

JURNAL ILMIAH MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
TARBAWI: JOURNAL ON ISLAMIC EDUCATION
Url: <http://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/tarbawi>

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL DALAM
PENDIDIKAN KARAKTER ISLAMI**

Rendi Okta Saputra, Irhamudin, Siti Roudhotul Jannah

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Ma'arif Lampung

Email: rendisaputra14724@gmail.com

Abstract

The development of digital technology has transformed learning into a more interactive process through media such as Quizizz and similar platforms, thereby increasing students' motivation and participation. In Islamic education, this innovation supports the contextual delivery of Islamic values while strengthening students' digital literacy. This study describes the implementation of digital-based learning media through the Quizizz platform in Islamic Religious Education (PAI) to strengthen the 5S character values (Salam, Sapa, Senyum, Sopan, and Santun — greeting, addressing, smiling, politeness, and courtesy) among students of classes X2 and X3 at SMAN 1 Sekampung Udik. The research employed a descriptive qualitative approach using observation, interviews, and documentation techniques. The findings indicate that the implementation of Quizizz was carried out through structured stages of planning, implementation, and evaluation under teacher supervision and in accordance with school regulations. Interactive quiz-based learning encouraged students to be more active, enthusiastic, disciplined, and accustomed to applying 5S values in classroom interactions. Thus, digital-based learning media through Quizizz is able to provide innovative and effective Islamic Religious Education while strengthening contextual and well-controlled Islamic character education.

Keywords : Digital Learning Media, Implementation, Islamic Character Education

Abstrak

Perkembangan teknologi digital mengubah pembelajaran menjadi lebih interaktif melalui media seperti Quizizz dan platform sejenis, sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Dalam pendidikan Islam, inovasi ini mendukung penyampaian nilai keislaman secara kontekstual sekaligus memperkuat literasi digital. Penelitian ini mendeskripsikan implementasi media pembelajaran berbasis digital melalui platform Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk menguatkan karakter 5S (Salam, Sapa, Senyum, Sopan, dan Santun) pada siswa kelas X2 dan X3 di SMAN 1 Sekampung Udik. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Quizizz dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang terstruktur serta berada dalam pengawasan guru dan selaras dengan tata tertib sekolah. Pembelajaran berbasis kuis interaktif mendorong siswa lebih aktif, antusias, disiplin, dan terbiasa menerapkan nilai 5S dalam interaksi pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis digital melalui Quizizz mampu menghadirkan pembelajaran PAI yang inovatif sekaligus efektif dalam memperkuat pendidikan karakter Islami secara kontekstual dan terkontrol.

Kata Kunci : Implementasi, Media Pembelajaran Digital, Pendidikan Karakter Islami

How to Cite: Rendi Okta Saputra, Irhamudin and Siti Roudhotul Jannah (2026). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pendidikan Karakter Islami. Penerbitan Artikel Ilmiah Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol 10 (No 1) April 2026

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan telah membawa perubahan yang signifikan terhadap cara guru mengajar dan siswa belajar. Saat ini, pembelajaran tidak lagi bergantung pada buku teks dan metode ceramah semata, tetapi telah bertransformasi melalui pemanfaatan media digital seperti video interaktif, aplikasi pembelajaran daring, hingga platform berbasis permainan seperti Quizizz, Kahoot, atau Wordwall.¹

Media digital mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan partisipasi aktif siswa di kelas.² Dalam konteks pendidikan Islam, inovasi digital menjadi peluang besar untuk menyampaikan nilai-nilai keislaman secara kontekstual dan kreatif, sekaligus menjawab tantangan era modern yang menuntut kemampuan literasi digital pada peserta didik.³

Meskipun demikian, penerapan media pembelajaran berbasis digital di

sekolah tidak selalu berjalan tanpa kendala. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah adanya kebijakan pembatasan penggunaan telepon genggam (HP) di lingkungan sekolah.⁴ Kebijakan ini umumnya diterapkan untuk menjaga fokus belajar siswa dan mencegah penyalahgunaan perangkat digital untuk hal-hal yang tidak mendukung proses pendidikan. Hal ini juga terjadi di SMAN 1 Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur, yang menetapkan aturan larangan membawa HP ke sekolah sebagai bagian dari tata tertib siswa. Namun, di sisi lain, sekolah juga menyadari pentingnya pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran modern.

