



INOVASI PEMBELAJARAN PAI DI ERA DIGITAL: STRATEGI MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR GEN-Z

Dedi Supriadi¹

Taufiqurrahman²

Samsuddin³

Universitas Ibn Khaldun (UIKA), Bogor ^{1&2}

Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hidayah (STAIA), Bogor³

Jl. KH. Sholeh Iskandar, RT 01/RW 10, Kel. Tanah Sereal, Bogor^{1,2}

Jl. Raya Dramaga, Km.7, Kel. Margajaya, Kec. Bogor Barat, Kota Bogor³

Email: taufiqurrahmanmz@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengeksplorasi inovasi strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital yang relevan dengan karakteristik generasi Z. Dengan menggunakan metode kajian literatur yang melibatkan sumber-sumber akademik terkait teknologi pendidikan, gamifikasi, dan media sosial, penelitian ini menganalisis efektivitas berbagai pendekatan dalam pembelajaran PAI. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan platform Learning Management System (LMS), aplikasi berbasis kuis seperti Quizizz dan Kahoot, serta integrasi media sosial seperti Instagram dan TikTok memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa. LMS mendukung fleksibilitas belajar, gamifikasi meningkatkan motivasi, sementara media sosial memungkinkan penyampaian materi secara kreatif dan relevan. Hasil ini mengindikasikan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI mampu menjawab tantangan era digital dan memenuhi kebutuhan generasi Z, sehingga berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Kata Kunci: pembelajaran PAI, generasi Z, era digital, gamifikasi, teknologi pendidikan

ABSTRACT

This research article aims to analyze and explore innovative strategies for Islamic Religious Education (PAI) teaching in the digital era that align with the characteristics of Generation Z. Using a literature review method involving academic sources related to educational technology, gamification, and social media, this study examines the effectiveness of various approaches in PAI learning. The findings indicate that the utilization of Learning Management System (LMS) platforms, quiz-based applications such as Quizizz and Kahoot, as well as the integration of social media platforms like Instagram and TikTok, significantly enhance student engagement. LMS supports flexible learning, gamification boosts motivation, while social media enables creative and relevant content delivery. These results suggest that integrating technology into PAI learning effectively addresses the challenges of the digital era and meets the needs of Generation Z, creating a more dynamic, interactive, and student-centered learning experience.

Keywords: PAI learning, Generation Z, digital era, gamification, social media, educational technology

PENDAHULUAN

Generasi Z (Gen Z), yang lahir di era perkembangan teknologi pesat, memiliki karakteristik unik. Mereka sangat adaptif terhadap teknologi namun memiliki rentang perhatian yang cenderung terbatas. Dalam konteks pendidikan Agama Islam (PAI), tantangan utamanya adalah menghadirkan metode pembelajaran yang relevan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi belajar mereka. Sehingga tumbuh minat dan motivasi belajar karena motivasi dan minat belajar merupakan faktor yang berpengaruh dalam proses pembelajaran. Studi Nurdin dan Dewi (2020) serta Hasanah dan Hilmi (2021) dalam Mardiah, et.al (2024) menunjukkan bahwa minat atau ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menjadi salah satu faktor utama yang menentukan kualitas proses belajar. Ketertarikan yang tinggi mampu mendorong motivasi siswa untuk lebih aktif, memahami materi dengan lebih mendalam, dan mengasah kemampuan berpikir kritis. Siswa dengan minat belajar yang tinggi cenderung memiliki konsistensi yang lebih baik dalam menyelesaikan tugas, lebih mudah memahami materi pelajaran, serta mencapai prestasi yang lebih optimal (Nurdin & Dewi, 2020). Dengan demikian, minat belajar menjadi komponen krusial dalam mewujudkan tujuan pendidikan yang efektif (P., 2019; Hasanah & Himami, 2021).

Meskipun demikian, membangun motivasi belajar siswa bukanlah hal yang sederhana, karena banyak di antara mereka belum memahami pentingnya motivasi belajar bagi perkembangan diri mereka (Mardiah, et.al, 2024). Rendahnya minat dan motivasi sering kali berujung pada sikap malas dan pencapaian prestasi yang kurang optimal (Rinawati, 2020). Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa secara efektif, terutama bagi Gen Z yang hidup di era digital di mana kehidupan mereka sangat terhubung dengan perangkat seperti smartphone dan media sosial. Kemudahan akses informasi digital menciptakan peluang sekaligus risiko. Mereka cenderung kritis dan ingin memahami alasan di balik ajaran agama, namun sering kali dihadapkan pada fragmentasi informasi, misinformasi, dan pengaruh negatif globalisasi yang dapat mengaburkan pemahaman terhadap ajaran Islam yang benar.

Minimnya figur agama yang mampu menyampaikan pesan secara relevan dan inspiratif dengan bahasa yang sesuai generasi ini menjadi kendala tambahan. Gen Z lebih terhubung dengan panutan yang dekat dengan keseharian mereka, seperti influencer atau tokoh publik, dibandingkan tokoh agama konvensional. Selain itu, metode pembelajaran agama yang cenderung tradisional, seperti ceramah yang monoton, sering kali gagal menarik perhatian mereka yang terbiasa dengan konten digital yang interaktif dan kreatif.

Motivasi belajar PAI di kalangan Gen Z dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk metode pengajaran yang digunakan. Penggunaan metode yang tepat, seperti role-playing, simulasi, dan bercerita, dapat membantu siswa memahami konsep agama dengan lebih baik. Metode-metode ini membuat pembelajaran lebih interaktif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi mereka dalam belajar PAI.

Sebagai respons terhadap tantangan ini, pendidikan Agama Islam membutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran. Pendekatan yang memanfaatkan teknologi, seperti media sosial, aplikasi edukasi, dan platform digital, menjadi kebutuhan mendesak. Metode kreatif yang relevan dengan kehidupan sehari-hari tidak hanya dapat meningkatkan minat

