

STRENGTHENING STUDENTS ISLAMIC CHARACTER THROUGH INTERACTIVE DIGITAL CONTENT STRATEGIES

Muhammad Alawi Sumairi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
25204012040@student.uin-suka.ac.id

Muhammad Ihsan Siregar

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Ihsansrg02@gmail.com

Adhi Setiyawan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
adhi.setiyawan@uin-suka.ac.id

Abstract

The digital era presented a significant challenge for the younger generation, as the rapid flow of uncurated digital content potentially eroded fundamental Islamic values. Meanwhile, conventional religious education methods were often considered less adaptive to the characteristics and needs of digital native students. Consequently, this study aimed to examine the design and implementation of interactive digital content strategies to strengthen the Islamic character of students. This research utilized a qualitative approach with a literature review design. The researchers systematically analyzed various relevant academic sources published between the years 2022 and 2026. The findings of the study demonstrated that the utilization of interactive media, such as narrative audiovisuals, gamification platforms, and mobile applications, effectively facilitated the concrete visualization of faith, the consistent habituation of daily worship, and the simulation of moral decision-making. These interactive mechanisms successfully integrated moral knowledge, moral feeling, and moral action into the learning process. In conclusion, interactive digital content strategies possessed substantial potential to strengthen Islamic character comprehensively. However, the successful implementation of these strategies heavily depended on a supportive educational ecosystem, which required strong synergy and collaboration among schools, families, educators, and the readiness of technological infrastructure.

Keywords: *Islamic Character, Interactive Digital Content, Islamic Religious Education, Digital Literacy, Character Education*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berlangsung begitu cepat telah membawa konsekuensi luas terhadap pola hidup, cara berpikir, dan cara berinteraksi generasi muda saat ini. Anak-anak dan remaja yang lahir dalam lingkungan yang dipenuhi gawai, jaringan internet, serta media sosial dikenal sebagai generasi digital native, yakni kelompok yang tumbuh dengan keakraban alami terhadap teknologi digital sejak usia dini.¹ Keakraban ini di satu sisi membuka peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, fleksibel, dan personal, namun di sisi lain juga memunculkan kekhawatiran tersendiri, terutama dalam konteks pendidikan karakter dan keagamaan. Derasnya arus konten digital yang tidak selalu terkurasi dengan baik berpotensi menggerus nilai-nilai luhur yang selama ini menjadi pijakan pembentukan kepribadian peserta didik, khususnya nilai-nilai yang bersumber dari ajaran Islam.²

¹ Muh Habibulloh and Himad Ali, "Strategi Pendidikan Islam Di Era Digital," *JMPI: Jurnal Manajemen, Pendidikan Dan Pemikiran Islam* 2, no. 2 (November 2024): 70–88, <https://doi.org/10.71305/jmpi.v2i2.27>.

² Annisa Azis and Evi Rusydiyah, "LITERASI DIGITAL DALAM PENDIDIKAN ISLAM: MENAVIGASI TANTANGAN DAN PELUANG MEDIA SOSIAL UNTUK PEMBELAJARAN AGAMA," *An-Nabdhlah: Jurnal Pendidikan Islam* 5 (August 2025): 100–117, <https://doi.org/10.51806/an-nahdilah.v5i1.729>.

Pendidikan Agama Islam (PAI) sejatinya memegang peran sentral sebagai wahana utama internalisasi nilai keimanan, ibadah, dan akhlak yang membentuk karakter peserta didik agar memiliki kepribadian yang berakhlak mulia.³ Nilai-nilai kejujuran, tanggung jawab, kedisiplinan, kepedulian, serta sikap moderat dan toleran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran PAI yang berkontribusi langsung terhadap penguatan karakter peserta didik.⁴ Akan tetapi, pendekatan pembelajaran PAI yang masih didominasi metode ceramah cenderung kurang mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik era digital yang lebih menyukai pembelajaran berbasis teknologi, visual, interaktif, dan partisipatif sehingga diperlukan inovasi strategi pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan zaman.⁵ Penelitian terbaru bahkan menegaskan bahwa metode ceramah tanpa dukungan media pembelajaran cenderung menurunkan motivasi belajar peserta didik, sementara ceramah yang dipadukan dengan gamifikasi atau video interaktif justru meningkatkan retensi belajar secara signifikan.⁶

Di tengah kondisi tersebut, kehadiran konten digital interaktif, mulai dari video animasi bernuansa Islami, aplikasi mobile learning, podcast keagamaan, hingga platform kuis gamifikasi seperti Kahoot dan Quizizz, menawarkan alternatif strategi yang menjanjikan untuk menjembatani kebutuhan generasi digital native dengan tujuan luhur pendidikan karakter Islami. Sejumlah kajian menunjukkan bahwa media digital interaktif mampu menjadi inovasi pembelajaran PAI yang efektif dalam memperkuat karakter peserta didik, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.⁷ Studi lain juga membuktikan bahwa literasi digital yang dipadukan dengan pendidikan karakter berkontribusi nyata dalam membentuk sikap religius, disiplin, dan toleran pada peserta didik di era pembelajaran yang serba digital.⁸

Meskipun demikian, pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan Islam bukanlah sesuatu yang otomatis membawa dampak positif. Teknologi digital dapat menjadi peluang sekaligus ancaman bagi pembentukan karakter Islami, tergantung sepenuhnya pada cara pemanfaatannya. Sejumlah tantangan nyata yang dihadapi antara lain rendahnya etika digital di kalangan peserta didik, maraknya penyebaran informasi yang menyesatkan, serta menurunnya kualitas interaksi sosial yang sehat akibat ketergantungan terhadap perangkat digital.⁹ Temuan lain memperlihatkan adanya disparitas kualitas konten keagamaan yang diakses peserta didik melalui media sosial. Tidak seluruh materi yang beredar memiliki validitas keilmuan yang memadai karena otoritas keagamaan di ruang digital cenderung bergeser dari otoritas

³ Arrijalul Aziz Aziz, "Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Pai Dalam Menghadapi Tantangan Era Digital," *AL-HIKMAH (Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan Agama Islam)* 7, no. 1 (April 2025): 73–81, <https://doi.org/10.36378/al-hikmah.v7i1.4137>.

⁴ Azis and Rusydiyah, "LITERASI DIGITAL DALAM PENDIDIKAN ISLAM."

⁵ Muaddyl Akhyar et al., "Strategi Adaptasi Dan Inovasi Kurikulum Pendidikan Islam Di Era Digital 4.0," *Instructional Development Journal* 7, no. 1 (April 2024): 18–30, <https://doi.org/10.24014/idx.v7i1.29452>.

⁶ Ni Sari et al., "Penerapan Strategi Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Dalam Pembelajaran Ekonomi," *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 13 (June 2025), <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i2.103634>.

⁷ Athaillah Abdul Ghani, "Media Digital Interaktif Sebagai Inovasi Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Literasi Keagamaan Siswa Di Era Modern," *Jurnal Ilmiah Guru Madrasah* 4, no. 1 (June 2025): 279–90, <https://doi.org/10.69548/jigm.v4i1.68>.

⁸ Sutono, Nurhayati Aida, and Azainil, "The Effectiveness of E-Leadership in Total Quality Management in Education," *Sinergi International Journal of Education* 2, no. 2 (May 2024): 67–75, <https://doi.org/10.61194/education.v2i2.175>.

⁹ Maisy Apriliany Wilanda et al., "Membangun Karakter Islami Di Era Digital: Tantangan Dan Solusi," *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 3, no. 2 (May 2025): 567–73, <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.940>.

berbasis keilmuan (*knowledge-based authority*) menuju otoritas berbasis popularitas dan interaksi digital (*attention-based authority*). Kondisi ini menyebabkan peserta didik berpotensi mengakses informasi keagamaan yang tidak terverifikasi dan tidak selalu selaras dengan tujuan maupun standar pembelajaran Pendidikan Agama Islam formal.¹⁰

Berdasarkan uraian di atas, dapat diidentifikasi adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang cukup signifikan. Pertama, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada efektivitas media digital secara umum terhadap motivasi atau hasil belajar kognitif peserta didik, sementara kajian yang secara spesifik menyoroti hubungan antara strategi interaktif konten digital dengan penguatan dimensi karakter Islami, yakni akidah, ibadah, dan akhlak secara terintegrasi, masih relatif terbatas. Kedua, banyak penelitian yang membahas tantangan etika digital dan dampak negatif media sosial terhadap karakter religius peserta didik, namun belum banyak yang merumuskan secara komprehensif kerangka strategi interaktif yang dapat dijadikan acuan praktis bagi pendidik dalam merancang pembelajaran PAI berbasis digital yang berorientasi pada penguatan karakter. . Ketiga, kajian yang menghubungkan teori pendidikan karakter klasik, seperti pemikiran Thomas Lickona dan Ki Hadjar Dewantara, dengan praktik pembelajaran digital kontemporer masih jarang dilakukan secara mendalam, padahal integrasi kedua perspektif tersebut sangat relevan untuk memastikan bahwa inovasi teknologi tidak kehilangan akar filosofis pendidikan karakter itu sendiri. Lebih jauh, temuan-temuan yang ada juga belum konsisten satu sama lain: sebagian penelitian melaporkan bahwa gamifikasi secara meyakinkan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sementara penelitian lain menunjukkan bahwa dampaknya terhadap internalisasi nilai jangka panjang cenderung lemah apabila tidak disertai pendampingan reflektif dari guru, sehingga capaian kognitif dan afektif yang dilaporkan patut dipertanyakan apakah benar-benar mencerminkan penguatan karakter atau sekadar peningkatan minat belajar sesaat. Kelemahan metodologis juga tampak pada dominannya desain deskriptif-kualitatif berskala kecil yang sulit digeneralisasi, sementara penelitian kuantitatif maupun kuasi-eksperimen yang mengukur efektivitas secara lebih terukur masih sangat terbatas. Inkonsistensi temuan dan keterbatasan metodologis inilah yang menjadi argumen utama perlunya kajian literatur ini disusun secara sistematis. Adapun novelty artikel ini terletak pada upaya menyusun sintesis dan kerangka konseptual integratif yang menghubungkan teori pendidikan karakter Thomas Lickona dan pemikiran Ki Hadjar Dewantara dengan ragam strategi interaktif konten digital, sehingga menghasilkan model konseptual penguatan karakter Islami berbasis digital yang belum dirumuskan secara eksplisit pada kajian-kajian literatur sebelumnya.

