

## **IMPLIKASI MEDIA DIGITAL TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MAHASISWA PADA MATA KULIAH INTEGRASI SAINS DAN AGAMA**

**SELVI FAUZIYAH**

Institut Agama Islam Negeri Madura

*selvifauziyah2@iainmadura.ac.id*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan dan implikasi media digital terhadap pemahaman konsep mahasiswa pada mata kuliah integrasi sains dan agama. metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Sampel penelitian adalah mahasiswa PGMI semester III di IAIN Madura Pamekasan. Hasil dari penelitian ini antara lain, proses penerapan media digital dalam pembelajaran meliputi beberapa tahapan yaitu menyediakan informasi, membimbing peserta didik atau mahasiswa, memberikan latihan, dan melakukan penilaian. Media digital yang dapat digunakan saat membimbing mahasiswa antara lain, aplikasi *e-learning*, *whatsapp*, *zoom*, *google classroom*, dan *youtube*. Implikasi media digital dalam pembelajaran menjadikan pembelajaran lebih menarik, lebih aktif, kreatif, dan komunikatif. Ruang diskusi lebih luas, kemampuan teknologi digital mahasiswa meningkat, pengalaman pembelajaran lebih berkesan, meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, dan meningkatkan keterampilan digital sesuai aplikasi yang digunakan. Dan yang terpenting implikasi media digital dapat membantu memudahkan mahasiswa dalam memahami konsep materi perkuliahan, khususnya pada mata kuliah integrasi sains dan agama.

**Kata Kunci: Implikasi Media Digital, Pemahaman Konsep**

### Abstract

This study aims to determine the application process and implications of digital media on students' understanding of concepts in the integration of science and religion courses. The research method used is a qualitative method with a descriptive type of research. The sample of this study was the third semester PGMI students at IAIN Madura Pamekasan. The results of this study include, the process of applying digital media in learning includes several stages, namely providing information, guiding students or students, providing exercises, and conducting assessments. Digital media that can be used when guiding students or students include e-learning applications, whatsapp, zoom, google classroom, and youtube. The implications of digital media in learning make learning more interesting, more active, creative, and communicative. The discussion room is wider, students' digital technology capabilities are further improved, the learning experience is more memorable, increases student learning motivation, and improves digital skills according to the application used. And most importantly, the implications of digital media can help make it easier for students to understand the concept of lecture material, especially in the integration of science and religion courses.

**Keywords: Implications of Digital Media, concept understanding**

Received: 14 Januari 2022	Revised: 26 Januari 2022	Accepted: 07 Pebruari 2022
<p>©Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah          Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah          Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia</p> <p><a href="https://doi.org/10.19105/mubtadi.v3i2.5747">https://doi.org/10.19105/mubtadi.v3i2.5747</a></p>		



## PENDAHULUAN

Pandemi covid 19 yang belum berakhir mengakibatkan pemerintah memutuskan untuk menerapkan *new normal*, yaitu perubahan perilaku untuk tetap beraktivitas secara normal tetapi tetap menerapkan protokol kesehatan secara ketat<sup>1</sup>. Hal ini juga berdampak pada tatanan pendidikan di Indonesia, yang mengalami perubahan dari pembelajaran daring ke proses pembelajaran secara tatap muka terbatas (TMT). Begitu pula proses perkuliahan di Institut Agama Islam Negeri Madura dilaksanakan secara tatap muka terbatas (TMT) dan pembelajaran jarak jauh (PJJ) sesuai dengan surat edaran Rektor tentang pengaturan kegiatan perkuliahan semester ganjil 2021/2022 pada masa pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat.