belajar, tetapi juga membangun pemahaman agama yang mendalam, kontekstual, dan aplikatif di tengah perkembangan zaman.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan artikel penelitian ini, pertama penelitian Manah (2024) yang berjudul *Pengembangan Metode Pembelajaran PAI Inovatif*. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran PAI yang inovatif menjadi faktor penting dalam meningkatkan efektivitas dan relevansi pendidikan agama di era modern. Dengan memanfaatkan teknologi, metode interaktif seperti pembelajaran berbasis proyek, pemecahan masalah, permainan edukatif, dan simulasi, serta pendekatan seperti flipped classroom, kolaborasi, dan discovery learning, pembelajaran PAI dapat dibuat lebih menarik, relevan, dan bermakna bagi siswa. Strategi ini tidak hanya memperkuat pemahaman agama, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan praktis, kemampuan sosial, dan nilai-nilai Islam yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Kedua, Penelitian Winarsih (2024) yang berjudul *Inovasi Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis inovasi dalam pembelajaran PAI yang mampu meningkatkan minat belajar siswa di tingkat SD. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penerapan inovasi pembelajaran, seperti penggunaan media interaktif, metode diskusi kelompok, dan pembelajaran berbasis proyek, secara signifikan mampu meningkatkan minat siswa terhadap materi PAI. *Ketiga*, Penelitian Mukhlas, et.al (2024) yang berjudul *Inovasi Sumber dan Bahan Pembelajaran PAI Berbasis Proyek dan Multimedia*. Hasil penelitian ini menekankan pentingnya penerapan metode interaktif, seperti diskusi kelompok, simulasi, dan permainan peran (role-playing), untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam memahami serta menanamkan nilai-nilai Islam. Selain itu, penggunaan teknologi, seperti platform online, aplikasi mobile, dan konten multimedia, dapat memperbaiki aksesibilitas, daya tarik, dan fleksibilitas dalam pembelajaran agama Islam. Pendekatan kontekstual yang menghubungkan ajaran agama dengan kehidupan sehari-hari juga sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang relevan dan bermakna. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kombinasi antara metode pembelajaran aktif, teknologi, dan strategi kontekstual dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran agama Islam, sehingga mampu membentuk generasi yang dapat mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam menghadapi tantangan zaman.

Tiga penelitian yang relevan ini membahas berbagai inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan tujuan meningkatkan efektivitas, minat belajar siswa, serta relevansi pembelajaran di era digital. Meskipun masing-masing memiliki fokus dan metodologi yang berbeda, ketiganya saling melengkapi dalam menggarisbawahi pentingnya penerapan teknologi dan metode interaktif dalam konteks pembelajaran PAI. Penelitian Manah (2024) menyoroti inovasi dalam metode pembelajaran PAI dengan pemanfaatan teknologi dan pendekatan interaktif seperti pembelajaran berbasis proyek dan flipped classroom. Penelitian ini menekankan pentingnya inovasi untuk memperkuat pemahaman agama dan keterampilan praktis siswa. Namun, penelitian ini kurang mendalam dalam membahas implementasi praktisnya di kelas. Sementara penelitian Winarsih (2024) berfokus pada Sekolah Dasar, menemukan bahwa penggunaan media interaktif, diskusi kelompok, dan pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan minat belajar siswa. Namun, penelitian ini tidak membahas tantangan yang dihadapi guru

dalam menerapkan metode tersebut. Sedangkan penelitian Mukhlas, et.al (2024) membahas penggunaan bahan pembelajaran berbasis proyek dan multimedia, serta pendekatan kontekstual yang menghubungkan ajaran agama dengan kehidupan siswa. Penelitian ini menunjukkan pentingnya teknologi dalam meningkatkan aksesibilitas dan fleksibilitas pembelajaran. Namun, kurang eksplisit dalam menggali implementasi praktisnya. Secara keseluruhan, ketiga penelitian ini saling melengkapi dan memberikan gambaran yang komprehensif mengenai inovasi dalam pembelajaran PAI yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian-penelitian tersebut menekankan pentingnya penggunaan metode interaktif, teknologi, serta pendekatan kontekstual dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, dan aplikatif. Namun, perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai inovasi pembelajaran PAI bagi gen Z.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pustaka (*library research*) dengan pendekatan kualitatif. Metode ini melibatkan pengumpulan dan analisis data dari berbagai sumber yang relevan, seperti buku, artikel jurnal, laporan penelitian, serta sumber digital yang membahas inovasi strategi pembelajaran, teknologi pendidikan, gamifikasi, dan penggunaan media sosial dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pendekatan ini bertujuan untuk menggali pemahaman mendalam terkait efektivitas penerapan teknologi digital dan inovasi dalam pembelajaran PAI, khususnya untuk memenuhi kebutuhan generasi Z di era digital. Proses analisis dilakukan dengan membaca, mengelompokkan, dan menganalisis data yang dikumpulkan secara sistematis untuk menemukan pola, tren, dan temuan yang relevan. Validitas penelitian didukung oleh triangulasi data melalui perbandingan berbagai sumber akademik yang memiliki otoritas dalam bidangnya, sehingga menghasilkan sintesis yang komprehensif dan aplikatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertama, Karakteristik Generasi Z dalam Konteks Pembelajaran PAI

Generasi Z (Gen Z) adalah kelompok demografis yang lahir antara pertengahan 1990-an hingga awal 2010-an. Mereka merupakan generasi yang tumbuh di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital dan internet. Karena itu, Gen Z sering disebut sebagai "*digital natives*" atau "penduduk asli digital," karena mereka tidak pernah mengalami dunia tanpa internet atau perangkat digital seperti smartphone, komputer, dan media sosial. Mereka tumbuh di Era Digital sehingga mereka terhubung dengan teknologi dan informasi yang bisa diakses secara cepat dan mudah. Mereka terbiasa dengan komunikasi online, penggunaan media sosial, serta mengandalkan teknologi untuk berbagai aktivitas sehari-hari. Hal ini kemudian mempengaruhi preferensi mereka dalam berinteraksi dan berkomunikasi. Mereka lebih suka menerima informasi dalam bentuk visual, seperti video dan gambar, daripada teks panjang. Hal ini berhubungan dengan kecenderungan mereka untuk belajar melalui media interaktif dan visual, termasuk platform seperti YouTube, TikTok, dan Instagram.

Dalam konteks Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), karakteristik ini perlu dipahami untuk menciptakan metode pembelajaran yang relevan dan efektif. Berikut adalah beberapa karakteristik penting dari Generasi Z dalam konteks pembelajaran PAI. **(1) Adaptasi terhadap Teknologi Digital.** Generasi Z dikenal sebagai

"digital natives" karena mereka tumbuh dalam dunia yang telah sepenuhnya terhubung dengan internet, media sosial, dan berbagai teknologi digital. Mereka sangat terbiasa dengan penggunaan perangkat elektronik, seperti smartphone, tablet, dan komputer. Hal ini mempengaruhi cara mereka mengakses informasi dan berinteraksi dengan materi pembelajaran. Dalam konteks PAI, penggunaan teknologi tidak hanya terbatas pada pembelajaran berbasis teks, tetapi dapat mencakup aplikasi multimedia, platform online, video, dan sumber daya digital lainnya yang memungkinkan siswa untuk mengakses pembelajaran agama secara fleksibel.

