelaskan oleh (Tomlinson, 2014), pembelajaran *berdiferensiasi* menekankan pentingnya penyesuaian strategi pembelajaran untuk mengakomodasi keberagaman karakteristik peserta didik.

Media *Super Card* dalam penelitian ini berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sistem yang mengintegrasikan berbagai aktivitas belajar dalam satu media. Penggunaan kartu fisik yang dilengkapi QR code serta fitur seperti SUPRI (*Super Materi*), SUPJEK (*Super Projek*), PANTAI (*Pantau Nilai*), GAYA (*Gelar Karya*), dan SHABAR (*Sharing Bareng*) menunjukkan adanya integrasi antara pembelajaran konvensional dan digital. Media pembelajaran yang dirancang secara variatif mampu meningkatkan interaksi dan efektifitas pembelajaran (Fadilah et al., 2023). Hal ini juga diperkuat oleh (Wulandari, 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu menyederhanakan penyampaian materi sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian, penggunaan *Super Card* dapat dipahami sebagai upaya inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual.

Berdasarkan temuan penelitian, pembelajaran diawali dengan pemetaan kebutuhan peserta didik melalui aplikasi "Aku Pintar". Kegiatan ini menunjukkan bahwa guru telah melakukan asesmen awal sebagai dasar dalam merancang pembelajaran. Hasil pemetaan tersebut digunakan untuk mengelompokkan peserta didik berdasarkan profil belajar melalui kartu berwarna. Penggunaan kartu berwarna sebagai penanda profil belajar peserta didik selaras dengan konsep bahwa setiap peserta didik memiliki kecenderungan gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditori, dan kinestetik (Andriani & Nugraheni, 2024). Peserta didik yang memperoleh kartu merah cenderung lebih mudah memahami materi melalui penyajian visual, kartu kuning mengarah kepada peserta didik yang lebih optimal belajar melalui aktivitas praktik atau pengalaman langsung, sedangkan kartu warna hijau diberikan kepada peserta didik yang lebih responsif terhadap kombinasi audio dan visual dalam memahami materi pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran telah dirancang secara proaktif dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik sejak awal, sebagaimana dijelaskan dalam konsep pembelajaran *berdiferensiasi* yang menekankan pentingnya asesmen sebagai dasar pengambilan keputusan pembelajaran (Tomlinson, 2014).

Ditinjau dari aspek diferensiasi konten, temuan di lapangan menunjukkan bahwa materi pembelajaran disajikan dalam berbagai bentuk melalui fitur SUPRI (*Super Materi*) yang terintegrasi dalam media *Super Card*. Materi disajikan dalam bentuk teks ringkas, visual, maupun audio visual sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kondisi ini membuat peserta didik lebih mudah memahami materi karena penyajiannya lebih sederhana dan sesuai dengan kebiasaan mereka dalam menggunakan teknologi. Diferensiasi konten bertujuan untuk memberikan akses pembelajaran yang beragam agar dapat menjangkau seluruh kebutuhan peserta didik (Zulkarnain & Khoir, 2023). Dengan demikian, variasi bentuk materi yang disediakan melalui *Super Card* dapat memperkuat pemahaman peserta didik secara lebih optimal.

Pada aspek diferensiasi proses, peserta didik diberikan kesempatan untuk memahami materi melalui berbagai aktivitas, seperti diskusi interaktif melalui fitur SHABAR (*Sharing Bareng*) dan eksplorasi materi berbasis digital. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan memberikan ruang yang lebih luas bagi peserta didik untuk terlibat aktif. Pembelajaran *berdiferensiasi* dalam Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan keaktifan peserta didik melalui pendekatan yang lebih fleksibel dan kontekstual (Hazyimara et al., 2024). Beragam aktivitas pembelajaran memungkinkan peserta didik memproses informasi sesuai dengan karakteristik cara belajarnya masing-masing, sehingga berdampak pada meningkatnya keterlibatan serta pemahaman terhadap materi yang dipelajari (Nurlaili et al., 2023).

Sementara itu, pada aspek diferensiasi produk peserta didik mampu menghasilkan berbagai bentuk karya melalui fitur SUBJEK (*Super Projek*) dan GAYA (*Gelar Karya*). Produk yang dihasilkan tidak hanya terbatas pada satu bentuk, tetapi bervariasi seperti poster digital, presentasi, hingga proyek sederhana yang relevan dengan materi PAI. Variasi ini menunjukkan

bahwa peserta didik diberikan kebebasan untuk mengekspresikan pemahaman mereka sesuai dengan minat dan kemampuan masing-masing. Diferensiasi produk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menampilkan hasil belajar dalam berbagai bentuk yang beragam dan kreatif (Zulkarnain & Khoir, 2023).

Selain itu, temuan dari wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media *Super Card* berdampak positif terhadap minat dan motivasi peserta didik. Media pembelajaran berbasis teknologi terbukti dapat meningkatkan partisipasi serta ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran (Fadilah et al., 2023). Peserta didik merasa pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton. Kondisi ini semakin menguatkan bahwa integrasi antara media fisik dan teknologi digital dalam *Super Card* merupakan bentuk inovasi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan perkembangan zaman, karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih personal dan selaras dengan kebutuhan peserta didik (Virga, 2025).