Berangkat dari kesenjangan tersebut, artikel ini disusun dengan tujuan utama untuk mengkaji secara

¹⁰ Andi Qadri Al-Aqsha, Della Anjelia Saputri, and Imam Makruf, "Fragmentasi Otoritas Keagamaan Dalam Konten Media Digital: Tantangan Epistemologis Bagi Pembelajaran PAI: Fragmentation of Religious Authority in Digital Media Content: An Epistemological Challenge for Islamic Religious Education Learning," *Mosaic: Islamic Studies Journal* 5, no. 01 (June 2026), <https://doi.org/10.35719/mosaic.v5i01.2616>.

mendalam dan kritis bagaimana strategi interaktif berbasis konten digital dapat dirancang dan diimplementasikan guna memperkuat karakter Islami peserta didik. Secara lebih spesifik, artikel ini bertujuan, pertama, mengidentifikasi bentuk-bentuk strategi interaktif konten digital yang telah diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berdasarkan temuan penelitian terkini; kedua, menganalisis mekanisme dan landasan teoretis yang menjelaskan bagaimana interaktivitas konten digital dapat memengaruhi internalisasi nilai-nilai Islami pada peserta didik; dan ketiga, mengidentifikasi faktor pendukung serta tantangan yang dihadapi dalam mengimplementasikan strategi tersebut, sekaligus merumuskan rekomendasi strategis bagi pendidik, satuan pendidikan, dan pemangku kebijakan dalam membangun ekosistem digital yang mendukung penguatan karakter Islami peserta didik secara berkelanjutan.

Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, artikel ini berupaya memperkaya khazanah literatur mengenai integrasi teknologi pendidikan dengan pendidikan karakter berbasis nilai keislaman, sekaligus menjembatani kerangka pemikiran klasik tentang pembentukan karakter dengan realitas pembelajaran di era digital. Secara praktis, hasil kajian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru Pendidikan Agama Islam, pengembang media pembelajaran, serta pengelola satuan pendidikan dalam merancang program pembelajaran yang tidak hanya transfer pengetahuan, tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai Islami secara mendalam, kontekstual, dan berkelanjutan melalui pemanfaatan konten digital yang interaktif dan bermakna.

KAJIAN TEORI

Konsep Karakter Islami dalam Perspektif Pendidikan

Karakter merupakan seperangkat nilai yang terbentuk melalui proses pendidikan, pengalaman, pembiasaan, serta interaksi individu dengan lingkungan sosialnya yang kemudian tercermin dalam pola pikir, sikap, dan perilaku sehari-hari.¹¹ Menurut Ki Hadjar Dewantara, karakter atau budi pekerti merupakan kesatuan antara pikiran, perasaan, dan kemauan yang membentuk watak seseorang. Pembentukan karakter tidak hanya dipengaruhi oleh faktor pembawaan (kodrat alam), tetapi juga oleh lingkungan pendidikan dan pengalaman hidup yang diterima individu sepanjang proses perkembangannya.¹² Pemahaman ini menegaskan bahwa pembentukan karakter bukan sekadar proses transfer pengetahuan, melainkan proses penanaman nilai yang melibatkan dimensi batin dan lingkungan secara bersamaan.

Karakter Islami merupakan seperangkat nilai, sikap, dan perilaku yang berlandaskan ajaran Islam, terutama pada aspek akidah, ibadah, dan akhlak. Ketiga aspek tersebut menjadi inti tujuan Pendidikan

¹¹ Dwi Andini et al., "Pengenalan Karakter Religius Melalui Media Digital Pada Anak Usia Dini Di TK Negeri Angrek Labuan Panimba," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9, no. 5 (August 2025): 1887–96, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7272>.

¹² Ki Hadjar Dewantara, *Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka* (Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, 2013).

Agama Islam yang diarahkan untuk membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, serta mampu mengimplementasikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.¹³ Pendekatan pembentukan karakter Islami yang merujuk pada keteladanan Rasulullah SAW sebagai uswah hasanah menempatkan nilai-nilai keimanan, ibadah, dan akhlak sebagai satu kesatuan yang terintegrasi dalam proses pendidikan. Keteladanan tersebut tidak hanya berfungsi sebagai model perilaku moral, tetapi juga sebagai sarana internalisasi nilai spiritual dan sosial dalam kehidupan peserta didik. Selanjutnya, Budianto dan Faoji (2025) menjelaskan bahwa pendidikan literasi akhlak berbasis Islam perlu diarahkan pada penguatan akhlak kepada Allah dan akhlak kepada sesama manusia sebagai fondasi pembentukan karakter di era digital.¹⁴

Teori Pendidikan Karakter: Perspektif Lickona dan Ki Hadjar Dewantara

Salah satu kerangka teori yang banyak dirujuk dalam kajian pendidikan karakter kontemporer adalah teori yang dikembangkan oleh Thomas Lickona. Menurut Lickona, karakter yang baik (*good character*) terbentuk melalui integrasi tiga komponen utama, yaitu pengetahuan moral (*moral knowing*), perasaan moral (*moral feeling*), dan tindakan moral (*moral action*). Ketiga komponen tersebut harus dikembangkan secara seimbang agar peserta didik tidak hanya memahami nilai-nilai moral secara kognitif, tetapi juga memiliki komitmen emosional dan kemampuan untuk mengimplementasikannya dalam perilaku nyata.¹⁵ Sejalan dengan teori Thomas Lickona yang menempatkan pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral sebagai fondasi pembentukan karakter, Ki Hadjar Dewantara juga menegaskan bahwa karakter atau budi pekerti lahir dari harmonisasi antara pikiran, perasaan, dan kemauan yang berkembang melalui proses pendidikan.¹⁶ Kesamaan pandangan kedua tokoh tersebut menunjukkan bahwa pendidikan karakter harus dilaksanakan secara holistik dengan melibatkan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik agar nilai-nilai yang diajarkan dapat terinternalisasi dan tercermin dalam perilaku peserta didik.

Penelitian yang mengintegrasikan teori pendidikan karakter Thomas Lickona dengan konsep pendidikan Ki Hadjar Dewantara menunjukkan bahwa pembentukan karakter religius peserta didik tidak dapat dilakukan hanya melalui penguatan aspek kognitif dan moral semata. Proses tersebut memerlukan harmonisasi antara pendekatan rasional yang menekankan pengembangan moral knowing, moral feeling, dan moral action dengan pendekatan holistik yang memperhatikan dimensi budaya, keteladanan, serta

¹³ Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama Dan Pendidikan Keagamaan, 55 (2007), <https://gandem.id/arsip/detail.php?id=24>; Aziz, "Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Pai Dalam Menghadapi Tantangan Era Digital."

¹⁴ Budianto Budianto and Ahmad Faoji, "PENDIDIKAN LITERASI AKHLAK BAGI SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL: STUDI PUSTAKA PERSPEKTIF ISLAM," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)* 5, no. 2 (May 2025): 1844–54, <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.3058>.

¹⁵ Thomas Lickona, *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility* (New York: Bantam Books, 1991).

¹⁶ Dewantara, *Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka*.

kearifan lokal sebagaimana digagas oleh Ki Hadjar Dewantara. Integrasi kedua perspektif tersebut terbukti mendukung pembentukan karakter religius yang lebih kontekstual dan berkelanjutan dalam lingkungan pendidikan.¹⁷

Relevansi teori Thomas Lickona dan pemikiran Ki Hadjar Dewantara dalam konteks pendidikan digital terletak pada kemampuannya menjelaskan bahwa pembentukan karakter memerlukan keterlibatan aspek kognitif, afektif, dan perilaku secara terpadu. Melalui konten digital interaktif, peserta didik tidak hanya memahami nilai moral (*moral knowing*), tetapi juga menghayati (*moral feeling*) dan mempraktikkannya melalui berbagai aktivitas simulatif (*moral action*). Sementara itu, konsep *keodrat zaman* yang dikemukakan Ki Hadjar Dewantara menegaskan bahwa pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi tanpa meninggalkan tujuan utamanya, yaitu membentuk karakter dan budi pekerti peserta didik secara utuh.¹⁸

Generasi peserta didik saat ini, yang dikenal sebagai Generasi Alpha, memiliki karakteristik belajar yang dekat dengan teknologi digital, menyukai pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan berbasis pengalaman. Oleh karena itu, metode pembelajaran konvensional perlu dikembangkan melalui pemanfaatan media digital dan strategi pembelajaran yang lebih partisipatif agar tetap relevan dengan kebutuhan belajar generasi masa kini tanpa mengabaikan tujuan dan nilai-nilai pendidikan yang ingin ditanamkan.¹⁹

Konsep Strategi Interaktif dan Konten Digital dalam Pembelajaran

Strategi interaktif dalam pembelajaran merupakan pendekatan yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses konstruksi pengetahuan, bukan sekadar penerima informasi secara pasif. Perspektif konstruktivisme menegaskan bahwa pemahaman yang bermakna terbentuk melalui keterlibatan peserta didik dalam pengalaman belajar, interaksi sosial, refleksi, dan pemecahan masalah, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses tersebut.²⁰ Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, pendekatan ini menjadi sangat relevan karena nilai-nilai Islami tidak cukup hanya ditransmisikan dalam bentuk pengetahuan, tetapi perlu dipahami secara mendalam, dihayati secara personal, dan diwujudkan dalam perilaku sehari-hari sehingga proses pembelajaran mampu mendorong internalisasi nilai secara lebih efektif.