Untuk itu, sekolah memberikan izin terbatas bagi guru yang ingin menggunakan platform pembelajaran digital, dengan catatan bahwa penggunaannya harus dikoordinasikan dengan Waka Kesiswaan, guru BK, dan wali kelas, serta perangkat siswa berada di bawah pengawasan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Pendidikan Agama Islam tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi kognitif, tetapi juga pada pembentukan akhlak dan

¹ Puji Utami dkk., "Peran Guru PAI Dalam Meningkatkan Akhlak Siswa Di SDN 20 Negerikaton Kabupaten Pesawaran," *Assyfa Journal of Islamic Studies* 2, no. 1 (2024): 47–52, <https://doi.org/10.61650/ajis.v2i1.539>.

² Sutarno Sutarno dkk., "Peran Guru Pai Terhadap Perkembangan Psikologi Peserta Didik," *Manajerial : Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan* 5, no. 1 (2025): 219–25, <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4904>.

³ Hasmiza Hasmiza, "Model kurikulum pendidikan Islam di era digital: Mengoptimalkan teknologi untuk pembelajaran yang inovatif," *Research and Development Journal of Education* 11, no. 1 (2025): 164–77.

⁴ Erni Setyowati dkk., "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Kemandirian Belajar Peserta Didik Di Era Digital," *Manajerial : Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan* 5, no. 2 (2025): 385–94, <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i2.5747>.

karakter peserta didik.⁵ Dalam konteks ini, penguatan karakter 5S (Salam, Sapa, Senyum, Sopan, dan Santun) menjadi bagian penting dari budaya sekolah sekaligus tujuan pembelajaran.

Dalam situasi inilah inovasi pembelajaran menjadi penting. Guru, khususnya guru Pendidikan Agama Islam (PAI), dituntut untuk kreatif dalam memanfaatkan teknologi digital agar pembelajaran tetap menarik tanpa melanggar aturan sekolah.⁶ Salah satu solusi yang mulai diterapkan adalah penggunaan platform Quizizz, yaitu media pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain kuis interaktif.⁷ Melalui Quizizz, siswa dapat menjawab pertanyaan yang disajikan secara visual dan menarik, sementara guru dapat memantau hasil belajar secara langsung.⁸ Dengan pendekatan ini, pembelajaran PAI tidak hanya berpusat pada ceramah, tetapi juga

mengintegrasikan elemen kompetisi, kesenangan, dan keterlibatan aktif siswa. Hal ini membuat suasana belajar menjadi lebih dinamis dan membantu mengurangi rasa bosan terhadap pelajaran agama yang sering dianggap monoton oleh sebagian siswa.

Secara teoretis, penerapan media digital seperti Quizizz dalam pembelajaran didasari oleh teori media pembelajaran berbasis digital. Teori ini menekankan bahwa teknologi bukan hanya alat bantu, melainkan bagian integral dari sistem pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru, siswa, dan konten.⁹ Menurut Richard Mayer dalam teori Multimedia Learning, siswa akan belajar lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, suara, dan interaksi.¹⁰ Media digital mampu memperkuat pemahaman konsep dan menumbuhkan minat belajar melalui pengalaman visual dan partisipatif. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, teori ini menjadi relevan karena nilai-nilai Islam dapat disampaikan melalui media yang lebih hidup, seperti animasi tentang akhlak, kuis nilai keislaman, atau permainan edukatif yang

⁵ Nadia Yusri dkk., "Peran penting pendidikan agama Islam dalam membentuk karakter pribadi yang Islami," *Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2024): 12–12.

⁶ Ahmad Zabidi, "Kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran pai di SD Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang," *INSPIRASI (Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam)* 3, no. 2 (2025): 128–44.