Dari perspektif guru, penggunaan media *Super Card* memberikan kemudahan dalam mengelola pembelajaran *berdiferensiasi*, terutama dalam menyesuaikan konten dan aktivitas belajar serta memantau perkembangan peserta didik melalui fitur PANTAI (*Pantau Nilai*). Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa hambatan seperti keterbatasan jaringan internet dan waktu yang dibutuhkan dalam menyiapkan materi pembelajaran. Inovasi pembelajaran menuntut kreativitas dan kesiapan guru dalam mengelola proses pembelajaran (Alhafiz, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis teknologi memerlukan kesiapan yang matang, baik dari segi sarana maupun kompetensi guru.

Faktor pendukung dalam penelitian ini meliputi kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran, dukungan dari pihak sekolah, serta tingginya ketertarikan peserta didik terhadap teknologi. Sementara itu, faktor penghambat yang ditemukan antara lain keterbatasan jaringan internet dan kebutuhan adaptasi peserta didik terhadap penggunaan media digital. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi inovasi pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh lingkungan belajar dan kesiapan pengguna.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Super Card for Super Gen Z* mampu mengakomodasi pembelajaran *berdiferensiasi* melalui penerapan diferensiasi konten, proses, dan produk secara terpadu. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa inovasi guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam memanfaatkan media *Super Card for Super Gen Z* berhasil mendukung penerapan pembelajaran *berdiferensiasi* berbasis teknologi di kelas X DKV 3 SMK Negeri 01 Pringapus Kabupaten Semarang. Inovasi ini diwujudkan melalui penggunaan kartu fisik yang terintegrasi dengan QR Code dan berbagai fitur digital yang dirancang sesuai kebutuhan belajar peserta didik, seperti materi, proyek, game, diskusi, absensi, pemantauan nilai, dan galeri karya. Penggunaan media diawali dengan pemetaan profil belajar peserta didik, sehingga guru dapat menyesuaikan konten, proses, dan produk pembelajaran berdasarkan kecenderungan gaya belajar visual, kinestetik, dan audio visual.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Super Card* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, mempermudah pemahaman materi, serta memberi ruang bagi peserta didik untuk mengekspresikan hasil belajar secara kreatif melalui berbagai bentuk produk. Dari sisi guru, media ini mempermudah pengelolaan pembelajaran *berdiferensiasi*, terutama dalam penyesuaian tugas, pemantauan perkembangan hasil belajar, dan pengelompokan aktivitas sesuai kebutuhan peserta didik.

Penerapan media *Super Card* ini mencerminkan tiga aspek utama dalam pembelajaran *berdiferensiasi*, yaitu konten, proses, dan produk. Pada aspek diferensiasi konten, materi disajikan dengan menyesuaikan profil belajar peserta didik melalui penggunaan kartu berwarna. Pada aspek diferensiasi proses, peserta didik diberikan kesempatan untuk terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang lebih fleksibel, termasuk diskusi berbasis digital. Sementara itu, pada aspek diferensiasi produk, terlihat adanya variasi hasil karya peserta didik yang menunjukkan perbedaan kemampuan dan minat masing-masing.

Faktor pendukung utama dalam penerapan media ini meliputi kreativitas guru, dukungan sekolah, dan tingginya ketertarikan peserta didik terhadap teknologi. Sedangkan hambatan yang ditemukan berupa keterbatasan jaringan internet, kebutuhan pendampingan awal penggunaan fitur digital, serta waktu persiapan media yang relatif panjang.

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Ruang lingkup kajian hanya mencakup satu kelas, yaitu kelas X DKV 3 di SMK Negeri 01 Pringapus, dan hanya mengujicobakan media *Super Card* pada satu materi pokok PAI. Meskipun demikian, penerapan media *Super Card* pada penelitian ini telah menunjukkan dampak nyata dalam pembelajaran PAI di kelas tersebut. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa, respon positif terhadap media, serta tercapainya indikator hasil belajar yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, temuan ini dapat dijadikan dasar awal untuk pengembangan dan uji coba lebih lanjut pada subjek, lokasi, serta materi yang lebih beragam guna memperoleh hasil yang lebih representatif.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, saran ditujukan kepada pihak sekolah untuk terus memperkuat dukungan terhadap inovasi pembelajaran melalui penyediaan jaringan internet yang stabil, fasilitas digital, serta kebijakan yang memberi ruang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran kreatif dan adaptif. Dengan dukungan tersebut, inovasi seperti *Super Card for Super Gen Z* dapat diterapkan secara lebih optimal dan berkelanjutan pada mata pelajaran lain.

Bagi guru Pendidikan Agama Islam (PAI), temuan ini dapat menjadi dasar untuk terus mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada kebutuhan peserta didik melalui pemetaan profil belajar, minat, dan kesiapan secara berkelanjutan. Pengembangan fitur *Super Card* yang lebih variatif juga perlu dilakukan agar pembelajaran semakin menarik, personal, dan sesuai dengan karakteristik generasi Z.