Konten digital interaktif mencakup berbagai bentuk media pembelajaran, seperti video animasi edukatif, podcast keagamaan, aplikasi pembelajaran Al-Qur'an dan hadis, kuis berbasis gamifikasi, serta berbagai platform digital yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan materi

¹⁷ Rizka Riza Arlini and Muh Hanif, "Pembentukan Karakter Religius Siswa melalui Program Bina Pribadi Islam (BPI) di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMP IT): Perspektif Teori Thomas Lickona dan Ki Hadjar Dewantara," *Jurnal Penelitian Inovatif* 5, no. 2 (April 2025): 1507–18, <https://doi.org/10.54082/jupin.1504>.

¹⁸ Lickona, *Educating for Character*; Dewantara, *Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka*.

¹⁹ Muhammad Faizul Aulia and Anisa Dwi Makrufi, "Pengaruh karakteristik generasi alpha terhadap efektivitas implementasi Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta," *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam* 18, no. 1 (April 2025): 31–48, <https://doi.org/10.32832/tawazun.v18i1.19320>.

²⁰ Ina Zainah Nasution and Uswah Hasanah, "APLIKASI TEORI PEMBELAJARAN KONSTRUKTIVISME PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP MUHAMMADIYAH 1 MEDAN," *Proceeding International Seminar of Islamic Studies*, no. 0 (March 2025): 2304–10, <https://doi.org/10.3059/insis.v0i0.23687>.

pembelajaran. Pemanfaatan media tersebut mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan kontekstual dibandingkan model pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru dan bersifat satu arah.²¹ Selain itu, media interaktif dinilai dapat mentransformasi ruang kelas menjadi lingkungan belajar yang lebih dinamis melalui peningkatan keterlibatan, kolaborasi, dan partisipasi aktif peserta didik sehingga proses pembelajaran agama menjadi lebih bermakna dan tidak monoton.²²

Salah satu unsur penting dalam strategi interaktif adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, level, lencana (*badges*), papan peringkat (*leaderboard*), tantangan, dan umpan balik langsung ke dalam konteks pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, keterlibatan, serta hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Platform seperti Quizizz, Kahoot, Wordwall, Gimkit, dan berbagai permainan edukatif digital terbukti menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif dibandingkan metode konvensional. Selain berdampak pada aspek kognitif, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa gamifikasi berkontribusi terhadap pembentukan karakter seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan empati, meskipun aspek internalisasi nilai masih memerlukan desain pembelajaran yang lebih reflektif dan kontekstual agar sejalan dengan tujuan pendidikan karakter Islam.²³

Selain gamifikasi, pemanfaatan media sosial sebagai sumber dan sarana pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga menunjukkan potensi yang signifikan. Karakteristik media sosial yang interaktif, fleksibel, dan mudah diakses menjadikannya dekat dengan kehidupan peserta didik sehingga dapat dimanfaatkan sebagai ruang belajar yang lebih kontekstual. Berbagai platform media sosial memungkinkan peserta didik mengakses materi keagamaan, berdiskusi, berbagi informasi, serta berinteraksi dengan guru maupun sesama peserta didik secara lebih aktif. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial dalam pembelajaran PAI berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik dalam diskusi daring, serta minat untuk memahami materi keagamaan secara lebih mendalam karena proses pembelajaran berlangsung lebih menarik dan sesuai dengan kebiasaan digital generasi saat ini.²⁴

Kerangka Konseptual Integratif: Sintesis Lickona, Ki Hadjar Dewantara, dan Teknologi Digital

Untuk mengatasi keterpisahan paparan teori pada bagian-bagian sebelumnya, sub-bagian ini

²¹ Septiani Selly Susanti et al., "Innovative Digital Media in Islamic Religious Education Learning," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 21, no. 1 (June 2024): 40–59, <https://doi.org/10.14421/jpai.v21i1.7553>.

²² Adinda Sabrina Pasha and Muhammad Arifin Rahmanto, *Interactive Media in Islamic Education: Enhancing Engagement amid Infrastructure Challenges at Muhammadiyah 12 Senior High School Jakarta*, 6, no. 2 (2025).

²³ Bima Purwidya Haqjaya, "Digital Gamification in Islamic Religious Education Learning: Systematic Literature Review," *Blantika: Multidisciplinary Journal* 4, no. 5 (May 2026): 169–83, <https://doi.org/10.57096/blantika.v4i5.498>.

²⁴ M. Firmansyah et al., "Peran Media Sosial Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Miftahul Ilmi: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1 (July 2024): 58–70, <https://doi.org/10.59841/miftahulilmi.v1i3.5>.

menyusun sintesis konseptual yang menghubungkan teori pendidikan karakter Thomas Lickona, pemikiran Ki Hadjar Dewantara, perspektif konstruktivisme, dan karakteristik teknologi digital interaktif ke dalam satu kerangka berpikir yang utuh, tersusun atas tiga lapis hubungan yang saling menopang.

Lapis pertama adalah lapis filosofis-tujuan, yang dibentuk oleh irisan antara konsep karakter Islami (akidah, ibadah, akhlak) dan gagasan Ki Hadjar Dewantara tentang kodrat alam dan kodrat zaman. Pada lapis ini, tujuan pendidikan karakter bersifat tetap, yakni terbentuknya fitrah keislaman peserta didik, sedangkan cara mencapainya harus terus beradaptasi dengan tuntutan zaman, termasuk melalui pemanfaatan teknologi digital. Lapis kedua adalah lapis proses-psikologis, yang dijelaskan oleh triad Lickona berupa moral knowing, moral feeling, dan moral action. Ketiga komponen ini berfungsi sebagai kriteria untuk menilai apakah suatu strategi digital benar-benar berkontribusi pada penguatan karakter, atau hanya menghasilkan capaian kognitif jangka pendek. Lapis ketiga adalah lapis mekanisme-pedagogis, yang dijelaskan oleh perspektif konstruktivisme dan afordansi teknologi digital interaktif, seperti visualisasi, gamifikasi, simulasi, dan umpan balik. Lapis ini menerangkan secara teknis bagaimana strategi interaktif konten digital memediasi pencapaian moral knowing, moral feeling, dan moral action pada lapis kedua, sekaligus tetap berpijak pada tujuan filosofis lapis pertama.

Dengan kerangka tiga lapis tersebut, teori-teori yang telah dipaparkan pada sub-bagian sebelumnya tidak lagi berdiri sendiri-sendiri sebagai uraian deskriptif, melainkan menjadi kerangka analisis terpadu yang digunakan secara konsisten untuk membaca dan menafsirkan hasil sintesis pada bagian hasil dan pembahasan penelitian ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kepustakaan atau literature review yang berfokus pada analisis konten dari berbagai sumber ilmiah terkait penguatan karakter Islami melalui strategi interaktif konten digital. Pendekatan studi literatur dipilih karena tujuan penelitian ini adalah mensintesis, membandingkan, dan menganalisis secara kritis temuan-temuan dari berbagai penelitian terdahulu untuk menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai topik yang dikaji, sebagaimana lazim dilakukan dalam kajian-kajian pendidikan Islam kontemporer.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer meliputi karya-karya utama yang menjadi landasan teoritis penelitian, yaitu *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility* karya Thomas Lickona (1991) serta *Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka Bagian I: Pendidikan* karya Ki Hadjar Dewantara. Adapun sumber sekunder terdiri atas artikel-artikel jurnal ilmiah yang dipublikasikan dalam rentang waktu 2022–2026. Pemilihan rentang waktu tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa temuan yang dianalisis merepresentasikan perkembangan mutakhir pembelajaran pasca-pandemi, terutama terkait akselerasi transformasi digital dalam pendidikan. Kriteria inklusi yang digunakan meliputi: (1) artikel membahas pendidikan karakter, karakter religius, atau karakter Islami; (2) artikel mengkaji pemanfaatan media digital, teknologi

pembelajaran, atau strategi interaktif dalam konteks Pendidikan Agama Islam maupun pendidikan berbasis nilai; dan (3) artikel memiliki metodologi yang jelas serta temuan yang dapat ditelusuri dan diverifikasi.

Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran sistematis pada berbagai basis data jurnal nasional dan internasional menggunakan kata kunci seperti *karakter Islami*, *konten digital interaktif*, *literasi digital*, *pendidikan karakter religius*, *media pembelajaran PAI*, dan *gamifikasi pendidikan agama*. Artikel yang diperoleh kemudian diseleksi berdasarkan relevansi judul, abstrak, kata kunci, serta kesesuaiannya dengan fokus penelitian. Basis data yang digunakan dalam penelusuran literatur meliputi Google Scholar, SINTA (Science and Technology Index), DOAJ (Directory of Open Access Journals), dan Garuda. Proses penelusuran awal berhasil mengidentifikasi 210 artikel yang relevan dengan kata kunci pencarian pada rentang tahun 2022–2026.