⁷ Aisyah Cinta Putri Wibawa dkk., "Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa

new normal," *Jurnal: Integrated (Information Technology and Vocational Education)* 3, no. 1 (2021): 17–22.

⁸ Anh Tuan Pham dkk., "Gamified learning in grammar lessons: EFL students' perceptions of Kahoot! and Quizizz," *Acta Psychologica* 259 (September 2025): 105436, <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.105436>.

⁹ Loso Judijanto dkk., *Transformasi Pendidikan: Menghadapi Era Digital Di Ruang Belajar* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2025).

¹⁰ Jules Nurhatmi, "Teori multimedia pembelajaran: Landasan kognitif dan implikasi desain instruksional," *Al Habib: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan* 1, no. 2 (2025): 91–117.

mengandung pesan moral.¹¹

Fenomena kependidikan yang terjadi di SMAN 1 Sekampung Udik menunjukkan adanya dinamika menarik antara kebutuhan pembelajaran digital dan kebijakan sekolah tentang disiplin penggunaan perangkat. Sekolah secara tegas melarang siswa membawa HP untuk mencegah penyalahgunaan teknologi dan menjaga ketertiban belajar. Namun, pada saat yang sama, guru membutuhkan media digital seperti platform Quizizz untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Kondisi ini melahirkan mekanisme izin khusus yang mengharuskan guru berkoordinasi dengan Waka Kesiswaan, guru BK, dan wali kelas sebelum menggunakan media digital di kelas. Selama pembelajaran berlangsung, HP siswa berada di bawah tanggung jawab penuh guru, dan setelah kegiatan selesai perangkat dikumpulkan kembali hingga jam pulang sekolah.

Fenomena ini menjadi penting diteliti karena menunjukkan bagaimana inovasi pembelajaran berbasis digital tetap dapat diterapkan dalam batasan

ketat tata tertib sekolah, sekaligus memberikan gambaran nyata tentang bagaimana nilai disiplin, etika, dan karakter Islami diintegrasikan dalam pembelajaran modern berbasis teknologi.¹²

Berdasarkan uraian tersebut, terlihat bahwa implementasi media pembelajaran berbasis digital di sekolah dengan kebijakan pembatasan HP bukan sekadar persoalan teknis, tetapi juga menyangkut kemampuan guru untuk beradaptasi, berinovasi, dan mengelola kelas secara kreatif.

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI menjadi contoh konkret bagaimana teknologi dapat digunakan untuk memperkuat nilai-nilai Islam, membangun karakter religius, sekaligus meningkatkan daya tarik pembelajaran.¹³

Penelitian ini penting bagi pembaca karena memberikan gambaran konkret mengenai praktik inovasi pembelajaran digital yang tetap berorientasi pada nilai dan etika. Dalam konteks pendidikan Islam di era digital, guru dan pengelola sekolah membutuhkan model pembelajaran yang tidak hanya adaptif terhadap teknologi, tetapi juga mampu menjaga esensi pembentukan akhlakul karimah. Dengan demikian, artikel ini menawarkan kontribusi praktis dan konseptual tentang bagaimana

¹¹ Dedi Setiawan dan Wiwid Pratiwi, "Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Melalui Pendekatan Saintifik di SMK Ma'arif 1 Metro," *AL-MANAR: Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam* 14, no. 1 (2025): 337–51.

¹² Azwani Masuwai dkk., "Self-assessment for continuous professional development: The perspective of Islamic Education," *Heliyon* 10, no. 19 (2024): e38268, <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e38268>.

¹³ Dedi Supriadi, "Inovasi pembelajaran PAI di era digital: Strategi menumbuhkan minat belajar Gen-Z," *Tadbiruna* 1, no. 2 (2022): 319–34.

teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sarana strategis pembelajaran PAI yang inovatif sekaligus bermuatan karakter.

Penelitian tentang implementasi media pembelajaran berbasis digital di SMAN 1 Sekampung Udik diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan model pembelajaran yang adaptif terhadap kebijakan sekolah. Hasil penelitian ini akan memberikan pemahaman tentang bagaimana guru dapat mengintegrasikan media digital secara efektif tanpa mengabaikan aspek tata tertib dan karakter siswa.