Generasi Z cenderung lebih memilih cara pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk menyediakan pengalaman yang lebih interaktif dan menarik. Mereka lebih cepat memahami materi yang disajikan dalam format visual, seperti video atau animasi, dibandingkan dengan teks atau ceramah yang panjang. Dengan adanya internet, siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar, seperti video ceramah, e-book, dan artikel tentang ajaran Islam dari berbagai perspektif. Studi Hidayati (2020) menunjukkan bahwa 85% siswa merasa lebih mudah memahami materi PAI ketika menggunakan sumber belajar digital (Fakri, 2024). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran PAI yang mengintegrasikan teknologi, seperti pembelajaran berbasis aplikasi atau platform digital yang memungkinkan akses materi secara online, sangat sesuai dengan karakteristik mereka. **(2) Preferensi Belajar yang Interaktif dan Visual**

Generasi Z cenderung lebih menyukai pembelajaran yang interaktif, yang memungkinkan mereka berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Mereka tidak hanya ingin mendengarkan, tetapi juga ingin terlibat dalam kegiatan yang menstimulasi pemikiran kritis dan eksplorasi diri. Metode seperti diskusi kelompok, pembelajaran berbasis proyek, simulasi, dan permainan edukatif menjadi lebih menarik bagi mereka karena memberikan kesempatan untuk berkolaborasi, bertanya, dan belajar dari pengalaman langsung.

Selain itu, generasi ini memiliki preferensi kuat terhadap materi pembelajaran yang disajikan dalam format visual. Video, infografis, dan animasi yang menggabungkan teks, gambar, dan suara lebih mudah dicerna oleh mereka dibandingkan dengan materi pembelajaran tradisional yang berbasis teks. Pembelajaran PAI yang menggunakan visualisasi konsep-konsep agama, cerita-cerita Islami, atau animasi yang menggambarkan sejarah Islam dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman mereka terhadap materi tersebut. **(3) Pembelajaran Berbasis Media Sosial** Generasi Z tumbuh dengan media sosial sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupan mereka. Platform seperti YouTube, Instagram, TikTok, dan Facebook bukan hanya digunakan untuk hiburan dan komunikasi, tetapi juga untuk mencari informasi dan belajar. Penelitian menunjukkan bahwa media sosial dapat menjadi alat pendidikan yang efektif karena kemampuannya untuk menyampaikan informasi secara visual, interaktif, dan mudah diakses (Patmanthara et al., 2019; Perifanou et al., 2021).

Dalam konteks pembelajaran PAI, hal ini merupakan tantangan sekaligus peluang. Tantangannya adalah bagaimana memastikan konten yang diakses oleh siswa sesuai dengan nilai-nilai Islami dan mendukung pembelajaran. Media sosial yang tidak diawasi dapat membuka akses ke informasi yang tidak relevan atau bahkan bertentangan dengan prinsip-prinsip Islam. Oleh karena itu, peran guru dan orang tua sangat penting dalam memberikan arahan dan panduan penggunaan media sosial yang sehat dan bertanggung

jawab. Namun, media sosial juga menawarkan peluang besar untuk mengembangkan metode pembelajaran PAI yang lebih relevan dengan karakteristik Generasi Z. Beberapa strategi yang dapat diimplementasikan antara lain; pembuatan konten PAI yang kreatif dan relevan, integrasi media sosial ke dalam proses pembelajaran, diskusi interaktif melalui media sosial, (4) **Kebutuhan untuk Waktu Pembelajaran yang Fleksibel** Generasi Z juga memiliki preferensi terhadap waktu pembelajaran yang lebih fleksibel. Mereka lebih cenderung memilih pembelajaran yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja, yang memungkinkan mereka untuk belajar dengan ritme mereka sendiri. Pembelajaran PAI yang berbasis platform online atau aplikasi mobile yang dapat diakses kapan saja, seperti melalui video ceramah atau aplikasi pembelajaran, akan lebih efektif dalam memenuhi kebutuhan mereka. Di satu sisi hal ini termasuk tantangan pendidikan dan pembelajaran Gen Z yang cenderung mencari solusi instan dan hasil yang cepat, banyak pelajar yang terbiasa dengan pembelajaran yang praktis dan tidak mendalam. Konsep pendidikan Islam mengajarkan kepada pelajar bahwa ilmu membutuhkan proses yang panjang dan kesabaran. Imam Zarnuji menekankan pentingnya manajemen waktu yang baik dan terstruktur, yang membantu pelajar untuk fokus pada pembelajaran yang bermakna. Dengan prinsip ini, pelajar akan lebih sadar akan pentingnya proses belajar, bukan hanya mengejar hasil yang instan (Al-Zarnuji, 2019; Abdurrahman, et.al 2024). Dalam konteks inilah inovasi pembelajaran PAI sangat dibutuhkan untuk mengatasi preferensi belajar Gen-Z yang cenderung instan agar pelajaran PAI tidak kehilangan substansi sebagai salah satu mata pelajaran yang berperan menanamkan nilai-nilai akhlak dan karakter islami.

Kedua, Inovasi Strategi Pembelajaran PAI di Era Digital

Dalam era digital yang semakin berkembang, pendidikan agama Islam (PAI) mengalami transformasi signifikan. Generasi Z, yang tumbuh dalam dunia serba digital, membutuhkan pendekatan pembelajaran yang dinamis, interaktif, dan relevan dengan kehidupan mereka. Oleh karena itu, pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran PAI menjadi sangat penting. Beberapa strategi inovatif yang dapat diterapkan antara lain penggunaan platform learning system, gamifikasi, aplikasi kuis, dan media sosial.

1. Penggunaan Platform Learning Management System untuk PAI

Learning Management System (LMS), yang juga dikenal sebagai Learning Management Platform, adalah perangkat lunak berbasis web yang dirancang untuk mendukung pengelolaan pembelajaran secara terintegrasi. LMS berfungsi untuk manajemen, pelacakan, pelaporan, administrasi, dan distribusi materi pembelajaran, termasuk program pelatihan, video instruksional, manual teknis, bahan pustaka digital, dan proyek pengembangan pembelajaran. Konsep LMS berakar dari e-learning, yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan akan sistem pembelajaran yang terjangkau, mudah diakses, fleksibel, serta mendorong kolaborasi. Dalam konteks ini, LMS menggunakan infrastruktur internet sebagai media utama, memungkinkan berbagai metode partisipasi untuk mendukung pembelajaran (Sevima, 2023).