Analisis data menggunakan teknik *content analysis* untuk mengidentifikasi tema, pola, dan kecenderungan yang muncul dari berbagai sumber. Tahap analisis meliputi reduksi data melalui pengelompokan temuan ke dalam kategori tematik, penyajian data secara sistematis untuk menemukan hubungan antartema, serta penarikan kesimpulan melalui proses sintesis dan interpretasi. Untuk meningkatkan kredibilitas hasil penelitian, digunakan triangulasi sumber dengan membandingkan berbagai temuan yang membahas tema serupa sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap fenomena yang dikaji. Proses pengkodean tema dilakukan secara manual oleh peneliti utama melalui pembacaan berulang (*repeated reading*) terhadap artikel yang dianalisis, dengan langkah open coding untuk mengidentifikasi konsep-konsep kunci pada setiap artikel, dilanjutkan dengan *axial coding* untuk mengelompokkan konsep-konsep tersebut ke dalam tema-tema besar, yaitu bentuk strategi interaktif, mekanisme interaktivitas, faktor keberhasilan, tantangan implementasi, dan rekomendasi strategis. Untuk menjaga validitas hasil pengkodean, peneliti kedua melakukan pemeriksaan ulang (*peer debriefing*) terhadap kategorisasi tema pada sebagian sampel artikel, dan perbedaan penafsiran yang muncul didiskusikan hingga tercapai kesepakatan (konsensus) mengenai kategori akhir.

Selain menganalisis temuan empiris, penelitian ini juga melakukan analisis konseptual dengan menggunakan teori pendidikan karakter Thomas Lickona yang mencakup *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action*, serta pemikiran Ki Hadjar Dewantara mengenai pendidikan yang berlandaskan *kodrat alam* dan *kodrat zaman*. Integrasi kedua perspektif tersebut digunakan untuk menjelaskan bagaimana strategi interaktif berbasis konten digital berkontribusi terhadap penguatan karakter Islami peserta didik sekaligus memberikan landasan teoritis dalam menafsirkan temuan penelitian.

HASIL PENELITIAN

Bentuk-Bentuk Strategi Interaktif Konten Digital dalam Pembelajaran PAI

Hasil sintesis dari berbagai sumber yang dianalisis menunjukkan bahwa terdapat sejumlah bentuk strategi interaktif konten digital yang telah diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan tujuan memperkuat karakter peserta didik. Bentuk-bentuk tersebut dapat dikelompokkan ke dalam lima kategori utama, yaitu: (1) media audiovisual naratif seperti video animasi dan film pendek bertema Islami; (2) gamifikasi pembelajaran melalui platform kuis interaktif; (3) aplikasi mobile learning keagamaan; (4) podcast dan media sosial sebagai sumber belajar tambahan; serta (5) teknologi immersive seperti Virtual Reality.

Pada kategori media audiovisual naratif, penggunaan video dan film animasi bernuansa Islami terbukti mampu meningkatkan pemahaman, motivasi belajar, serta internalisasi nilai-nilai keagamaan peserta didik. Keberhasilan media ini terletak pada kemampuannya menghadirkan visualisasi konkret, tokoh teladan, dan alur cerita yang dekat dengan pengalaman peserta didik sehingga nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kepedulian sosial dapat dipahami secara lebih mendalam melalui proses observasi dan identifikasi tokoh. Pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi, integrasi media digital seperti video animasi, presentasi multimedia, dan kuis interaktif juga terbukti meningkatkan keterlibatan, fokus, dan pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Agama Islam.²⁵

Pada kategori gamifikasi, berbagai penelitian menunjukkan adanya konsistensi temuan mengenai dampak positif penggunaan platform digital berbasis permainan terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Karakteristik gamifikasi yang menghadirkan unsur tantangan, skor, umpan balik langsung, dan kompetisi yang sehat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Selain itu, integrasi gamifikasi dengan media digital lain seperti e-modul, video pembelajaran, dan platform edukatif berbasis permainan juga berkontribusi pada peningkatan capaian akademik sekaligus mendukung internalisasi nilai-nilai religius melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.²⁶

Pada kategori aplikasi mobile learning, ditemukan bahwa aplikasi Al-Qur'an digital, hadis, dan kumpulan doa harian memberikan akses yang sangat mudah bagi peserta didik untuk belajar di mana pun dan kapan pun mereka membutuhkan. Fleksibilitas akses ini menjadi nilai tambah penting dalam mendukung pembiasaan ibadah harian peserta didik karena memungkinkan terjadinya pengulangan materi keagamaan secara berkelanjutan melalui aktivitas membaca, menghafal, dan memahami ajaran

²⁵ Hidayati Ramadhani and Jasiah Jasiah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Rukun Islam Kelas VII MTs," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 3 (November 2025): 33904–10, <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i3.33146>.

²⁶ Muhammad Reza Ilham Al Asrory, Maskuri Maskuri, and Dian Mohammad Hakim, "IMPLEMENTASI APLIKASI QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM," *Vicratina : Jurnal Ilmiah Keagamaan* 9, no. 4 (May 2024): 52–65.

Islam secara mandiri.²⁷ Kondisi tersebut sejalan dengan teori pembiasaan (*habituation*) yang menekankan pentingnya pengulangan perilaku secara konsisten dalam proses pembentukan karakter religius.²⁸

Pada kategori podcast dan media sosial, hasil analisis menunjukkan bahwa kedua media tersebut memiliki potensi yang besar dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Media sosial berfungsi tidak hanya sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai ruang interaksi, diskusi, dan kolaborasi yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Karakteristik media sosial yang interaktif, mudah diakses, dan dekat dengan kehidupan generasi digital menjadikannya efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, partisipasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi keagamaan. Selain itu, media sosial membuka peluang terjadinya pembelajaran yang lebih kontekstual melalui pertukaran informasi dan pengalaman keagamaan secara daring.²⁹

Di sisi lain, podcast Islami menawarkan fleksibilitas belajar yang tinggi karena materi dapat diakses dalam format audio tanpa terikat ruang dan waktu. Peserta didik dapat mendengarkan materi keagamaan saat melakukan aktivitas lain, sehingga proses belajar menjadi lebih adaptif terhadap kebutuhan dan gaya belajar generasi digital. Kemampuan podcast untuk diputar ulang juga memungkinkan peserta didik melakukan penguatan pemahaman secara mandiri dan berkelanjutan. Dengan demikian, podcast tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mendukung kemandirian belajar dan internalisasi nilai-nilai keagamaan.³⁰

Tabel 1. Sintesis Pola Temuan Berdasarkan Kategori Strategi Interaktif Konten Digital

Kategori Strategi	Sumber Rujukan (Penulis, Tahun)	Fokus Kajian	Temuan Utama	Implikasi bagi Penguatan Karakter
Audiovisual naratif	Studi implementasi video/film animasi Islami pada pembelajaran PAI	Video animasi & film pendek bertema Islami di jenjang sekolah	Meningkatkan pemahaman, motivasi, dan identifikasi tokoh teladan melalui visualisasi konkret	Menguatkan moral feeling melalui empati naratif; perlu tindak lanjut reflektif agar berlanjut ke moral action
Gamifikasi	Asrory, Maskuri, &	Motivasi belajar peserta	Quizizz meningkatkan	Efektif memperkuat

²⁷ Nurkholis and Asep Bambang Susanto, "Penggunaan Aplikasi Al Qur'an Digital Dalam Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Qur'an Hadist," *ISLAM EDU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 2, no. 01 (June 2024): 14–26, <https://doi.org/10.51614/islam>; Sofiyatus Zahro et al., "Mobile Learning: Pembelajaran Berbasis Aplikasi Dan Gadget Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)," *THORIQTUNA: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 2 (2025): 29–37.

²⁸ John Dewey, *Human Nature and Conduct: An Introduction to Social Psychology* (New York: Henry Holt and Company, 1922).

²⁹ Ahmad Afandi Hasan, Nandika Dwi Pratama, and Herlini Puspika Sari, "Peran Media Sosial Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam* 3 (April 2025): 278–84, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.942>.

³⁰ Ahmad Husein et al., "Podcast Sebagai Media Ajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (January 2024): 104–16, <https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i1.65>.

	Hakim (2024); studi penerapan Quizizz pada PAI	didik PAI melalui platform kuis interaktif	motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman materi secara signifikan	pembiasaan (dimensi ibadah) melalui reward-feedback; kontribusi ke akhlak terbatas tanpa desain reflektif
Mobile learning keagamaan	Studi aplikasi Al-Qur'an, hadis, dan doa digital	Aksesibilitas belajar mandiri peserta didik lintas waktu dan tempat	Memudahkan pengulangan materi keagamaan secara konsisten dan mandiri	Mendukung habituasi ibadah harian sejalan dengan teori pembiasaan karakter
Media sosial	Azis & Rusydiyah (2025); literasi digital dalam pendidikan Islam	Pemanfaatan media sosial sebagai ruang belajar dan diskusi keagamaan	Media sosial meningkatkan keterlibatan diskusi, namun kualitas konten bervariasi	Berpotensi memperluas akses belajar, tetapi menuntut kurasi guru agar akidah tidak terdistorsi
Podcast Islami	Studi pemanfaatan podcast keagamaan sebagai media belajar fleksibel	Konsumsi materi keagamaan berformat audio di luar jam sekolah	Meningkatkan fleksibilitas dan kemandirian belajar melalui pengulangan (replay)	Mendukung penguatan akidah secara konseptual melalui repetisi naratif audio
Teknologi immersive (VR)	Ilham (2025); eksplorasi teknologi immersive dalam pembelajaran	Potensi visualisasi kontekstual berbasis realitas virtual	Berpotensi meningkatkan pengalaman belajar kontekstual, namun implementasinya masih terbatas oleh biaya dan infrastruktur	Berpotensi besar bagi dimensi akidah dan akhlak melalui simulasi, tetapi belum dapat diterapkan merata

Tabel 1 memperlihatkan bahwa pola temuan lintas kategori strategi tidak seragam: strategi yang unggul pada satu dimensi karakter tidak selalu unggul pada dimensi lain, sehingga pemilihan strategi digital idealnya disesuaikan dengan dimensi karakter (akidah, ibadah, atau akhlak) yang hendak diperkuat, bukan diperlakukan sebagai solusi tunggal yang berlaku umum. Kecenderungan ini menjadi kontribusi penting yang membedakan hasil sintesis kajian ini dari sekadar rangkuman temuan penelitian terdahulu.