Selain itu, penelitian ini juga diharapkan menjadi rujukan bagi sekolah lain dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang seimbang antara kemajuan teknologi dan nilai-nilai pendidikan Islam yang humanis, kreatif, dan kontekstual. Kesenjangan inilah yang melatarbelakangi pentingnya penelitian ini.

Diperlukan kajian yang tidak hanya menyoroti efektivitas media digital dalam meningkatkan keaktifan belajar, tetapi juga bagaimana penggunaannya dapat diselaraskan dengan kebijakan sekolah serta

berkontribusi terhadap pembentukan perilaku religius dan sosial siswa. Pertanyaan kebaruan yang diangkat dalam penelitian ini terletak pada bagaimana implementasi media pembelajaran berbasis digital melalui platform Quizizz dalam pembelajaran PAI dapat berjalan secara terencana dan terkontrol di tengah pembatasan penggunaan HP, serta bagaimana dampaknya terhadap penguatan karakter 5S siswa.

Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis implementasi media pembelajaran berbasis digital (Quizizz) dalam pembelajaran PAI guna menguatkan karakter 5S pada siswa kelas X2 dan X3 di SMAN 1 Sekampung Udik, serta untuk mengetahui dan memahami dampaknya terhadap perilaku 5S siswa dalam interaksi pembelajaran di kelas. Melalui kajian ini, diharapkan diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai peran media digital dalam mendukung pembelajaran PAI yang relevan, disiplin, dan berkarakter di era teknologi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif.¹⁴ Yang bertujuan memahami secara mendalam fenomena pembelajaran PAI berbasis media digital (Quizizz) pada sekolah yang menerapkan kebijakan pembatasan HP.¹⁵ Menurut Moleong,

¹⁴ Nurul Ulfatin, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan: Teori Dan Aplikasinya* (Media Nusa Creative (MNC Publishing), 2022).

¹⁵ M. Mahbubi dan Halimatus

Sa'diyah, "Penerapan pendekatan kontekstual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pembelajaran PAI," *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam* 8, no. 2 (2025): 168–76.

penelitian kualitatif berfokus pada makna, proses, dan interpretasi pengalaman partisipan terhadap suatu peristiwa.¹⁶ Pendekatan ini dipilih karena menggambarkan secara rinci bagaimana guru dan siswa mengalami, merasakan, serta memaknai proses pembelajaran digital yang dilakukan secara terbatas namun terarah.¹⁷

Penelitian ini juga menggunakan pendekatan fenomenologis, yaitu pendekatan yang menggali makna pengalaman manusia terhadap fenomena tertentu.¹⁸ Pendekatan fenomenologi memungkinkan peneliti memahami secara komprehensif hubungan antara kebijakan sekolah, strategi guru, dan pengalaman belajar siswa dalam kelas di SMAN 1 Sekampung Udik, Kabupaten Lampung Timur.

Subjek penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling, karena mereka merupakan pihak yang paling mengetahui dan mengalami langsung implementasi

media pembelajaran digital Pendidikan Agama Islam di tengah kebijakan pembatasan HP.¹⁹ Informan terdiri dari Kepala Sekolah sebagai penentu kebijakan, Guru PAI sebagai pelaksana pembelajaran digital berbasis Quizizz, serta dua siswa kelas X sebagai perwakilan peserta didik. Pemilihan ini bertujuan memperoleh data yang mendalam dan komprehensif sesuai karakter penelitian kualitatif fenomenologis.

Data penelitian ini bersifat deskriptif dan berfokus pada pengalaman informan mengenai implementasi pembelajaran PAI berbasis Quizizz di tengah kebijakan pembatasan HP, termasuk pengawasan guru, kedisiplinan, dan persepsi siswa.²⁰ Sumber data meliputi data primer dari wawancara dan observasi dengan Kepala Sekolah, Guru PAI, dan dua siswi kelas X, serta data sekunder dari dokumen sekolah, literatur ilmiah, dan kebijakan pendidikan terkait pembelajaran digital.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi.²¹ Observasi dilakukan secara langsung untuk mengamati implementasi pembelajaran PAI berbasis digital (Quizizz), interaksi guru dan siswa, mekanisme

¹⁶ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*, 2016.