Proses perkuliahan secara TMT dan PJJ di IAIN Madura menggunakan proses pembelajaran *blended learning* dengan menerapkan 50% luring dan 50% daring dari seluruh jumlah mahasiswa di setiap kelas. Pembelajaran *blended learning* merupakan

<sup>1</sup> <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpkn1-sidempuan/baca-artikel/13169/New-Normal-di-Tengah-Pandemi-Covid-19.html>

integrasi pembelajaran luring dan daring secara terbatas<sup>2</sup>. Tentunya proses pembelajaran secara luring berbeda dengan secara daring yang dilaksanakan dalam waktu bersamaan sesuai jadwal perkuliahan. Pembelajaran secara *blended learning* memberikan kesempatan untuk menciptakan pengalaman belajar yang berbeda khususnya dalam penggunaan media digital. Agar perkuliahan berjalan lancar dan mahasiswa tetap bisa memahami materi maka pihak IAIN Madura menyiapkan media digital berupa aplikasi *e-learning*. Aplikasi tersebut digunakan untuk membantu mempermudah proses perkuliahan agar lebih efektif dan efisien serta tidak menghabiskan banyak kuota internet. Aplikasi ini juga membantu interaksi antara dosen dan mahasiswa selama diberlakukannya pembelajaran secara *blended learning* di masa *new normal*<sup>3</sup>. Aplikasi *e-learning* IAIN Madura dikembangkan dan dioperasikan sejak adanya covid 19.

Selain aplikasi *e-learning*, pihak IAIN Madura memberikan kesempatan kepada dosen untuk menggunakan media digital lainnya dalam proses perkuliahan tanpa menyedot kuota internet, mudah di akses oleh mahasiswa, dan membantu mempermudah mahasiswa dalam memahami konsep mata kuliah. Karena faktor utama dalam kegiatan pembelajaran adalah pemahaman konsep<sup>4</sup>. Pemahaman konsep merupakan pemahaman yang dibentuk berdasarkan pengetahuan faktual atau contoh agar dapat memahami hubungan antar konsep (prinsip dan generalisasi)<sup>5</sup>. Pemahaman konsep dapat membantu peserta didik dalam menyederhanakan, merangkum, dan mengelompokkan informasi. Rancangan kegiatan pembelajaran yang menarik dapat membantu memudahkan dalam pemahaman konsep. Pemahaman konsep diibaratkan seperti pondasi bangunan, dasar bangunan harus kuat sebelum membangun lantai berikutnya. Jika mahasiswa sudah memahami konsep materi perkuliahan dengan benar, maka akan mudah bagi mahasiswa untuk memahami konsep materi perkuliahan selanjutnya. Dengan begitu pembelajaran dalam perkuliahan akan berjalan dengan efektif dan efisien sehingga membantu mahasiswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pemahaman konsep sangat erat hubungannya dengan minat mahasiswa dalam perkuliahan<sup>6</sup> terutama pada materi integrasi sains dan agama. Mata kuliah integrasi sains dan agama membahas tentang hubungan antara sains dan agama. Secara generik, pengertian integrasi adalah upaya dalam memadukan antara sains dan agama<sup>7</sup>. pada mata kuliah ini juga dibahas perkembangan sains dan perjalanan para ilmuwan dalam mengintegrasikan sains dan agama. Periode pertumbuhan dan perkembangan integrasi

---

<sup>2</sup> Mn Fadhilah. 2020. *Blended Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Hots Mahasiswa PGMI STAI PANA*. Mutik. Jurnal Studi Islam: Pancawahana. Vol. 15 No. 1. Hal. 111-22

<sup>3</sup> Permatasari, Dian, Amirudin, And Ahmad Junaedi Silitika. 2021. *Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam Di Masa Pandemi Covid-19*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol. 7 No 2. Hal. 150-61

<sup>4</sup> Santrock, John. 2011. *Educational Psychology 5<sup>th</sup> ed.* New York: McGraw-Hill.

<sup>5</sup> Stern, Julie, Lauriault N, & Ferraro K. 2018. *Tools for Teaching Conceptual Understanding, Elementary*. California: Corwin: A SAGE Publishing Company. Hal.10

<sup>6</sup> Hoft, Lars, and Sascha Benholt. 2019. *Longitudinal Couplings Between Interest and Conceptual Understanding in Secondary School Chemistry: An Activity-Based Perspective*. International Journal of Science Education. Vol. 41 No. 5. pp: 607-27.