Mekanisme Interaktivitas dalam Memperkuat Dimensi Karakter Islami

Untuk memahami secara lebih mendalam bagaimana strategi interaktif konten digital dapat memperkuat karakter Islami, diperlukan analisis terhadap mekanisme yang menjelaskan hubungan antara interaktivitas dan ketiga dimensi karakter Islami, yaitu akidah, ibadah, dan akhlak. Pada dimensi akidah, interaktivitas konten digital berperan dalam memperkuat pemahaman konseptual peserta didik mengenai keyakinan dasar Islam melalui visualisasi yang konkret. Konsep-konsep abstrak seperti keimanan kepada Allah, malaikat, hari akhir, dan takdir, yang seringkali sulit dipahami peserta didik usia dini maupun remaja apabila hanya disampaikan secara verbal, dapat divisualisasikan melalui animasi, simulasi, atau narasi

interaktif yang membantu peserta didik membangun representasi mental yang lebih jelas terhadap konsep-konsep tersebut.

Pada dimensi ibadah, mekanisme interaktivitas berperan penting dalam mendukung proses pembiasaan (*habituation*) yang menjadi salah satu pendekatan kunci dalam pembentukan karakter religius peserta didik. Dalam konteks pendidikan karakter, pembiasaan dipahami sebagai proses pengulangan perilaku secara konsisten hingga menjadi kebiasaan yang melekat dalam diri individu. Aplikasi mobile yang dilengkapi dengan fitur pengingat waktu salat, pencatatan progres hafalan, serta gamifikasi capaian ibadah harian berfungsi sebagai instrumen yang memperkuat konsistensi peserta didik dalam menjalankan ibadah. Mekanisme *reward* dan *feedback* yang menjadi karakteristik utama gamifikasi memberikan penguatan positif setiap kali peserta didik berhasil mencapai target ibadah tertentu, sehingga secara psikologis meningkatkan motivasi dan keterlibatan berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman nilai-nilai keagamaan melalui sistem poin, tantangan, dan penghargaan yang mendorong keterlibatan peserta didik secara konsisten.³¹

Pada dimensi akhlak, mekanisme interaktivitas bekerja melalui proses identifikasi dan simulasi pengambilan keputusan moral. Konten digital yang dirancang dengan menghadirkan skenario atau dilema moral, di mana peserta didik diminta untuk membuat pilihan dan kemudian melihat konsekuensi dari pilihan tersebut, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk melatih kemampuan penalaran moral dalam lingkungan yang aman tanpa risiko nyata. Pendekatan literasi akhlak digital berbasis Islam yang dikembangkan oleh Budianto dan Faoji (2025) secara khusus menyasar pembentukan kesadaran akhlak kepada Allah dan akhlak kepada sesama, yang meliputi nilai kasih sayang, hormat, dan keadilan, melalui strategi pendidikan yang melibatkan peran aktif guru dan orang tua dalam bentuk keteladanan, dialog interaktif, serta penetapan aturan digital yang jelas.³²

Apabila dikaitkan dengan kerangka teori Lickona, dapat dipahami bahwa konten digital interaktif berpotensi menjembatani ketiga komponen karakter secara lebih terintegrasi dibandingkan metode konvensional. *Moral knowing* diperkuat melalui penyajian informasi yang dikemas secara menarik dan mudah diingat, *moral feeling* dibangun melalui narasi yang membangkitkan empati dan koneksi emosional dengan tokoh atau situasi yang disajikan, sedangkan *moral action* dapat dilatih melalui simulasi pengambilan keputusan atau gamifikasi yang mendorong pengulangan perilaku positif.³³ Namun, penting untuk dicatat bahwa simulasi digital tidak dapat sepenuhnya menggantikan praktik nyata dalam kehidupan sosial. Inilah

³¹ Lovandri Dwandra Putra et al., "PEMANFAATAN GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN PAI DI SEKOLAH DASAR," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 04 (December 2024): 234–43, <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.22785>.

³² Budianto and Faoji, "PENDIDIKAN LITERASI AKHLAK BAGI SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL."

³³ Lickona, *Educating for Character*.

sebabnya mengapa berbagai penelitian menekankan bahwa strategi interaktif konten digital harus dipandang sebagai pelengkap, bukan pengganti, dari interaksi sosial langsung dan keteladanan nyata dari guru, orang tua, dan lingkungan sekitar peserta didik.

PEMBAHASAN

Bagian ini menginterpretasikan temuan-temuan yang telah dipaparkan pada bagian Hasil Penelitian dengan mendialogkannya secara kritis pada kerangka konseptual integratif yang telah disusun sebelumnya, yaitu sintesis antara teori Thomas Lickona, pemikiran Ki Hadjar Dewantara, dan afordansi teknologi digital interaktif. Pembahasan diarahkan tidak sekadar untuk mengonfirmasi kesesuaian temuan dengan penelitian terdahulu, tetapi terutama untuk menjelaskan mengapa dan dalam kondisi apa strategi interaktif konten digital tertentu lebih efektif dibandingkan strategi lainnya dalam memperkuat karakter Islami peserta didik.

Analisis Kritis: Efektivitas Bersyarat dan Faktor Penentu Keberhasilan

Meskipun temuan-temuan yang dianalisis secara umum menunjukkan dampak positif dari penggunaan konten digital interaktif terhadap penguatan karakter Islami, perlu ditegaskan bahwa efektivitas tersebut bersifat kondisional dan tidak dapat dipandang sebagai hubungan kausal yang sederhana. Sejumlah faktor secara bersamaan memengaruhi seberapa besar dampak positif yang dapat dicapai, dan ketidakhadiran faktor-faktor tersebut justru dapat membalikkan dampak positif menjadi dampak negatif.

Faktor pertama penentu keberhasilan terletak pada kualitas kurasi konten, karena tidak semua materi keagamaan di media sosial memiliki kualitas ilmiah yang sesuai dengan standar kurikulum. Kelimpahan informasi digital tidak otomatis menjamin kualitas pembelajaran dan berpotensi menimbulkan distorsi pemahaman jika peserta didik tidak memiliki literasi digital yang memadai. Kondisi ini dapat menyebabkan pemahaman keagamaan yang keliru atau tidak moderat apabila tidak ada mekanisme seleksi dan verifikasi yang baik. Oleh karena itu, guru berperan penting sebagai kurator konten yang memilih, memvalidasi, dan mengarahkan sumber belajar digital agar sesuai dengan tujuan pendidikan dan nilai-nilai Islam. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PAI berbasis media digital menuntut strategi pedagogis adaptif, terutama dalam pengelolaan dan kurasi konten agar tetap kredibel dan selaras dengan nilai keislaman.³⁴

Faktor kedua adalah kompetensi literasi digital pendidik yang menjadi prasyarat penting dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi. Penerapan model pembelajaran digital menuntut guru tidak hanya mampu mengoperasikan teknologi, tetapi juga memiliki kemampuan pedagogis dalam memanfaatkannya secara interaktif dan bermakna. Tanpa kompetensi tersebut, penggunaan teknologi cenderung bersifat substitutif, yakni sekadar menggantikan media konvensional tanpa meningkatkan kualitas keterlibatan kognitif maupun emosional peserta didik. Oleh karena itu, penguatan literasi digital

³⁴ Mohd Wiyono, "Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 1, no. 1 (May 2025): 1–7, <https://doi.org/10.63477/jupendia.v1i1.203>.

guru menjadi aspek krusial dalam optimalisasi pembelajaran berbasis teknologi. Sejalan dengan berbagai temuan penelitian, peningkatan kompetensi tersebut umumnya direkomendasikan melalui program pelatihan dan pengembangan profesional berkelanjutan agar guru mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran.³⁵

Faktor ketiga adalah keterlibatan serta pengawasan orang tua dalam proses pendidikan nilai. Sejumlah kajian yang menelaah proses negosiasi nilai religius peserta didik antara lingkungan sekolah dan paparan media digital menunjukkan bahwa peserta didik sering menghadapi ketegangan nilai akibat adanya perbedaan antara nilai yang ditanamkan di sekolah dengan realitas yang mereka temui dalam ruang digital sehari-hari.³⁶ Kondisi ini mengindikasikan bahwa tanpa adanya kesinambungan dan konsistensi nilai antara lingkungan sekolah dan keluarga, penguatan nilai-nilai positif yang telah dibangun melalui pembelajaran di sekolah berpotensi melemah, bahkan dapat terdistorsi oleh paparan konten digital yang tidak terkontrol di lingkungan rumah.