Diantara Platform pembelajaran online atau LMS seperti Google Classroom, Moodle, atau Edmodo efektif untuk mengorganisir dan menyampaikan materi pembelajaran termasuk pelajaran PAI. Dalam konteks PAI, LMS dapat digunakan untuk: (a) Distribusi Materi Pembelajaran: Guru dapat mengunggah materi PAI dalam bentuk teks, audio, video, atau dokumen interaktif yang bisa diakses siswa kapan saja dan di mana

saja. Hal ini memungkinkan pembelajaran lebih fleksibel dan dapat dilakukan secara mandiri oleh siswa (Arsyad, 2017; Ahmad, et.al, 2023; Mi'razfauzi, et.al, 2023). (b) Interaksi Siswa-Guru: Platform ini memungkinkan komunikasi antara siswa dan guru secara lebih intens dan langsung, misalnya melalui forum diskusi, video call, atau pengumuman kelas. Ini mendukung pembelajaran yang lebih personal dan kolaboratif (Dabbagh & Kitsantas, 2012). (c) Evaluasi dan Umpan Balik: LMS memungkinkan pengiriman tugas secara online, yang memudahkan guru untuk memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa. Penggunaan kuis dan ujian online juga mempercepat proses evaluasi dan memberikan hasil yang lebih objektif (Ally, 2008). (d) Peningkatan Keterlibatan Siswa: Dengan fitur interaktif seperti polling, diskusi kelompok, atau kelas virtual, siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, yang mendorong mereka untuk lebih terlibat dengan materi PAI (Morrison & Lowther, 2010).

2. Gamifikasi sebagai Metode Menarik bagi Siswa

Gamifikasi adalah penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti pendidikan. Dalam pembelajaran PAI, gamifikasi bisa menjadi strategi yang efektif untuk menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) telah menghasilkan berbagai temuan yang menarik (Bahri, 2023). Penelitian Fadilah dan Nurfadhilah (2022) menyatakan bahwa metode pembelajaran dengan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memunculkan interaksi antara siswa dan juga guru dalam pelaksanaannya. Hal ini terafirmasi oleh studi oleh Hakeu et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi di MIS Terpadu Al-Azhfar Gorontalo Utara berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Dalam beberapa penelitian lain menunjukkan, siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis gamifikasi menunjukkan minat yang lebih besar dalam memahami konsep-konsep agama dan lebih aktif dalam mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan penghayatan siswa terhadap agama (Ahmad Khoiri, Nur Hidayah, dan Alfian Eko Rahmawan, 2023). Selain itu gamefikasi juga dapat meningkatkan, engagement, kognitif, afektif serta psikomotorik dari peserta didik itu sendiri. Sehingga gamifikasi disarankan dapat dimanfaatkan sarana pembelajaran untuk dapat meningkatkan proses belajar peserta didik (Maitsa Amila Shaliha dan Moch Raka Fakhzikril, 2022).

Beberapa cara untuk mengimplementasikan gamifikasi dalam pembelajaran PAI antara lain; (a) Tantangan dan Poin: Pembelajaran dapat disusun dalam bentuk tantangan atau misi yang harus diselesaikan oleh siswa, seperti kuis, teka-teki, atau proyek berbasis PAI. Siswa akan mendapatkan poin atau reward setelah menyelesaikan setiap tugas atau tantangan, yang dapat memotivasi mereka untuk terus belajar (Anderson & Anderson, 2010). (b) Level dan Badge: Konsep level dan badge dapat digunakan untuk memberikan penghargaan kepada siswa atas pencapaian mereka dalam mempelajari materi

PAI. Misalnya, siswa bisa mendapatkan badge untuk pencapaian tertentu, seperti "Pahlawan Penghafal Al-Qur'an" atau "Pemikir PAI Terbaik." (c) Simulasi dan Role-playing: Gamifikasi juga dapat mencakup simulasi atau permainan peran (role-playing) yang membantu siswa memahami konsep-konsep PAI dalam konteks kehidupan nyata (Gee, 2003); (Bahri, 2023). (d) Kompetisi Sehat: Dengan elemen kompetisi seperti papan skor atau turnamen online, gamifikasi memotivasi siswa untuk berlomba dengan teman-teman mereka, meningkatkan semangat belajar dan kolaborasi (Hamari, Koivisto, & Sarsa, 2014; Putra, et.al, 2024)

3. Pemanfaatan Aplikasi Berbasis Kuis Edukasi Pembelajaran

Penggunaan aplikasi berbasis kuis, seperti Quizizz, Kahoot, atau Socrative dan sebagainya merupakan salah satu inovasi pembelajaran digital yang relevan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) (Kartika, et.al, 2024; Kartika, et.al, 2024; Suwahyu, 2023). Aplikasi ini berfungsi sebagai alat yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui pendekatan interaktif dan kompetitif. Dengan fitur gamifikasi yang menyenangkan, aplikasi ini mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif, memahami materi secara mendalam, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Urgensi penggunaan aplikasi ini terletak pada kemampuan siswa untuk menjawab tantangan era digital, di mana siswa generasi Z lebih familiar dengan teknologi. Selain itu, aplikasi berbasis kuis memungkinkan guru untuk memantau perkembangan siswa secara real-time dan memberikan umpan balik langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan terarah. Namun, penggunaannya harus tetap memperhatikan prinsip pendidikan Islam yang menekankan adab dan akhlak. Karena pada dasarnya core utama pendidikan Islam adalah ta'dib dan penanaman akhlak (Shamsul, et.al, 2021; Samsuddin & Bakry, 2023; Shamsul, et.al, 2024). Hal ini juga senafas dengan tujuan pendidikan Islam sebagaimana dikatakan oleh para pakar pendidikan Islam dan sejalan dengan tujuan pendidikan nasional (Samsuddin, et.al, 2024). Oleh sebab itu konten kuis harus dirancang sesuai dengan nilai-nilai Islam, menghindari unsur yang merusak moral, dan mendukung pembentukan karakter Islami. Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya menjadi sarana edukasi modern tetapi juga alat untuk menanamkan nilai-nilai agama secara kreatif dan bertanggung jawab.

Salah satu contoh aplikasi kuis edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah aplikasi Kahoot merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan dalam pendidikan. Platform ini bersifat interaktif karena menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan aktif partisipasi peserta didik terhadap pembelajaran yang sedang dipelajarinya (Inovatif, 2022). Kahoot termasuk salah satu aplikasi permainan daring yang direkomendasikan bagi guru untuk mendukung pembelajaran dan evaluasi hasil belajar siswa. Studi penelitian menemukan bahwa sebagai salah satu inovasi pembelajaran, Kahoot dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan belajar peserta didik, sehingga potensial untuk terus dikembangkan. Keberadaan Kahoot menjawab tantangan era teknologi, di mana dunia pendidikan menjadi sektor utama dalam mengakomodasi perubahan dari pendekatan konvensional menuju era digital yang telah meluas ke berbagai lapisan masyarakat. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), penggunaan Kahoot memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Aplikasi ini menawarkan variasi baru dalam proses evaluasi

pembelajaran, khususnya dalam aspek kognitif, yang dapat dilakukan secara rutin dan terstruktur. Hal ini menjadikan pembelajaran PAI lebih menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan generasi digital (Fajri, 202; Suwahyu, 2023).