<sup>7</sup> Arifudin, I. 2016. *Integrasi Sains dan Agama serta Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam*. Vol. 1. Hal. 161-179.

sains dan agama terbagi menjadi 4 periode dengan ciri khas yang berbeda disetiap periode<sup>8</sup>. Periode pertama pada zaman Yunani kuno (7-2 SM) disebut zaman keemasan karena menjadi awal tumbuhnya ilmu pengetahuan modern. Periode kedua pada zaman pertengahan (abad 2-14 M), pada zaman ini semua pekerjaan didasarkan pada kepentingan agama, akan tetapi banyak juga temuan dalam bidang sains seperti pada zaman Bani Umayyah yang mengamati tentang terjadinya alam semesta sebelum diamati oleh Galileo Galilei dan Copernicus. Kemudian periode ketiga yaitu zaman renaissance (14-17 M) yang ditandai dengan kebangkitan sains<sup>9</sup>.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan media digital terhadap pemahaman konsep mahasiswa pada mata kuliah integrasi sains dan agama dan implikasi media digital terhadap pemahaman konsep mahasiswa pada mata kuliah integrasi sains dan agama. diharapkan adanya indikator yang baik dalam implikasi media digital untuk membantu memudahkan mahasiswa dalam pemahaman konsep selama proses perkuliahan di masa pandemic covid 19.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian multimetode dalam fokusnya. Sehingga para peneliti kualitatif berusaha menginterpretasikan fenomena dalam hal makna yang diberikan oleh orang-orang pada fenomena tersebut<sup>10</sup>. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah jenis penelitian deskriptif yaitu membuat gambaran mengenai suatu kondisi dan situasi, sehingga diperoleh gambaran yang jelas untuk mendapatkan data yang sesuai dengan keadaan sebenarnya.

Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pengamat partisipan. Peneliti ikut andil selama proses pembelajaran dengan mahasiswa. Tempat penelitian ini di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Madura. IAIN Madura merupakan satu-satunya perguruan tinggi negeri di wilayah kabupaten Pamekasan.

Sumber data pada penelitian ini didapat dari manusia dan non manusia yang didapat secara primer dan sekunder. Sumber data manusia adalah mahasiswa PGMI IAIN Madura semester III mata kuliah integrasi sains dan agama. sedangkan sumber data non manusia berupa data hasil pembelajaran mahasiswa selama perkuliahan berlangsung serta dokumen lainnya yang mendukung.

Prosedur pengumpulan data berasal dari peneliti sendiri dengan melakukan interaksi langsung dengan subjek penelitian. Sedangkan teknik pengumpulan data melalui tiga cara yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan tiga alur kegiatan yakni reduksi data, display data, serta menarik

---

<sup>8</sup> Fr Putri. 2019. *Integrasi Ilmu Pengetahuan (Sains) dan Agama Islam*. Wahana Akademika: Jurnal Studi dan Sosial. Vol.6 No.1, pp: 13-24

<sup>9</sup> M Dahlan. 2009. *Relasi Sains Modern dan Sains Isla : Suatu Upaya Pencarian Paradigma Baru*. Jurnal Ilmu Pengetahuan Sains. Vol. 12 No 2.

<sup>10</sup> Rulam Ahmadi. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.

kesimpulan. Teknik keabsahan data didapat melalui triangulasi sumber, waktu, dan teknik<sup>11</sup>.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan oleh peneliti, maka berikut ini pembahasannya:

- 1) Proses penerapan media digital terhadap pemahaman konsep mahasiswa pada mata kuliah integrasi sains dan agama

Proses penerapan media digital terhadap pemahaman konsep mahasiswa sudah termasuk dalam proses perencanaan dan media dari proses perkuliahan secara TMT dan PJJ menggunakan model pembelajaran *blended learning*. Beberapa langkah pelaksanaan model pembelajaran *blended learning* yang diterapkan selama perkuliahan secara TMT dan PJJ, antara lain:

- a. *Presenting information* (menyediakan informasi), sebelum pembelajaran tatap muka dimulai terlebih dahulu pendidik menyiapkan materi yang dihubungkan dengan internet. Hal ini dibutuhkan beberapa aplikasi yang menunjang terlaksananya proses pembelajaran yang sesuai dengan konteks materi serta kompetensi mahasiswa yang akan ditingkatkan. Pendidik menggunakan kosa kata yang jelas dan mudah difahami oleh mahasiswa dalam menjelaskan konteks pembelajaran, sehingga membantu memudahkan mahasiswa memahami konsep materi. Setelah menetapkan materi dan bahasa yang akan digunakan, selanjutnya pendidik menentukan media pembelajaran yang akan digunakan sesuai konteks pembelajaran. Media pembelajaran yang akan digunakan disesuaikan pula dengan aplikasi yang menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu aplikasi yang menyediakan informasi secara virtual adalah *e-learning*. Aplikasi *e-learning* merupakan sarana media penyediaan informasi yang disediakan oleh lembaga yang dalam hal ini adalah pihak IAIN Madura untuk memudahkan pendidik dan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini merupakan aplikasi web yang sudah terintegrasi dengan data mahasiswa sesuai dengan kelas dosen yang mengampu mata kuliah tersebut<sup>12</sup>. Melalui aplikasi ini, dosen dapat melihat dan menilai kejujuran dan keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran. Dosen juga dapat mengunggah file atau *link* RPS, materi, maupun tugas. Proses absensi juga lebih mudah menggunakan aplikasi ini. Pada aplikasi ini, mahasiswa bisa mengunggah langsung tugas yang diberikan dosen sehingga dosen bisa langsung memberi penilaian.
- b. *Guiding the learner* (membimbing peserta didik atau mahasiswa), materi pembelajaran yang di upload di *e-learning* dibahas saat pertemuan tatap muka terbatas dan dalam diskusi kelas *online*. Selain menggunakan aplikasi *e-*

<sup>11</sup> Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R& D*. Bandung: PT. Alfabet.

<sup>12</sup> Mn Fadhilah. 2021. *Pemanfaatan Aplikasi E-learning IAIN Madura dalam Meningkatkan Efisiensi Belajar Mahasiswa di Masa New Normal*. Jurnal Basicedu. Vol 5. No 6. Hal. 6250

*learning*, pendidik bisa menggunakan media digital lainnya saat pembelajaran secara daring. Beberapa media digital yang dapat digunakan saat pembelajaran secara TMT dan PJJ antara lain:

1. *Whatsapp* adalah salah satu media sosial yang paling banyak digunakan untuk berkomunikasi baik secara individu maupun kelompok<sup>13</sup>. Meskipun fitur *whatsapp* tidak sebanyak fitur pada media digital lainnya tetapi fitur *whatsapp* dapat digunakan secara maksimal oleh pendidik. Sehingga proses pembelajaran secara luring berjalan sesuai dengan RPS yang sudah disusun. Serta tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan *whatsapp* sebagai media digital pembelajaran juga tidak menyedot banyak kuota internet, sehingga membantu pendidik dan peserta didik lebih fokus pada pembelajaran tanpa khawatir kehabisan kuota internet. Dengan begitu peserta didik bisa lebih mudah dalam memahami konsep materi pelajaran.
2. *Zoom* merupakan salah satu aplikasi yang dijadikan sebagai media pembelajaran secara virtual yang tak terbatas ruang, waktu, dan jarak<sup>14</sup>. Pada aplikasi ini pengguna dapat berkomunikasi langsung dengan siapapun melalui video, sehingga sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran secara daring<sup>15</sup>. Selain digunakan sebagai media pembelajaran virtual, *zoom* dapat digunakan sebagai media komunikasi pada kegiatan rapat, seminar, atau kegiatan lainnya. *Platform* ini juga dapat digunakan oleh siapapun tanpa ada biaya penggunaan dengan batas waktu empat puluh menit, akan tetapi jika kita ingin menggunakan dengan batas waktu yang lebih lama maka harus menggunakan akun yang berbayar. Kekurangan dari aplikasi ini juga karna menyedot banyak kuota. Sehingga sebagian pendidik menggunakan untuk merekam video pembelajaran sebelum di berikan kepada peserta didik.
3. *Google classroom* merupakan aplikasi yang dapat digunakan melalui multiplatform yaitu dapat melalui komputer ataupun gawai<sup>16</sup>. Aplikasi ini dibuat oleh google dengan tujuan membantu pendidikan berkomunikasi dengan peserta didik secara virtual dan mengorganisasi kelas. Sehingga informasi yang akan disampaikan pendidik dapat diterima dan difahami oleh peserta didik secara tepat dan akurat. Fitur yang dapat digunakan pada aplikasi ini antara lain *assignments*, *grading*, *communication*, *time-cost*, *archive course*, *mobile application*, dan *privacy*. Fitur-fitur tersebut dapat digunakan oleh pendidik untuk mempermudah dalam mengevaluasi keterlaksanaan dalam pembelajaran.