Faktor keempat adalah kesenjangan akses dan infrastruktur teknologi pendidikan. Meskipun pembelajaran berbasis konten digital interaktif memiliki potensi meningkatkan kualitas Pendidikan Agama Islam, implementasinya masih terkendala oleh keterbatasan perangkat, jaringan internet, dan infrastruktur yang belum merata antarwilayah. Ketimpangan ini terlihat antara satuan pendidikan di perkotaan yang lebih siap secara teknologi dibandingkan daerah dengan akses terbatas. Teknologi imersif seperti Virtual Reality (VR) juga belum dapat diterapkan secara luas karena kendala biaya dan kesiapan infrastruktur, meskipun berpotensi meningkatkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan interaktif (Ilham, 2025). Kondisi ini berimplikasi pada kesenjangan kualitas pembelajaran, sehingga diperlukan pemerataan akses teknologi pendidikan yang lebih adil dan inklusif.³⁷

Berdasarkan analisis terhadap keempat faktor tersebut, dapat dirumuskan bahwa strategi interaktif konten digital memiliki potensi besar untuk memperkuat karakter Islami peserta didik, namun potensi tersebut hanya dapat terwujud secara optimal apabila didukung oleh ekosistem yang melibatkan kurasi konten yang ketat, kompetensi literasi digital pendidik yang memadai, keterlibatan aktif orang tua, dan pemerataan akses infrastruktur. Tanpa keempat elemen pendukung ini, penerapan konten digital interaktif berisiko menjadi sekadar perubahan format penyampaian materi tanpa perubahan substansial dalam kualitas internalisasi nilai, atau bahkan berisiko menghadirkan dampak kontraproduktif berupa

³⁵ Safrudin Safrudin and Zulfani Sesmiarni, "Profesional Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Meningkatkan Literasi Di Era Digital," *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)* 3, no. 1 (November 2022): 43–53, <https://doi.org/10.55583/jkip.v3i1.308>.

³⁶ Syamraeni Syamraeni, Hidayatus Sholichah, and Adam Hafidz Al Fajar, "Transformasi Nilai Religius di Era Digital: Analisis Literatur Berdasarkan Tujuan Hifz al-'Aql," *Socio Religia* 5, no. 2 (December 2024), <https://doi.org/10.24042/sr.v5i2.25552>.

³⁷ Seprian Ilham, "Tren Dan Efektivitas Penggunaan Virtual Reality Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital," *Wangsa : Journal of Education and Learning* 2, no. 05 (October 2025): 28–36.

paparan konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai keislaman.

Perbandingan antarstrategi menunjukkan bahwa tingkat efektivitas berbeda-beda bergantung pada dimensi karakter yang hendak diperkuat, bukan bersifat seragam. Gamifikasi cenderung paling efektif pada dimensi ibadah karena mekanisme reward dan feedback-nya secara langsung memperkuat pengulangan perilaku (*habituation*), namun kontribusinya terhadap dimensi akhlak relatif terbatas apabila tidak disertai skenario dilema moral yang reflektif. Sebaliknya, media audiovisual naratif lebih unggul dalam membangun moral feeling melalui identifikasi tokoh dan empati naratif, tetapi kurang efektif mendorong moral action tanpa tindak lanjut berupa penugasan atau diskusi terbimbing dari guru. Perbedaan pola efektivitas ini menjelaskan mengapa strategi yang efektif meningkatkan motivasi belajar secara umum tidak selalu berbanding lurus dengan penguatan karakter yang mendalam: keduanya bergantung pada kesesuaian antara afordansi teknis media dan dimensi karakter yang disasar, serta pada ada tidaknya intervensi pedagogis guru yang menjembatani pengalaman digital dengan refleksi dan praktik nyata.

Tantangan dalam Implementasi Strategi Interaktif Konten Digital

Selain faktor-faktor penentu keberhasilan yang telah diuraikan, analisis juga menemukan sejumlah tantangan dalam implementasi strategi interaktif konten digital untuk penguatan karakter Islami. Tantangan pertama adalah rendahnya etika digital peserta didik, yang turut diperparah oleh maraknya penyebaran informasi yang menyesatkan serta menurunnya kualitas interaksi sosial di ruang digital.³⁸ Kondisi ini menyebabkan peserta didik belum mampu secara konsisten membedakan konten yang selaras dengan nilai-nilai Islam dan yang bertentangan, bahkan berpotensi ikut menyebarkan konten tidak pantas tanpa pemahaman yang memadai terhadap konsekuensinya.

Tantangan kedua berkaitan dengan dampak teknologi terhadap interaksi sosial peserta didik. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game online secara berlebihan pada peserta didik sekolah dasar cenderung menurunkan kualitas interaksi sosial langsung akibat meningkatnya ketergantungan pada perangkat digital.³⁹ Kondisi ini menghadirkan paradoks, karena di satu sisi konten digital interaktif bertujuan meningkatkan keterlibatan belajar, namun di sisi lain intensitas penggunaan teknologi yang tidak terkontrol justru dapat mengurangi interaksi sosial nyata yang esensial bagi pembentukan karakter, khususnya dalam aspek akhlak sosial seperti kepedulian, empati, dan kerja sama.

Tantangan ketiga adalah keterbatasan pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam memanfaatkan teknologi secara optimal. Sebagaimana telah disinggung sebelumnya, banyak guru yang belum memiliki kompetensi literasi digital yang memadai untuk mengintegrasikan teknologi dengan pendekatan pedagogis yang berorientasi pada penguatan karakter, sehingga rekomendasi peningkatan pelatihan guru dalam pemanfaatan teknologi muncul secara konsisten dalam berbagai penelitian sebagai langkah yang

³⁸ Wilanda et al., "Membangun Karakter Islami Di Era Digital."

³⁹ Ega Suryakusuma, Erik Aditia Ismaya, and Muhammad Syaffruddin Kuryanto, "Analisis Dampak Bermain Game Online Free Fire Terhadap Intraksi Sosial Anak Sekolah Dasar di Desa Jekulo," *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 5, no. 1 (May 2024): 7–14, <https://doi.org/10.24176/wasis.v5i1.9726>.

perlu diprioritaskan.⁴⁰

Tantangan keempat adalah belum optimalnya kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan pengembang teknologi pendidikan dalam merancang konten digital yang secara spesifik berorientasi pada penguatan karakter Islami. Sebagian besar konten digital yang tersedia saat ini masih didominasi oleh tujuan umum seperti hiburan atau pembelajaran akademik non-keagamaan, sehingga konten yang secara khusus mengintegrasikan nilai-nilai pedagogi Islam masih relatif terbatas dibandingkan kebutuhan yang ada. Kondisi ini menunjukkan bahwa penguatan karakter Islami melalui media digital membutuhkan sinergi lintas aktor pendidikan agar pengembangan konten tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga berbasis nilai dan relevan dengan tujuan pendidikan Islam.⁴¹

Keempat tantangan tersebut menunjukkan bahwa efektivitas strategi interaktif konten digital dalam penguatan karakter Islami tidak semata-mata ditentukan oleh kualitas teknologi yang digunakan, melainkan juga oleh kesiapan ekosistem pendidikan secara menyeluruh yang mencakup etika digital peserta didik, kualitas interaksi sosial, kompetensi pedagogik guru, serta tingkat kolaborasi antar pemangku kepentingan pendidikan. Rendahnya etika digital dan melemahnya interaksi sosial mengindikasikan adanya persoalan dalam proses internalisasi nilai pada diri peserta didik, sedangkan keterbatasan kompetensi guru serta belum optimalnya kolaborasi lintas pihak menunjukkan adanya kelemahan pada aspek struktural dan institusional dalam ekosistem pendidikan digital. Dengan demikian, penguatan karakter Islami melalui konten digital menuntut pendekatan yang komprehensif dan terintegrasi, yang tidak hanya berfokus pada inovasi teknologi, tetapi juga pada penguatan nilai-nilai, peningkatan kapasitas pendidik, serta penguatan sinergi berkelanjutan antara sekolah, keluarga, dan pengembang teknologi pendidikan.

Rekomendasi Strategis: Kerangka Implementasi yang Terintegrasi

Berdasarkan hasil analisis terhadap bentuk-bentuk strategi, mekanisme interaktivitas, faktor penentu keberhasilan, serta tantangan yang telah diuraikan, dapat dirumuskan sejumlah rekomendasi strategis yang bersifat terintegrasi untuk mengoptimalkan pemanfaatan konten digital interaktif dalam penguatan karakter Islami peserta didik.

Rekomendasi pertama adalah penyusunan pedoman kurasi konten digital Islami sebagai acuan bagi guru dan satuan pendidikan dalam memilih serta mengembangkan materi pembelajaran. Pedoman ini perlu memuat kriteria utama berupa kesesuaian dengan prinsip moderasi beragama, validitas sumber keagamaan, serta kesesuaian penyajian dengan tahap perkembangan peserta didik. Hal ini sejalan dengan

⁴⁰ Kadek Dwi Wahyuni, Ketut Agustini, and I. Gde Wawan Sudatha, *Memahami Pelaksanaan Pelatihan Literasi Digital Bagi Guru: Sebuah Tinjauan Literatur* | *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7, no. 12 (2024), <https://jiip.stkipyapisdompou.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/6417>.