¹⁷ Sahyan Sahyan dkk., "Penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran pendidikan agama Islam untuk meningkatkan literasi keislaman siswa MIS Pendidikan Agama Islam Medan," *At-Tazakki: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Islam Dan Humaniora* 9, no. 2 (2025): 142–55.

¹⁸ Yoki Yusanto, "Ragam pendekatan penelitian kualitatif," *Journal of scientific communication (jsc)* 1, no. 1 (2020).

¹⁹ STIE Pasim Sukabumi, "Teknik pengambilan sampel umum dalam metodologi penelitian: Literature review," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)* 1, no. 2 (2022): 85–114.

²⁰ Masruroh Lubis dan Dairina Yusri, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis E-Learning (Studi Inovasi Pendidik MTS. PAI Medan di Tengah Wabah Covid-19)," *Fitrah: Journal of Islamic Education* 1, no. 1 (2020): 1–18.

²¹ Romdona Siti dkk., "Teknik pengumpulan data: Observasi, wawancara dan kuesioner," *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik* 3 (2025): 39–47.

pengawasan HP, serta suasana dan kedisiplinan kelas, dengan hasil dicatat dalam bentuk field notes.²²

Wawancara mendalam dilakukan secara semi-terstruktur kepada kepala sekolah, guru PAI, dan siswa untuk menggali pemahaman kebijakan pembatasan HP, strategi penerapan media digital, persepsi siswa, serta mekanisme pengawasan dan koordinasi, kemudian dianalisis secara tematik.

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti pendukung seperti foto kegiatan, surat izin, dokumen tata tertib, dan tangkapan layar pembelajaran digital sebagai bagian dari triangulasi. Instrumen penelitian bersifat fleksibel dengan peneliti sebagai instrumen utama yang didukung pedoman observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan teknik, member check, serta ketekunan pengamatan. Teknik analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi secara simultan untuk menghasilkan temuan yang komprehensif dan dapat

dipertanggungjawabkan.²³

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menyajikan hasil penelitian mengenai implementasi media pembelajaran berbasis digital melalui platform Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAN 1 Sekampung Udik. Hasil penelitian diperoleh melalui proses observasi, wawancara, dan studi dokumentasi yang dilakukan pada guru PAI serta siswa kelas X2 dan X3 sebagai subjek penelitian. Fokus utama kajian ini adalah bagaimana media pembelajaran digital digunakan di tengah kebijakan sekolah yang membatasi penggunaan telepon genggam (HP), serta bagaimana strategi guru dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran tanpa mengabaikan tata tertib sekolah. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan memberikan gambaran faktual mengenai praktik inovasi pembelajaran digital yang tetap berorientasi pada pembentukan karakter Islami siswa.

Selanjutnya, pembahasan diarahkan pada dua aspek utama, yaitu implementasi media pembelajaran berbasis digital (Quizizz) dalam pembelajaran PAI untuk menguatkan karakter 5S (Salam, Sapa, Senyum, Sopan, dan Santun), serta dampak implementasi media tersebut terhadap perilaku 5S siswa kelas X2 dan X3 di SMAN 1 Sekampung Udik. Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan temuan lapangan dengan teori pembelajaran digital dan pendidikan karakter Islami, sehingga menghasilkan analisis yang komprehensif dan

²² Mispani Mispani dan Siti Roudhotul Jannah, "The Influence of Discipline and Performance of Teachers' Akidah Akhlak on Student Achievement in Madrasah Aliyah,"

Bulletin of Pedagogical Research 1, no. 1 (2021): 46–53.

²³ Matthew B. Miles dkk., *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (SAGE Publications, 2013).

mendalam. Melalui uraian ini, diharapkan dapat terlihat secara jelas bagaimana penggunaan media digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana peningkatan motivasi dan interaktivitas belajar, tetapi juga sebagai instrumen dalam menanamkan nilai-nilai karakter Islami dalam kehidupan belajar siswa sehari-hari.

Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Digital (Quizizz) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk menguatkan karakter 5S di SMAN 1 Sekampung Udik

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAN 1 Sekampung Udik memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital melalui platform Quizizz sebagai strategi untuk meningkatkan pemahaman materi sekaligus menguatkan karakter 5S (Salam, Sapa, Senyum, Sopan, dan Santun) di tengah kebijakan pembatasan penggunaan HP. Implementasi media digital ini tetap dilaksanakan dengan memperhatikan tata tertib sekolah, sehingga membutuhkan pengelolaan dan pengawasan yang terencana agar inovasi pembelajaran berjalan selaras dengan aturan yang berlaku.

Implementasi media pembelajaran berbasis Quizizz dalam mata pelajaran PAI di SMAN 1 Sekampung Udik

dilaksanakan melalui tahapan terstruktur, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Pada tahap perencanaan, guru tidak hanya menyusun RPP yang memuat tujuan kognitif dan penguatan karakter 5S, tetapi juga menentukan waktu khusus penggunaan HP, misalnya hanya pada 20–30 menit terakhir pembelajaran. Guru menyiapkan bank soal di platform Quizizz yang disesuaikan dengan materi PAI, seperti akhlak terpuji, adab kepada guru, dan etika pergaulan Islami.

Soal-soal dirancang tidak hanya berbentuk pilihan ganda berbasis materi, tetapi juga studi kasus sederhana yang mengaitkan nilai Salam, Sapa, Senyum, Sopan, dan Santun dalam kehidupan sehari-hari di sekolah. Selain itu, guru membuat tata tertib penggunaan HP di kelas, seperti hanya membuka aplikasi yang diinstruksikan, tidak mengakses media sosial, dan langsung mengumpulkan HP setelah kegiatan selesai..



Gambar 2: pembelajaran berbasis Quizizz

Tahap Pelaksanaan pembelajaran PAI berbasis Quizizz di kelas X2 dan X3 berlangsung tertib, interaktif, dan terkontrol, diawali dengan salam, doa, serta pembiasaan 5S (Salam, Sapa, Senyum, Sopan, dan Santun), kemudian guru membagikan HP dengan penegasan aturan penggunaan dan melakukan

pengawasan aktif selama kuis berlangsung untuk mencegah penyalahgunaan perangkat. Penggunaan Quizizz membuat suasana kelas lebih hidup, siswa lebih antusias, aktif, dan fokus, serta setiap soal dikaitkan dengan nilai 5S seperti adab memberi salam, berbicara santun, dan menghormati sesama. Kepala sekolah mengapresiasi inovasi ini karena mampu memadukan disiplin tata tertib dengan kemajuan teknologi melalui pengawasan penuh guru. Siswa merasakan pembelajaran lebih menyenangkan, memudahkan pemahaman materi akhlak, meningkatkan semangat dan persaingan sehat, serta membiasakan kejujuran dan sikap sopan, sementara orang tua mengamati adanya peningkatan semangat belajar dan pembiasaan salam serta kesantunan di rumah, sehingga pelaksanaan ini efektif sebagai sarana pembelajaran sekaligus penguatan karakter 5S.

Tahap evaluasi implementasi Quizizz dilakukan oleh guru PAI melalui evaluasi hasil belajar dan evaluasi sikap siswa. Berdasarkan hasil observasi, setelah kuis selesai, guru menampilkan hasil nilai Quizizz dan memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa. Guru juga mengaitkan hasil kuis dengan refleksi karakter, seperti pentingnya kejujuran,

kedisiplinan, dan sopan santun selama pembelajaran berlangsung.

Wawancara dengan Guru PAI menunjukkan bahwa evaluasi karakter dilakukan melalui pengamatan harian, catatan sikap, serta koordinasi dengan wali kelas dan guru BK. Guru menyampaikan bahwa setelah penerapan Quizizz, siswa kelas X2 dan X3 menunjukkan peningkatan dalam pembiasaan 5S, seperti memberi salam kepada guru, menyapa teman, tersenyum saat berinteraksi, dan berbicara lebih santun.