---

<sup>13</sup> Trisnani. 2013. *Pemanfaatan Whatsapp Sebagai Media Komunikasi dan Kepuasan dalam Penyampaian Pesan Dikalangan Tokoh Masyarakat*. Sidoarjo: Jurnal Komunikasi dan Informatika. Vol. 6. No. 3.

<sup>14</sup> Mn Fadhilah. 2021. *Peran Literasi Digital dalam Model Pembelajaran Blended Learning Mahasiswa PGMI*. Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah. Vol 3. No 1. Hal. 18

<sup>15</sup> Gf Far. 2021. *Efektifitas Penggunaan Aplikasi Zoom eeting dalam Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19*. Istoria: Jurnal Pendidikan dan Sejarah. Vol. 17. No. 1.

<sup>16</sup> Sabara, Edy dan Sabaran. Tanpa tahun. *Keefektifan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran*. Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar.

4. *Youtube* merupakan salah satu sarana media informasi secara virtual dengan menampilkan informasi secara real. Aplikasi ini membantu memudahkan pendidik dalam menyiapkan materi pembelajaran berupa konten yang menarik, inovatif, dan tepat. Sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami konsep<sup>17</sup>. Kekurangan dari aplikasi ini yaitu menyedot banyak kuota internet.
  - c. *Practicing* (memberikan latihan), latihan dapat disampaikan saat pertemuan tatap muka maupun melalui *platform e-learning* saat pembelajaran *blended learning* untuk memperjelas materi yang dipelajari. Kemudian didiskusikan secara langsung maupun di kelas online.
  - d. *Assessing Learning* (melakukan penilaian), penilaian dilakukan sebagai umpan balik dari proses pembelajaran<sup>18</sup>. Aspek penilaian bisa dari segi kognitif berupa pemberian soal, kuis, dan sebagainya. Penilaian juga bisa dari segi afektif seperti penilaian sikap saat diskusi dikelas luring maupun daring. Penilaian bisa juga dilakukan dari segi psikomotorik, yaitu penilaian dari segi keterampilan bertindak seseorang setelah menerima pengalaman belajar tertentu. Proses penilaian yang dilakukan harus sesuai dengan standar yang ditentukan oleh KKNI baik pembelajaran secara luring maupun daring. Pada hakekatnya proses penilaian pembelajaran secara daring sama dengan proses penilaian secara luring, hanya media interaksinya yang berbeda.
- 2) Implikasi media digital terhadap pemahaman konsep mahasiswa pada mata kuliah integrasi sains dan agama

Saat ini kehidupan masyarakat tidak lepas dari peran media digital. Perkembangan media digital membawa dampak positif dan negatif dalam kehidupan. Sehingga Kemendikbud memprakarsai adanya literasi digital sebagai salah satu gerakan literasi nasional sebagai upaya peningkatan minat berpikir kritis masyarakat<sup>19</sup>. Pemerintah memanfaatkan implikasi media digital dalam kehidupan masyarakat dengan dunia pendidikan. Untuk memudahkan tercapainya keterlaksanaan pembelajaran. Informasi dapat tersampaikan dengan lebih efektif dan efisien dari pendidik ke peserta didik. Membantu peserta didik lebih mudah dalam memahami konsep.