Selain Kahoot, Aplikasi kuis edukasi lainnya yang juga dapat digunakan adalah Quizizz yang merupakan salah satu platform pembelajaran interaktif yang dirancang untuk memfasilitasi komunikasi antara guru dan peserta didik. Platform ini menawarkan berbagai fitur yang mendukung proses pembelajaran, termasuk templat kuis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Pengguna dapat memilih berbagai jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda, kotak centang, isian rumpang, polling, dan pertanyaan terbuka, sehingga memberikan fleksibilitas dalam merancang evaluasi pembelajaran. Selain itu, Quizizz dilengkapi dengan fitur analisis data dan statistik hasil kerja siswa, yang sangat bermanfaat untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran. Platform ini juga memungkinkan pengerjaan soal secara daring dengan pengaturan batas waktu, menjadikannya alat yang praktis untuk digunakan dalam tugas sehari-hari. Fitur-fitur ini tidak hanya mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi siswa (Inovatif, 2022).

Penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz merupakan alat yang sangat efektif untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan kuis yang dirancang secara khusus, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar, menguji pemahaman mereka, serta memperbaiki kesalahan dengan cara yang tidak membosankan. Pemanfaatan aplikasi ini tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Quizizz menghadirkan pembelajaran yang lebih dinamis dan mendorong partisipasi siswa secara signifikan. Selain itu, fitur umpan balik instan yang disediakan oleh aplikasi ini memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan self-assessment. Dengan melihat hasil dan perkembangan pemahaman secara langsung, siswa dapat lebih percaya diri dalam proses belajarnya. Bagi guru, penggunaan Quizizz mempermudah identifikasi terhadap area materi yang memerlukan perhatian khusus, sehingga pengajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, penerapan Quizizz tidak hanya meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan individu (Masnu'ah, 2024). Selain itu, aplikasi ini sangat efektif untuk evaluasi pembelajaran PAI, khususnya di tingkat SMA. Fitur-fitur interaktifnya memungkinkan guru untuk menilai pemahaman siswa terhadap berbagai konsep agama Islam secara dinamis, sekaligus membuat proses evaluasi menjadi menarik dan menyenangkan. Quizizz dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap berbagai ajaran dan nilai agama Islam melalui kuis yang dirancang sesuai dengan kurikulum PAI (Kartika, et.al, 2024)

4. Integrasi Media Sosial (Instagram, TikTok) untuk Menyampaikan Materi PAI

Penggunaan media sosial telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, terutama di era teknologi saat ini. Platform seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan YouTube awalnya dirancang untuk komunikasi dan berbagi informasi, tetapi kini telah berkembang menjadi alat yang mendukung berbagai bidang, termasuk pendidikan (Patmanthara et al., 2019; Perifanou et al., 2021). Dalam konteks Pendidikan Agama Islam

(PAI), media sosial memiliki potensi besar untuk mendukung penyampaian materi dengan cara yang lebih interaktif dan relevan, khususnya bagi Generasi Z yang sangat akrab dengan teknologi digital (Maemonah et al., 2023; Mufron et al., 2024).

Dalam konteks ini media sosial membuka peluang untuk menyebarkan informasi keagamaan secara luas, memungkinkan siswa dengan mudah mengakses materi ajar, dan mendorong interaksi yang aktif antara guru dan siswa. Melalui media sosial, siswa dapat mengikuti kajian keagamaan, diskusi, atau pelajaran agama secara real-time, yang sebelumnya sulit diakses. Selain itu, media sosial menciptakan komunitas belajar yang aktif, di mana siswa dan pendidik dapat berbagi pemikiran, berdiskusi, dan memperdalam pemahaman keagamaan (Bateman, 2021; Campbell & Tsuria, 2021).

Platform seperti YouTube dan TikTok, yang populer di kalangan Generasi Z, dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang kreatif dan menarik. YouTube, misalnya, mampu meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa dengan menyediakan konten edukatif yang disajikan secara menarik (Kamhar & Lestari, 2019). Sementara itu, TikTok memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui video pendek yang dikemas dengan fitur interaktif, menjadikannya alat pembelajaran yang efektif, terutama di masa pandemi (Aji & Setiyadi, 2020; Bulele, 2020).

Integrasi media sosial dalam pembelajaran PAI juga sejalan dengan perkembangan Electronic Learning (*E-Learning*). Pembelajaran berbasis elektronik ini memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel, kapan saja dan di mana saja, dengan akses yang lebih mudah dan biaya yang lebih terjangkau (Setiawan et al., 2019). Media sosial berfungsi sebagai alat kolaborasi, komunikasi, dan ekspresi kreatif, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Dalam praktiknya, media sosial tidak hanya meningkatkan kualitas pendidikan agama dengan memberikan kemudahan akses, tetapi juga memperluas wawasan siswa dan guru. Dengan pendekatan yang inovatif ini, pembelajaran PAI dapat lebih efektif dalam membangun keterlibatan siswa, memperkaya pengalaman belajar, dan menanamkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari siswa Generasi Z.

Ketiga, Tantangan dan Solusi dalam Implementasi Inovasi Pembelajaran PAI di Era Digital

Meskipun penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI menawarkan berbagai manfaat, terdapat beberapa tantangan yang perlu dihadapi oleh pendidik dan siswa dalam mengimplementasikan strategi inovatif ini. Berikut adalah beberapa tantangan utama yang mungkin muncul serta solusi yang dapat diambil untuk mengatasinya.

(1) Tantangan Akses dan Infrastruktur Teknologi. Salah satu tantangan utama adalah ketidakmerataan akses terhadap perangkat teknologi dan koneksi internet yang stabil. Beberapa siswa, terutama yang berasal dari daerah dengan infrastruktur yang terbatas, mungkin kesulitan mengakses platform pembelajaran online atau mengikuti kuis interaktif. Solusi dari tantangan ini dapat dilakukan melalui penyediaan perangkat atau akses internet yang lebih merata, baik melalui program bantuan dari pemerintah atau sekolah. Penggunaan aplikasi dan platform pembelajaran yang ringan dan tidak memerlukan koneksi internet yang terlalu cepat, seperti aplikasi berbasis teks atau offline (Bawa, 2016). Selain kolaborasi dan sinergi dengan lembaga keuangan ekonomi syariah

dalam pengadaan infrastruktur digital dan online juga dapat menjadi solusi (Samsuddin, 2025).