Bagi peserta didik, penggunaan media *Super Card* diharapkan dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung pemahaman materi, meningkatkan kreativitas, serta menumbuhkan kemandirian dan tanggung jawab dalam belajar. Dengan keterlibatan aktif dalam setiap fitur yang tersedia, peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan sesuai dengan kebutuhan belajarnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI, khususnya Program Studi S1 Pendidikan Agama Islam atas dukungan akademik dan arahan selama proses penelitian. Apresiasi juga disampaikan kepada SMK N 01 Pringapus, khususnya kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam, serta peserta didik kelas X DKV 3 yang telah memberikan izin, bantuan, dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada keluarga, teman seperjuangan dan seluruh pihak yang telah mendukung sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar dan terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R., & Saidah, N. (2025). Transformasi Kompetensi Guru Pai Di Abad 21: Perubahan Paradigma Pembelajaran Di Era Digital. *Oasis: Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 9(2), 136–150.
- Alhafiz, N. (2021). Analisis profil gaya belajar siswa untuk pembelajaran berdiferensiasi di SMP Negeri 23 Pekanbaru. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1(5), 1133–1142.
- Andriani, F., & Nugraheni, N. (2024). Analisis karakteristik gaya belajar siswa dalam pembelajaran berdiferensiasi. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 33–41.
- Asiyah, O. M., & Jazuli, M. F. (2022). Inovasi Pembelajaran PAI Abad 21. *Ta'limDiniyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 2(2), 170–182.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01–17.
- Fiqriani, M., Syifaurrehman, S., Karoma, K., & Idi, A. (2025). Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Islam untuk Generasi Z: Studi Literatur tentang Inovasi dan Tantangan Terkini. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 372–381.

- Haqqoni, N., Adhita, D., & Zahid, A. (2024). Peran Teknologi dalam Mendukung Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila: Studi Literatur. *Karimah Tauhid*, 3(8), 8909–8921.
- Haryono, E. (2023). Metodologi penelitian kualitatif di perguruan tinggi keagamaan Islam. *An-Nuur*, 13(2). <https://ejournal.iaiamc.ac.id/index.php/annuur/article/view/301>
- Hazyimara, K., Umar, M. S., & Mardiana, M. (2024). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Al-Islam Di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. *Studia Religia: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 8(1), 15–28.
- Izzah, N., Nuraini, S. H., Abyan, S., Syafi'i, I., Ariyanti, W. D., & Haq, Z. Z. (2025). Tantangan dan Strategi Kompetensi Guru Pendidikan Islam dan Adaptasi Teknologi dalam Penguatan Nilai Spiritual. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 6(2), 114–121.
- Mustopiyah, A. (2024). *IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI SDN GAJI 1 DEMAK* [Undergraduate, Universitas Islam Sultan Agung Semarang]. <https://repository.unissula.ac.id/34166/>
- Nurlaili, N., Suhirman, S., & Lestari, M. (2023). Pembelajaran berdiferensiasi dengan memanfaatkan multimedia pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 19–34.
- Nurrisa, F., & Hermina, D. (2025). Pendekatan kualitatif dalam penelitian: Strategi, tahapan, dan analisis data. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran/ E-ISSN: 3026-6629*, 2(3), 793–800.
- Putri, H. J., & Murhayati, S. (2025). Metode Pengumpulan Data Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 13074–13086. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.27063>
- Rivaldi, A., Feriawan, F. U., & Nur, M. (2023). Metode pengumpulan data melalui wawancara. *Sebuah Tinjauan Pustaka*, 1–89.
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik pengumpulan data: Observasi, wawancara dan kuesioner. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39–47.
- Subroto, D. E., Supriandi, S., Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi teknologi dalam pembelajaran di era digital: Tantangan dan peluang bagi dunia pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473–480.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail&id=43
- Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). Memahami sumber data penelitian: Primer, sekunder, dan tersier. *Edu Research*, 5(3), 110–116.
- Tomlinson, C. A. (2014). *The Differentiated Classroom: Responding to the Needs of All Learners, 2nd Edition*. ASCD.
- Ulum, N. A., & Hasyim, M. (2024). Tantangan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menghadapi Siswa Generasi Z di Sekolah Menengah Kejuruan. *Al-Musannif*, 6(2), 83–96.
- Virga, A. (2025). Inovasi Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Teknologi di Era Digital Dengan Super Card. <https://Ardansirodjuddin.Com/>.
- Wulandari, A. S. (2022). Literature review: Pendekatan berdiferensiasi solusi pembelajaran dalam keberagaman. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(3), 682–689.
- Zulfatunnisa, S. (2022). Pentingnya peran guru dalam proses pembelajaran. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 7(2), 199–213.
- Zulkarnain, Y., & Khoir, M. A. (2023). Penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam meningkatkan kemampuan bahasa Arab pada siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Sragen. *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam*, 1160–1172.