Implikasi media digital semakin terasa dengan adanya pandemic covid-19 yang melanda seluruh Negara termasuk Indonesia. Untuk menghindari penyebaran virus covid 19, pemerintah memberlakukan PPKM (pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat). Pemberlakuan PPKM ini juga diberlakukan dalam dunia pendidikan, sehingga mengharuskan pembelajaran dilaksanakan secara daring. Setelah kurang lebih dua tahun pandemi, pemerintah memberlakukan *new normal* karena pandemi mulai mereda meski belum berakhir. Akhirnya pemerintah

<sup>17</sup> Mn Fadhilah. 2021. *Peran Literasi Digital dalam Model Pembelajaran Blended Learning Mahasiswa PGMI*. Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah. Vol. 3 No 1. 18

<sup>18</sup> Idem

<sup>19</sup> Kemendikbud, *Materi Pendukung...*, hal. 4

menerapkan pembelajaran secara TMT dan PJJ, begitu pula di IAIN Madura dengan tetap mengikuti protokol kesehatan.

Penerapan pembelajaran TMT dan PJJ di IAIN Madura mengharuskan dosen memilih dan menggunakan media digital yang efektif dan sesuai dengan mata kuliah, khususnya pada mata kuliah integrasi sains dan agama. Dosen harus memilih dan menggunakan media digital yang mudah diaplikasikan baik oleh dosen maupun mahasiswa serta tidak meuras kuota internet. Selain itu, pemilihan dan penggunaan media digital harus bisa membantu mahasiswa dalam memahami konsep. Karena hal terpenting dalam proses pembelajaran adalah pemahaman konsep.

Dengan demikian, terdapat implikasi media digital terhadap pemahaman konsep mahasiswa pada mata kuliah integrasi sains dan agama diantaranya:

- a. Pembelajaran menggunakan media digital sesuai dengan materi perkuliahan lebih menarik daripada pembelajaran yang monoton secara luring.
- b. Pembelajaran lebih aktif, kreatif, dan komunikatif.
- c. Ruang diskusi lebih luas tanpa terbatas ruang, jarak, dan waktu.
- d. Kemampuan teknologi digital mahasiswa lebih meningkat.
- e. Memberikan pengalaman pembelajaran digital yang mengesankan.
- f. Memudahkan pemahamn konsep mahasiswa pada materi perkuliahan.
- g. Meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.
- h. Meningkatkan keterampilan digital sesuai aplikasi yang digunakan.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat kita ketahui bahwa implikasi media digital sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan saat ini. Pembelajaran yang diberikan pun harus sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Teknologi bukan hanya dijadikan sebagai alat *chatting*, akan tetapi juga dapat dijadikan media digital dalam pembelajaran. Terutama pada kegiatan diskusi dan literasi yang dapat dilakukan oleh mahasiswa untuk mengumpulkan informasi. Dengan begitu mahasiswa dapat memiliki pengetahuan dan pengalaman yang lebih luas tanpa terbatas oleh ruang lingkup informasi. Semakin luas ruang lingkup informasi, maka semakin mudah pula bagi mahasiswa dalam memahami konsep materi perkuliahan.

Selain itu, dosen sebagai fasilitator yang menghubungkan antar mahasiswa dengan mahasiswa lainnya harus memilih dan menggunakan media digital yang tepat dan sesuai dengan materi perkuliahan. Karena tanpa adanya andil dari dosen, proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar bahkan akan terhenti. Sehingga kemajuan dalam dunia pendidikan tidak akan ada. Oleh karena itu, dosen dan tenaga pendidik lainnya harus diapresiasi atas semangat juang mereka dalam mencetak generasi bangsa yang lebih baik lagi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa implikasi media digital sangat berpengaruh terhadap pemahaman konsep mahasiswa terutama pada mata kuliah integrasi sains dan agama. Proses penerapan media digital terhadap pemahaman konsep mahasiswa dilaksanakan dengan terlebih dahulu dosen menyediakan informasi, membeimbing peserta didik yang dalam hal ini adalah mahasiswa, memberikan latihan, dan melakukan penilaian.