⁴¹ Rizki Maulidi and Laila Badriyah, "KOLABORASI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM MEMBANGUN KARAKTER SISWA DI ERA SOCIETY 5.0," *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 9 (July 2024): 277–87.

temuan Syamsul Hadi Untung dkk. (2025) yang menegaskan bahwa integrasi teknologi digital dalam pendidikan karakter Islami harus dilakukan secara sistematis melalui pemanfaatan media seperti slide interaktif, video, dan animasi nilai-nilai Islam, bukan secara ad hoc, melainkan sebagai bagian dari desain pembelajaran yang terarah dan berorientasi pada penguatan karakter.⁴²

Rekomendasi kedua adalah penguatan pelatihan literasi digital bagi guru Pendidikan Agama Islam yang tidak hanya menekankan aspek teknis, tetapi juga pedagogis dalam merancang strategi interaktif untuk penguatan karakter. Misalnya, gamifikasi untuk pembiasaan ibadah dan simulasi untuk penguatan akhlak. Hal ini penting untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran.⁴³ Rekomendasi ketiga adalah pengembangan kemitraan sekolah dan keluarga dalam pengawasan penggunaan konten digital peserta didik melalui kesepakatan aturan, durasi penggunaan, serta komunikasi perkembangan karakter. Strategi ini sejalan dengan pentingnya kolaborasi dan keteladanan dalam pendidikan karakter.⁴⁴ Rekomendasi keempat adalah dorongan bagi pengembang teknologi pendidikan untuk menghasilkan konten digital Islami yang dirancang secara khusus berdasarkan prinsip pedagogi karakter, bukan sekadar label Islami. Pengembangan ini perlu kolaborasi antara ahli teknologi, pendidikan, dan keislaman agar konten lebih valid dan bermakna.⁴⁵ Rekomendasi kelima adalah pemerataan akses infrastruktur teknologi pendidikan untuk mengurangi kesenjangan antarwilayah, sehingga manfaat pembelajaran digital dapat dirasakan secara adil. Hal ini penting karena efektivitas teknologi pendidikan sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur yang tersedia.⁴⁶

Secara keseluruhan, kelima rekomendasi tersebut menggambarkan bahwa penguatan karakter Islami melalui strategi interaktif konten digital bukanlah persoalan teknologi semata, melainkan persoalan ekosistem pendidikan yang melibatkan banyak pemangku kepentingan secara bersamaan. Konten digital interaktif yang dirancang dengan baik dapat menjadi katalisator yang sangat efektif dalam memperkuat karakter Islami peserta didik, namun keberhasilannya pada akhirnya tetap bergantung pada bagaimana manusia, yaitu guru, orang tua, dan pengembang teknologi, memanfaatkan teknologi tersebut dengan kesadaran dan tujuan yang jelas untuk membangun generasi yang tidak hanya cakap secara digital, tetapi juga kuat secara karakter dan keimanan.

Model Implementasi Terintegrasi: Kerangka Praktis Penguatan Karakter Islami Berbasis Digital

Sebagai kontribusi praktis yang melampaui rekomendasi normatif, kelima rekomendasi strategis di atas dapat dirangkum ke dalam satu model implementasi siklikal yang terdiri atas empat tahap

⁴² Syamsul Hadi Untung et al., "Internalisasi Nilai-Nilai Islami Dalam Pendidikan Karakter Di Era Disrupsi Digital," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4, no. 2 (September 2025): 136–45.

⁴³ Wahyuni, Agustini, and Sudatha, *Memahami Pelaksanaan Pelatihan Literasi Digital Bagi Guru*.

⁴⁴ Budianto and Faoji, "PENDIDIKAN LITERASI AKHLAK BAGI SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL."

⁴⁵ Maulidi and Badriyah, "KOLABORASI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM MEMBANGUN KARAKTER SISWA DI ERA SOCIETY 5.0."

⁴⁶ Ilham, "Tren Dan Efektivitas Penggunaan Virtual Reality Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital."

berkelanjutan, yaitu Kurasi, Desain, Implementasi, dan Evaluasi (model KDIE), yang beroperasi di atas kerangka konseptual tiga lapis (filosofis-tujuan, proses-psikologis, dan mekanisme-pedagogis) yang telah dirumuskan pada bagian Kajian Teori.

Tahap kurasi merupakan tahap penyaringan konten digital berdasarkan pedoman moderasi beragama dan validitas keilmuan, dilakukan oleh guru sebagai kurator utama. Tahap desain merupakan tahap pemetaan strategi digital terhadap dimensi karakter sasaran, misalnya gamifikasi untuk dimensi ibadah dan simulasi dilema moral untuk dimensi akhlak, sebagaimana ditunjukkan pola temuan pada Tabel 1. Tahap implementasi merupakan tahap pelaksanaan pembelajaran yang mengintegrasikan konten digital dengan pendampingan reflektif guru serta keterlibatan orang tua di rumah. Tahap evaluasi merupakan tahap penilaian ketercapaian moral knowing, moral feeling, dan moral action peserta didik, yang hasilnya menjadi umpan balik bagi tahap kurasi berikutnya sehingga model ini bersifat siklikal dan terus disempurnakan.

Model KDIE ini menjadi kontribusi teoretis-praktis yang membedakan artikel ini dari kajian literatur sebelumnya, karena tidak berhenti pada identifikasi bentuk-bentuk strategi digital yang efektif, melainkan menawarkan kerangka kerja yang dapat langsung diadaptasi oleh guru PAI, satuan pendidikan, maupun pengembang teknologi pembelajaran dalam merancang program penguatan karakter Islami secara sistematis dan berkelanjutan.

SIMPULAN

Kajian ini menunjukkan bahwa strategi interaktif berbasis konten digital memiliki potensi signifikan dalam penguatan karakter Islami peserta didik, khususnya pada aspek akidah, ibadah, dan akhlak. Berbagai bentuk strategi seperti media audiovisual naratif, gamifikasi, mobile learning, podcast, media sosial, hingga teknologi imersif seperti Virtual Reality terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman nilai keislaman secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional yang cenderung satu arah.

Mekanisme interaktivitas dalam konten digital juga berkontribusi dalam penguatan karakter melalui berbagai jalur, seperti visualisasi konsep abstrak untuk memperkuat akidah, sistem umpan balik dan penghargaan untuk membentuk kebiasaan ibadah, serta simulasi pengambilan keputusan moral untuk melatih akhlak. Dalam perspektif teori Lickona, pendekatan ini berpotensi mengintegrasikan moral knowing, moral feeling, dan moral action secara lebih utuh dalam proses pembelajaran.

Namun demikian, efektivitas strategi tersebut bersifat kondisional dan dipengaruhi oleh empat faktor utama, yaitu kualitas kurasi konten, kompetensi literasi digital guru, keterlibatan orang tua, serta pemerataan infrastruktur teknologi. Berbagai tantangan seperti rendahnya etika digital peserta didik, penurunan kualitas interaksi sosial, keterbatasan kompetensi guru, serta minimnya kolaborasi dalam

pengembangan konten Islami masih menjadi hambatan yang perlu diatasi secara sistematis.

Implikasinya, penguatan karakter Islami melalui konten digital perlu dipahami sebagai proses ekosistemik yang melibatkan sinergi antara sekolah, keluarga, dan pengembang teknologi pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan pedoman kurasi konten digital Islami, peningkatan literasi digital guru PAI, penguatan kemitraan sekolah–keluarga, pengembangan konten berbasis pedagogi karakter Islami, serta pemerataan infrastruktur teknologi pendidikan.

Secara teoretis, kajian ini berkontribusi melalui perumusan kerangka konseptual tiga lapis yang mengintegrasikan teori Thomas Lickona, pemikiran Ki Hadjar Dewantara, dan afordansi teknologi digital interaktif, serta melalui identifikasi pola diferensial efektivitas strategi digital terhadap masing-masing dimensi karakter Islami (akidah, ibadah, akhlak) sebagaimana dirangkum pada Tabel 1, sehingga memperkaya khazanah kajian pendidikan karakter Islami berbasis teknologi yang sebelumnya masih bersifat deskriptif dan parsial. Secara praktis, kajian ini berkontribusi melalui model implementasi Kurasi-Desain-Implementasi-Evaluasi (KDIE) yang dapat langsung diadaptasi oleh guru Pendidikan Agama Islam dalam merancang pembelajaran, oleh satuan pendidikan dalam menyusun kebijakan pemanfaatan teknologi, serta oleh pengembang media pembelajaran dalam merancang konten digital yang berorientasi pada penguatan karakter, bukan sekadar transfer pengetahuan keagamaan.

Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan pendekatan empiris seperti eksperimen atau kuasi-eksperimen untuk mengukur efektivitas masing-masing strategi interaktif terhadap dimensi karakter tertentu, serta meneliti dampak jangka panjang penggunaan konten digital interaktif terhadap konsistensi perilaku Islami peserta didik di luar lingkungan sekolah. Dengan demikian, kontribusi teknologi digital dalam pendidikan karakter Islami dapat dipahami secara lebih komprehensif dan dioptimalkan untuk membentuk generasi yang tidak hanya cakap digital, tetapi juga kuat dalam keimanan dan akhlak.