(2) Tantangan Kesiapan Guru dalam Menggunakan Teknologi; Tidak semua guru memiliki keterampilan dan pengetahuan yang cukup untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran PAI. Ketidakmampuan atau kurangnya pengalaman dalam menggunakan LMS, aplikasi kuis, atau media sosial dapat menghambat proses inovasi dalam pembelajaran. Solusi dari tantangan ini antara lain dengan menyediakan pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru, termasuk pelatihan dalam penggunaan platform digital dan teknik pengajaran berbasis teknologi (Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2010). Selain itu perlu juga memberikan dukungan teknis kepada guru untuk memastikan mereka dapat menggunakan teknologi dengan efektif dalam pembelajaran.

(3) Tantangan Keterlibatan dan Motivasi Siswa; Meskipun Generasi Z umumnya terbiasa dengan teknologi, beberapa siswa mungkin kurang termotivasi atau merasa tidak tertarik dengan pendekatan digital dalam pembelajaran PAI. Kurangnya interaksi langsung di dalam kelas juga bisa membuat siswa merasa terisolasi atau kurang terlibat. Solusinya bisa dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif, seperti diskusi kelompok online, kuis berbasis gamifikasi, atau tugas proyek berbasis kolaborasi (O'Bannon & Thomas, 2014). Selain itu mengadaptasi konten pembelajaran dengan cara yang lebih menarik juga bisa menjadi solusi. Misalnya dengan menggunakan video kreatif di platform seperti TikTok atau Instagram untuk menjelaskan konsep-konsep PAI secara lebih menarik.

(4) Tantangan Kurikulum dan Keterbatasan Materi; Pembelajaran PAI yang berbasis teknologi mungkin membutuhkan penyesuaian kurikulum agar lebih sesuai dengan pendekatan digital. Karena kurikulum PAI yang ada sering kali tidak dirancang untuk mendukung pendekatan digital. Selain itu, materi berbasis teknologi yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa masih terbatas. Oleh karena itu perlu dilakukan penyesuaian kurikulum agar lebih fleksibel dan kompatibel dengan pendekatan digital. Hal ini juga perlu didukung dengan mengembangkan konten digital yang sesuai dengan nilai-nilai Islam dan kebutuhan siswa, seperti e-modul, infografis, atau aplikasi pembelajaran interaktif. Selain itu kolaborasi dan sinergi antara guru, pengembang teknologi, dan ahli agama untuk menciptakan sumber belajar inovatif yang terstandar juga penting dilakukan (Aszmi Farida, Indah Fatiha, & Gusmaneli, 2025).

(5) Tantangan Ekses Negatif dari Media Sosial dan Disrupsi di Era *Post-Truth*

Media sosial dapat menjadi sumber disinformasi, fitnah, atau pandangan ekstrem yang bertentangan dengan ajaran Islam. Disrupsi era *post-truth* juga mendorong penyebaran narasi emosional yang mengaburkan nilai-nilai kebenaran (Arifin & Fuad, 2020). Pada sisi lain di era disrupsi, ancaman krisis identitas semakin nyata akibat pengaruh budaya asing dan sekularisasi. Di tengah derasnya arus globalisasi dan pengaruh disrupsi ini pendidikan Islam harus tetap menjaga keaslian nilai-nilai Islam sebagai pedoman hidup (Samsuddin, et.al, 2025). Solusinya adalah dengan meningkatkan literasi digital Islami di kalangan siswa untuk membantu mereka memilah informasi yang benar sesuai dengan nilai-nilai agama. Dalam hal ini literasi digital islami mencakup kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, berbagi dan membuat konten menggunakan teknologi informasi dan internet (Muhlisin, 2024) dalam koridor norma dan adab islami. Selain itu pembelajaran berbasis nilai-nilai tauhid yang

menekankan pentingnya kebenaran sebagai prinsip utama (Agusman, Samsuddin, & Rahendra Maya, 2025). Dalam hal ini media sosial hendaknya dimanfaatkan untuk menyebarkan konten-konten Islami yang positif, kreatif, dan mudah diakses oleh siswa. Dengan demikian tercipta integrasi pendidikan akhlak dalam pembelajaran PAI yang memperkuat karakter siswa dalam menghadapi tantangan era digital.

SIMPULAN

Inovasi strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital merupakan langkah yang sangat relevan untuk menghadapi tantangan zaman sekaligus memenuhi kebutuhan generasi Z yang tumbuh dalam lingkungan teknologi. Hal ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan platform pembelajaran online seperti Learning Management System (LMS), gamifikasi, aplikasi berbasis kuis seperti Quizizz dan Kahoot, serta integrasi media sosial seperti Instagram dan TikTok, proses pembelajaran PAI dapat menjadi lebih dinamis, interaktif, dan menarik bagi siswa. Dengan pendekatan ini, pembelajaran PAI tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi agama, tetapi juga sebagai media yang membentuk keterlibatan aktif siswa, meningkatkan minat belajar, serta menanamkan nilai-nilai Islam yang kontekstual dengan era digital. Strategi-strategi ini memberikan peluang besar bagi pendidikan agama Islam untuk tetap relevan dan signifikan dalam membangun generasi muda yang religius, kreatif, dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, A., Nurwahida, N., & Samsuddin, S. (2024). Konsep Pendidikan Adab dalam Kitab Ta'lim al-Muta'allim Karya Imam Al-Zarnuji: Kajian Literatur. *TARBIYAH: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 182–201. Retrieved from <https://litera-academica.com/ojs/tarbiyah/article/view/133>
- Agus, A. (2023). REACHING THE MILLENNIAL GENERATION THROUGH DA'WAH ON SOCIAL MEDIA: MENJANGKAU GENERASI MILENIAL MELALUI DAKWAH DI MEDIA SOSIAL. *Jurnal Da'wah: Risalah Merintis, Da'wah Melanjutkan*, 6(2), 129-144. <https://doi.org/10.38214/jurnaldawahstidnatsir.v6i2.186>
- Agusman, A., Samsuddin, S., & Maya, R. (2025). Implementasi Pendidikan Kaderisasi Dai Berbasis Masjid: Studi Kasus Sekolah Dai Azura (SADAR) Masjid Azura Bogor. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 2(2), 2928-2942. <https://doi.org/10.32672/mister.v2i2.3051>
- Ally, M. (2004). Foundations of educational theory for online learning. *Theory and practice of online learning*, 2(1), 15-44.
- Anderson, J., & Anderson, M. (2010). *Games and Education: A Study on the Impact of Gamification in Learning Processes*. New York: Routledge.
- Arifin, N. F., & Fuad, A. J. (2020). Dampak post-truth di media sosial. *Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 10(3), 376-378.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran Jakarta: Raja Grafindo Persada*.
- Bahri, K. (2023). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Pendidikan Agama Islam. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 3(6), 50.
- Bawa, P. (2016). Retention in online courses: Exploring issues and solutions—A literature review. *Sage Open*, 6(1), 2158244015621777.
- Dabbagh, N., & Kitsantas, A. (2012). Personal Learning Environments, social media, and self-regulated learning: A natural formula for connecting formal and informal learning. *The Internet and higher education*, 15(1), 3-8.



- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification." *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9-15.
- Dhenisha Agustine Fadilla dan Sarah Nurfadhilah. (2022). Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 34-43.
- Fajri, N., Akbar, A., & Zakir, S. (2021). Penerapan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran PAI pada materi masuknya islam ke Nusantara di Kelas IX Di SMP N 1 Banuhampu Kabupaten Agam. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 4(2).
- Fakri. (2024). Peran Teknologi dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *TADBIRUNA*, 3(2), 91-98. <https://doi.org/10.51192/jurnalmanajemenpendidikanislam.v3i2.1232>
- Farida, A., Fatiha, A & Gusmaneli, G. (2025). Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa*, 3(1), 12-28.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014, January). Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii international conference on system sciences* (pp. 3025-3034).
- Inovatif, R. G. (2022, Desember 1). 5 Aplikasi Pembuat Kuis Edukasi untuk Pembelajaran. Retrieved Januari 16, 2025, from <https://guruinovatif.id>: <https://guruinovatif.id/@redaksiguruinovatif/5-aplikasi-pembuat-kuis-edukasi-untuk-pembelajaran>
- Iskandar, I., Azwar, A., & Samsuddin, S. (2024). Konsep Pembinaan Manusia: Telaah Pemikiran Ibnu Sina (370-428 H) dalam Kitab al-Siyāsah. *CENDEKIA*, 16(01), 127-148. <https://doi.org/10.37850/cendekia.v16i01.630>
- Iskandar, Samsuddin, Maya, R. ., & Agusman. (2024). SALURAN ILMU MENURUT IBNU TAIMIYAH DAN RELEVANSINYA DENGAN PEMBAHARUAN PEMIKIRAN ISLAM DI ERA POST-TRUTH. *JURNAL KAJIAN ISLAM MODERN*, 11(2), 120-140. <https://doi.org/10.56406/jkim.v11i2.516>
- Ismail, I., Samsudin, A.R., Dewi ,A. A, Sumedi, S., Hafni, R. N., Purwanto, A., Amanatillah, D., Soumena, Y.F., Mahsun, M., Virliana, N., Z., Yani, Y., Pratama, H., Manan, Y.M., Saifuloh, N.I., Nurjannah, M.R., Prahasti, T.W., Samsuddin, S., Hadiat, H. (2025). *Ekonomi Syariah dan Kesejahteraan Sosial di Indonesia*. Lombok: CV. Al-Haramain Lombok.
- Jabar Idharudin, A., Samsuddin, S., M. Yusup, A., & Nur Shamsul, M. (2024). METODE TARGHIB DAN TARHIB DALAM MEMBENTUK AKHLAK SISWA SEKOLAH DASAR. *CONS-IEDU*, 4(2), 341-355. <https://doi.org/10.51192/cons.v4i2.1457>
- Kadir Ahmad, A., Mardiwati Rahayu, K., & Lisnawati, S. (2023). *Pembelajaran Berbasis E-Learning di Madrasah Dalam Peningkatan Kualitas Pendidikan: Kasus MTsN AL AZHAR. EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 21 (3), 275-287.
- Kartika, L., Novianti, W., & Nizar, M. A. K. (2024). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Pendidikan Di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Kab. Serdang Bedagai. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 296-301.
- Khoiri, A., Hidayah, N., & Rahmawan., A. E., (2023). Ahmad Khoi UPAYA GURU AL-QURAN HADIST DALAM MENINGKATKAN HAFALAN HADIST SISWA KELAS VII DI MTS MUHAMMADIYAH JUMANTONO KARANGANYAR TAHUN AJARAN 2023/2024. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiy*, 726-740.

- Manah, M. (2024). Pengembangan Metode Pembelajaran PAI Inovatif. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(3), 409-416. Retrieved from <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/pedagogik/article/view/981>
- Manah. (2024). Pengembangan Metode Pembelajaran PAI Inovatif. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(3), 409-416.
- Mardiah, S.S., Yasyakur, M., & Samsuddin, S. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 Tenjolaya. *TARBIYAH: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 143-154. Retrieved from <https://litera-academica.com/ojs/tarbiyah/article/view/32>
- Masnu'ah, S., & Aisyah, N. H. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Des), 595-604.
- Maya, R., Sarbini, M., Samsuddin, S., Arijulmanan, A., & Alfarisi, M. F. (2024). Implementation Of The Concept Of Lifelong Learning In The Digital Era Perspective Abd Al-Karim Bakkar On Lecturers And Students In Higher Education. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(03).
- Miller, C. R. (2020). *Social Media Strategies for Educators: Engaging Students in the Digital Age*. London: Sage Publications.
- Mi'razfauzi, W. A., Salimi, M., & Kardipah, S. (2023). Pengembangan Pembelajaran PAI Berbasis WEB. *TANZHIMUNA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 422-432.
- Morrison, G. R., & Lowther, D. L. (2001). Integrating computer technology into the classroom. Prentice Hall PTR.
- Morrison, G. R., & Lowther, D. L. (2010). *Integrating Computer Technology into the Classroom: Skills for the 21st Century*. Boston: Pearson Education.
- Muhammad Mukhlas, Sri Muhyati, dan Zaitun. (2024). Inovasi Sumber dan Bahan Pembelajaran PAI Berbasis Proyek dan Multimedia. *IRJE: Indonesiam Research Journal on Education*, 4(4).
- Muhlisin. (2024). Tantangan Globalisasi terhadap Pendidikan Karakter Islami. dalam *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam* (hal. 193). Lombok: CV. Al-Haramain Lombok.
- Mukhlas, M., Murhayati, S., & Zaitun, Z. (2024). Inovasi Sumber dan Bahan Pembelajaran PAI Berbasis Proyek dan Multimedia. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 2432 -. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.1641>
- Ningsih, I.W., Andini, A., Rahmawati, S., Ali, A., Hajras, M., Mahahamid, N.L., Sopian, A., Yunus, M., Samsuddin, S. & Muhlisin, M. (2024). Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam. Lombok: CV. Al-Haramain Lombok.
- Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan kolaborasi pada siswa sekolah dasar. *ALACRITY: Journal of Education*, 131-139.
- Samsuddin, M. N. S., Patahuddin, A., & Idharudin, A. J. (2024). Pemikiran Pendidikan Hasan Langgulung Tentang Tujuan Pendidikan Dan Relevansinya Dengan Tujuan Pendidikan Nasional. *Cons-Iedu: Islamic Guidance And Counseling Journal*, 4(1), 52.
- Samsuddin, Nur Shamsul, M., Patahuddin, A., & Jabar Idharudin, A. (2024). PEMIKIRAN PENDIDIKAN HASAN LANGGULUNG TENTANG TUJUAN PENDIDIKAN DAN RELEVANSINYA DENGAN TUJUAN PENDIDIKAN. *CONS-IEDU*, 4(1), 46-57. <https://doi.org/10.51192/cons.v4i1.820>
- Samsuddin, S. (2025). PERAN EKONOMI SYARIAH DALAM MENGATASI MASALAH KESEHATAN DAN PENDIDIKAN DI MASYARAKAT . dalam Ismail, et.al *Ekonomi Syariah dan Kesejahteraan Sosial di Indonesia* (hal. 193). Lombok: CV. Al-Haramain Lombok.