Media digital yang digunakan dosen di lingkup IAIN Madura adalah aplikasi *e-learning* dan media digital lainnya yang dapat membantu terlaksananya pembelajaran dengan baik dan juga tidak menyedot banyak kuota internet. Implikasi media digital sangat erat hubungannya dalam memudahkan mahasiswa memahami suatu konsep. Karena pembelajaran dengan menggunakan media digital menjadikan pembelajaran lebih menarik, efektif, dan efisien. Mahasiswa bisa mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya dari berbagai sumber tanpa ada batas ruang, jarak, dan waktu. Hal ini juga akan membantu mahasiswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran meskipun di masa pandemi seperti saat ini. Peneliti merekomendasikan beberapa aplikasi di atas untuk dijadikan pertimbangan dalam mengembangkan proses pembelajaran. Khususnya pada implikasi media digital terhadap pemahaman konsep mahasiswa pada mata kuliah integrasi sains dan agama. agar mahasiswa PGMI IAIN Madura memiliki kemampuan yang sama dan dapat bersaing dengan mahasiswa di perguruan tinggi lainnya dalam menghadapi masa pandemi covid 19 dan revolusi 4.0. diharapkan nanti akan ada pengembangan dan proses penelitian yang lebih baik dalam kepenulisan selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifudin, I. 2016. *Integrasi Sains dan Agama serta Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam*. Vol. 1. Hal. 161-179.
- Fr Putri. 2019. *Integrasi Ilmu Pengetahuan (Sains) dan Agama Islam*. Wahana Akademika: Jurnal Studi dan Sosial. Vol.6 No.1, pp: 13-24
- Gf Far. 2021. *Efektifitas Penggunaan Aplikasi Zoom eeting dalam Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19*. Istoria: Jurnal Pendidikan dan Sejarah. Vol. 17. No. 1.
- Hoft, Lars, and Sascha Benholt. 2019. *Longitudinal Couplings Between Interest and Conceptual Understanding in Secondary School Chemistry: An Activity-Based Perspective*. International Journal of Science Education. Vol. 41 No. 5. pp: 607-27.
- <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-sidempuan/baca-artikel/13169/New-Normal-di-Tengah-Pandemi-Covid-19.html>
- Kemendikbud, *Materi Pendukung...*, hal. 4
- M Dahlan. 2009. *Relasi Sains Modern dan Sains Isla : Suatu Upaya Pencarian Paradigma Baru*. Jurnal Ilmu Pengetahuan Sains. Vol. 12 No 2.

- Mn Fadhilah. 2020. *Blended Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Hots Mahasiswa PGMI STAIPANA*". Mutik. Jurnal Studi Islam: Pancawahana. Vol. 15 No. 1. Hal. 111-22
- Mn Fadhilah. 2021. *Peran Literasi Digital dalam Model Pembelajaran Blended Learning Mahasiswa PGMI*. Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah. Vol. 3 No 1. 18
- Mn Fadhilah. 2021. *Pemanfaatan Aplikasi E-learning IAIN Madura dalam Meningkatkan Efisiensi Belajar Mahasiswa di Masa New Normal*. Jurnal Basicedu. Vol 5. No 6. Hal. 6250
- Permatasari, Dian, Amirudin, And Ahmad Junaedi Sititika. 2021. *Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam Di Masa Pandemi Covid-19*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol. 7 No 2. Hal. 150-61
- Rulam Ahmadi. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Sabara, Edy dan Sabaran. Tanpa tahun. *Keefektifan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran*. Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar.
- Santrock, John. 2011. *Educational Psychology 5<sup>th</sup> ed*. New York: McGraw-Hill.
- Stern, Julie, Lauriault N, & Ferraro K. 2018. *Tools for Teaching Conceptual Understanding, Elementary*. California: Corwin: A SAGE Publishing Company. Hal.10
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R& D*. Bandung: PT. Alfabet.
- Trisnani. 2013. *Pemanfaatan Whatsapp Sebagai Media Komunikasi dan Kepuasan dalam Penyampaian Pesan Dikalangan Tokoh Masyarakat*. Sidoarjo: Jurnal Komunikasi dan Informatika. Vol. 6. No. 3.