DAFTAR RUJUKAN

- Akhyar, Muaddyl, Iswantir M, Susanda Febriani, and Ramadhoni Aulia Gusli. "Strategi Adaptasi Dan Inovasi Kurikulum Pendidikan Islam Di Era Digital 4.0." *Instructional Development Journal* 7, no. 1 (April 2024): 18–30. <https://doi.org/10.24014/idj.v7i1.29452>.
- Al-Aqsha, Andi Qadri, Della Anjelia Saputri, and Imam Makruf. "Fragmentasi Otoritas Keagamaan Dalam Konten Media Digital: Tantangan Epistemologis Bagi Pembelajaran PAI: Fragmentation of Religious Authority in Digital Media Content: An Epistemological Challenge for Islamic Religious Education Learning." *Mosaic: Islamic Studies Journal* 5, no. 01 (June 2026). <https://doi.org/10.35719/mosaic.v5i01.2616>.
- Andini, Dwi, Nurhayati Nurhayati, Sita Awalunnisah, and Durrotunnisa Durrotunnisa. "Pengenalan Karakter Religius Melalui Media Digital Pada Anak Usia Dini Di TK Negeri Anggrek Labuan Panimba." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9, no. 5 (August 2025): 1887–96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7272>.
- Arlini, Rizka Riza, and Muh Hanif. "Pembentukan Karakter Religius Siswa melalui Program Bina Pribadi Islam (BPI) di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMP IT): Perspektif Teori Thomas Lickona dan Ki Hadjar Dewantara." *Jurnal Penelitian Inovatif* 5, no. 2 (April 2025): 1507–18. <https://doi.org/10.54082/jupin.1504>.
- Asrory, Muhammad Reza Ilham Al, Maskuri Maskuri, and Dian Mohammad Hakim. "IMPLEMENTASI APLIKASI QUIZZZ DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM." *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan* 9, no. 4 (May 2024): 52–65.
- Aulia, Muhammad Faizul, and Anisa Dwi Makrufi. "Pengaruh karakteristik generasi alpha terhadap efektivitas implementasi Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta." *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam* 18, no. 1 (April 2025): 31–48. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v18i1.19320>.
- Azis, Annisa, and Evi Rusydiyah. "LITERASI DIGITAL DALAM PENDIDIKAN ISLAM: MENAVIGASI TANTANGAN DAN PELUANG MEDIA SOSIAL UNTUK PEMBELAJARAN AGAMA." *An-Nahdlah: Jurnal Pendidikan Islam* 5 (August 2025): 100–117. <https://doi.org/10.51806/an-nahdlah.v5i1.729>.
- Aziz, Arrijalul Aziz. "Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Pai Dalam Menghadapi Tantangan Era Digital." *AL-HIKMAH (Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan Agama Islam)* 7, no. 1 (April 2025): 73–81. <https://doi.org/10.36378/al-hikmah.v7i1.4137>.
- Budianto, Budianto, and Ahmad Faoji. "PENDIDIKAN LITERASI AKHLAK BAGI SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL: STUDI PUSTAKA PERSPEKTIF ISLAM." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)* 5, no. 2 (May 2025): 1844–54. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.3058>.
- Dewantara, Ki Hadjar. *Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa., 2013.
- Dewey, John. *Human Nature and Conduct: An Introduction to Social Psychology*. New York: Henry Holt and Company, 1922.
- Firmansyah, M., Ardila Sari, Nazala Shudur, and Aang Kunapei. "Peran Media Sosial Dalam Peningkatan

- Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Miftahul Ilmi: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1 (July 2024): 58–70. <https://doi.org/10.59841/miftahulilmi.v1i3.5>.
- Ghani, Athaillah Abdul. “Media Digital Interaktif Sebagai Inovasi Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Literasi Keagamaan Siswa Di Era Modern.” *Jurnal Ilmiah Guru Madrasah* 4, no. 1 (June 2025): 279–90. <https://doi.org/10.69548/jigm.v4i1.68>.
- Habibulloh, Muh, and Himad Ali. “Strategi Pendidikan Islam Di Era Digital.” *JMPI: Jurnal Manajemen, Pendidikan Dan Pemikiran Islam* 2, no. 2 (November 2024): 70–88. <https://doi.org/10.71305/jmpi.v2i2.27>.
- Haqjaya, Bima Purwidya. “Digital Gamification in Islamic Religious Education Learning: Systematic Literature Review.” *Blantika: Multidisciplinary Journal* 4, no. 5 (May 2026): 169–83. <https://doi.org/10.57096/blantika.v4i5.498>.
- Hasan, Ahmad Afandi, Nandika Dwi Pratama, and Herlini Puspika Sari. “Peran Media Sosial Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam* 3 (April 2025): 278–84. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.942>.
- Husein, Ahmad, Eidil Putri Maharani, Muhammad Amril Saifuddin, Angga Bagas Satria, and Unik Hanifah Salsabila. “Podcast Sebagai Media Ajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (January 2024): 104–16. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i1.65>.
- Ilham, Seprian. “Tren Dan Efektivitas Penggunaan Virtual Reality Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital.” *Wangsa : Journal of Education and Learning* 2, no. 05 (October 2025): 28–36.
- Lickona, Thomas. *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books, 1991.
- Maulidi, Rizki, and Laila Badriyah. “KOLABORASI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM MEMBANGUN KARAKTER SISWA DI ERA SOCIETY 5.0.” *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 9 (July 2024): 277–87.
- Nasution, Ina Zainah, and Uswah Hasanah. “APLIKASI TEORI PEMBELAJARAN KONSTRUKTIVISME PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP MUHAMMADIYAH 1 MEDAN.” *Proceeding International Seminar of Islamic Studies*, no. 0 (March 2025): 2304–10. <https://doi.org/10.3059/insis.v0i0.23687>.
- Nurkholis, and Asep Bambang Susanto. “Penggunaan Aplikasi Al Qur’an Digital Dalam Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Qur’an Hadist.” *ISLAM EDU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 2, no. 01 (June 2024): 14–26. <https://doi.org/10.51614/islam>.
- Pasha, Adinda Sabrina, and Muhammad Arifin Rahmanto. *Interactive Media in Islamic Education: Enhancing Engagement amid Infrastructure Challenges at Muhammadiyah 12 Senior High School Jakarta*. 6, no. 2 (2025).
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama Dan Pendidikan Keagamaan, 55 (2007). <https://gandem.id/arsip/detail.php?id=24>. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4769.
- Putra, Lovandri Dwandra, Alifa Yulli Arini, Neindya Ayunda Nirmala, and Asyda Fariha Aulia Shafa. “PEMANFAATAN GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN PAI DI SEKOLAH DASAR.”

Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 9, no. 04 (December 2024): 234–43.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.22785>.

Ramadhani, Hidayati, and Jasiah Jasiah. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Rukun Islam Kelas VII MTs.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 3 (November 2025): 33904–10.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v9i3.33146>.

Safrudin, Safrudin, and Zulfani Sesmiarni. “Profesional Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Meningkatkan Literasi Di Era Digital.” *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)* 3, no. 1 (November 2022): 43–53. <https://doi.org/10.55583/jkip.v3i1.308>.

Sari, Ni, Ni Pratiwi, Made Meitriana, Luh Indrayani, and Ni Wayan Santi. “Penerapan Strategi Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Dalam Pembelajaran Ekonomi.” *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 13 (June 2025). <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i2.103634>.

Suryakusuma, Ega, Erik Aditia Ismaya, and Muhammad Syaffruddin Kuryanto. “Analisis Dampak Bermain Game Online Free Fire Terhadap Intraksi Sosial Anak Sekolah Dasar di Desa Jekulo.” *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 5, no. 1 (May 2024): 7–14.
<https://doi.org/10.24176/wasis.v5i1.9726>.

Susanti, Septiani Selly, Laila Nursafitri, Iri Hamzah, Rita Zunarti, Darmanto, Fitriyah, Bima Fandi Asy'arie, and Muhammad Syihab As'ad. “Innovative Digital Media in Islamic Religious Education Learning.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 21, no. 1 (June 2024): 40–59.
<https://doi.org/10.14421/jpai.v21i1.7553>.

Sutono, Nurhayati Aida, and Azainil. “The Effectiveness of E-Leadership in Total Quality Management in Education.” *Sinergi International Journal of Education* 2, no. 2 (May 2024): 67–75.
<https://doi.org/10.61194/education.v2i2.175>.

Syamraeni, Syamraeni, Hidayatus Sholichah, and Adam Hafidz Al Fajar. “Transformasi Nilai Religius di Era Digital: Analisis Literatur Berdasarkan Tujuan Hifz al-‘Aql.” *Socio Religia* 5, no. 2 (December 2024). <https://doi.org/10.24042/sr.v5i2.25552>.

Untung, Syamsul Hadi, Moh Isom Muddin, Aqdi Rofiq Asnawi, Farales Sindy, and Lutfiatul Khasanah. “Internalisasi Nilai-Nilai Islami Dalam Pendidikan Karakter Di Era Disrupsi Digital.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4, no. 2 (September 2025): 136–45.

Wahyuni, Kadek Dwi, Ketut Agustini, and I. Gde Wawan Sudatha. *Memahami Pelaksanaan Pelatihan Literasi Digital Bagi Guru: Sebuah Tinjauan Literatur | JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. 7, no. 12 (2024). <https://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/6417>.

Wilanda, Maisy Apriliany, Irma Nur Rahmawati, Sari Primayeni, and Herlini Puspika Sari. “Membangun Karakter Islami Di Era Digital: Tantangan Dan Solusi.” *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 3, no. 2 (May 2025): 567–73. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.940>.

Wiyono, Mohd. “Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 1, no. 1 (May 2025): 1–7. <https://doi.org/10.63477/jupendia.v1i1.203>.

Zahro, Sofiyatus, Ayna Ayu Farikha, Khaidar Muhammad Fu'ad, M. Romadlon Habibullah, Sofiyatus Zahro, Ayna Ayu Farikha, Khaidar Muhammad Fu'ad, and M. Romadlon Habibullah. “Mobile Learning: Pembelajaran Berbasis Aplikasi Dan Gadget Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).” *THORIQOTUNA: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 2 (2025): 29–37.