- Samsuddin, S., & Bakry, K. (2023). METODE PENDIDIKAN AKHLAK PERSPEKTIF HADIS: TELAAH KITAB ADAB ṢAḤĪḤ AL-BUKHĀRĪ. *JAWAMI'UL KALIM: Jurnal Kajian Hadis*, 1(1), 38-57. <https://doi.org/10.36701/jawamiulkalim.v1i1.912>
- Samsuddin, S., Abdul Jabar Idharudin, & Agusman, A. (2025). Dasar-dasar Pendidikan Islam Perspektif Hasan Langgulung dan Relevansinya di Era Disrupsi: The Fundamentals of Islamic Education from Hasan Langgulung's Perspective and Its Relevance in the Era of Disruption. *DIRASAH: Jurnal Kajian Islam*, 2(1), 202-223. Retrieved from <https://litera-academica.com/ojs/dirasah/article/view/12>
- Samsuddin, S., Shamsul, M.N., Patahuddin, A., & Idharudin, A.J. (2024). PEMIKIRAN PENDIDIKAN HASAN LANGGULUNG TENTANG TUJUAN PENDIDIKAN DAN RELEVANSINYA DENGAN TUJUAN PENDIDIKAN NASIONAL. *CONS-IEDU: Islamic Guidance and Counseling Journal*, 4(1), 46-57. <https://doi.org/10.51192/cons.v4i1.820>
- Samsuddin, S. (2024). *Sistem Kadersasi Dai*. Sleman: Zahir Publishing.
- Sevima, F. (2023, Oktober 17). Apa Itu LMS (Learning Management System), Pengertian, Manfaat & Penerapannya. Dipetik Januari 16, 2025, dari <https://sevima.com>: <https://sevima.com/pengertian-learning-management-system/>
- Shaliha, M. A dan Fakhzikril, M.R. (2022). Pengembangan Konsep Belajar dengan Gamifikasi. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 79-86.
- Shamsul, M. N. (2024). PENDIDIKAN ADAB PADA KITAB 'UDDATU AT TALABI BINAZMI MANHAJ AT TALAQQI WA AL ADAB KARYA ABDULLAH BIN MUHAMMAD SUFYAN AL HAKIMI. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2).
- Shamsul, M. N., Kato, I., & La Hanufi, S. (2021). Efektivitas Metode Talaqqi Pada Halaqah Tarbiyah Di Wahdah Islamiyah Sulawesi Tenggara Dan Analisis Metode Talaqqi Dalam Kitab 'Uddatu At Talabi Binajmi Manhaj At Talaqqi Wa Al Adab. *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 7(1), 99-106.
- Sodikin, U., Mujahidin, E. & Samsuddin, S. (2025). Penerapan Metode Uswah (Keteladanan) dalam Pendidikan Anak Yatim di Pondok Pesantren Uwais Al-Qorni Bogor: Application of the Uswah (Exemplary) Method in the Education of Orphans at the Uwais Al-Qorni Islamic Boarding School Bogor. *TARBIYAH: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 1-17. Retrieved from <https://litera-academica.com/ojs/tarbiyah/article/view/91>
- Sodikin, U., Sa'diyah, M., Samsuddin, S., & Iskandar, I. (2024). NILAI-NILAI ISLAMI DALAM MANAJEMEN MUTU TERPADU (MMT) PENDIDIKAN BERBASIS PERILAKU. *CONS-IEDU*, 4(2), 356-367.
- Suhada, S., & Maulida, A. (2024). Penerapan Metode Keteladanan Guru Akidah Akhlak dalam Meningkatkan Akhlakul Karimah Siswa di Madrasah Tsanawiyah Nurul Walidain Ciampea Bogor. *JIECO Journal of Islamic Education Counseling*, 4(1), 32-41.
- Suhada, S., Maulida, A., & Samsuddin, S. (2024). Penerapan Metode Keteladanan Guru Akidah Akhlak dalam Meningkatkan Akhlakul Karimah Siswa di Madrasah Tsanawiyah Nurul Walidain Ciampea Bogor. *JIECO Journal of Islamic Education Counseling*, 4(1), 32-41.
- Susanto, E. P. (2022). *INTEGRATING SQ3R TECHNIQUE AND QUIZZ APPLICATION BASED ON MOBILE-ASSISTED LANGUAGE LEARNING (MALL) TO IMPROVE STUDENTS'LEARNING MOTIVATION AND READING ACHIEVEMENT* (Doctoral dissertation, LAMPUNG UNIVERSITY).
- Suwahyu, I. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Proses Pembelajaran PAI. *Jurnal MediaTIK*, 1-4.
- Walshe, N., & Healy, G. (2020). *Geography education in the digital world*. London: Routledge.

- Winarsih, S. (2024). Inovasi Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 507-511. Retrieved from <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk/article/view/1094>
- Ikhlas, S., & Suyanta, S. (2024). Peningkatan Literasi Digital Siswa Di Min 11 Banda Aceh Melalui Peran Aktif Guru Dalam Menerapkan Teknologi Informasi Sebagai Sarana Pembelajaran Efektif. *TADBIRUNA*, 4(1), 151-159.
- Royani, N. A., Rohman, F., & Astuti, N. (2024). Hubungan Instructional Leadership dan Servant Leadership Kepala Sekolah Dasar dengan Mutu Pembelajaran di Era Society 5.0. *TADBIRUNA*, 4(1), 55-70.
- Masrukin, A., & Hikmah, N. N. (2024). Pemikiran Pendidikan Akhlak Ibnu Maskawaih dan Relevansinya dalam Pendidikan Akhlak di MTs Islamiyah Kepung. *TADBIRUNA*, 4(1), 46-56.
- Aziz, A. (2024). Manajemen Kepala Madrasah dalam Memaksimalkan Seleksi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) di MTs Maulana Malik Ibrahim (MMI) Gresik. *TADBIRUNA*, 4(1), 27-33.
- Susanti, N. (2024). Peran Dayah Sebagai Pilar Pembentukan Karakter Mahasiswa Yang Berkualitas Dan Berakhlak Mulia Di Kampus. *TADBIRUNA*, 4(1), 160-165.