Kepala Sekolah menegaskan bahwa evaluasi karakter menjadi bagian dari program pembiasaan sekolah secara berkelanjutan. Kepala sekolah menyampaikan bahwa penggunaan media digital membantu menarik perhatian siswa dalam memahami nilai-nilai akhlak Islami, sehingga berdampak pada perilaku sehari-hari di lingkungan sekolah.

Wawancara dengan lima siswa menunjukkan adanya perubahan sikap setelah mengikuti pembelajaran berbasis Quizizz. Afif Ilham menyatakan lebih paham pentingnya bersikap sopan kepada guru. Ana Elisa mengaku lebih terbiasa memberi salam. Dian Rizky mengatakan bahwa pembelajaran kuis menjadikan belajar jujur dalam menjawab soal. Nadia Syafa Azzara menyebutkan bahwa ia lebih menghargai teman saat berdiskusi. Tommy Ardiansyah menambahkan bahwa ia kini lebih santun dalam berbicara.

Sementara itu, hasil penelitian dengan lima orang tua siswa menguatkan temuan

evaluasi tersebut. Sulis melihat anaknya lebih sering memberi salam di rumah. Ahmad Heriawan menyampaikan bahwa anak lebih sopan dalam berbicara kepada orang tua. Jariyah menyebutkan bahwa anak mulai terbiasa tersenyum dan menyapa tetangga. Ahmad Thohim mengatakan bahwa anak lebih disiplin dalam belajar. Nofiyanti menambahkan bahwa perubahan perilaku anak terlihat setelah mengikuti pembelajaran PAI di sekolah.

Dengan demikian, evaluasi implementasi media pembelajaran berbasis digital Quizizz menunjukkan bahwa pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar PAI, tetapi juga efektif dalam memperkuat karakter 5S siswa secara bertahap dan berkelanjutan.

Dampak Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Digital (Quizizz) terhadap perilaku 5S siswa kelas X2 dan X3 SMAN 1 Sekampung Udik

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran PAI di kelas X2 dan X3, implementasi media pembelajaran berbasis digital melalui platform Quizizz memberikan dampak positif terhadap perilaku 5S (Salam, Sapa, Senyum, Sopan, dan Santun) siswa. Selama pembelajaran berlangsung,

siswa terlihat lebih aktif berinteraksi dengan guru maupun teman, serta menunjukkan sikap sopan dalam bertanya dan menjawab pertanyaan.

Sebelum pembelajaran dimulai, siswa terbiasa mengucapkan salam, menyapa guru, serta tersenyum ketika memasuki kelas. Setelah pembelajaran berakhir, siswa juga tampak lebih santun dalam berkomunikasi, baik kepada guru maupun sesama teman. Hasil observasi ini menunjukkan bahwa suasana pembelajaran digital tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga mendorong terbentuknya kebiasaan positif dalam perilaku sehari-hari di kelas.

Hasil penelitian dengan Kepala SMAN 1 Sekampung Udik menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran PAI berdampak nyata terhadap pembentukan karakter siswa. Setelah diterapkannya pembelajaran berbasis digital, siswa terlihat lebih berani menyapa guru, lebih ramah kepada teman, serta menunjukkan etika berbicara yang lebih baik. Program pembiasaan 5S menjadi lebih efektif ketika dipadukan dengan pembelajaran digital yang menarik dan menyenangkan karena siswa lebih mudah menerima pesan-pesan moral.

Wawancara dengan Guru PAI mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz berdampak positif terhadap perilaku siswa. Siswa lebih antusias mengikuti pelajaran dan lebih mudah diarahkan untuk menerapkan nilai-nilai 5S seperti jujur, disiplin, dan menghargai

aturan. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani menyapa guru, tersenyum ketika bertemu, dan berbicara dengan bahasa yang lebih sopan.



Gambar 1: Wawancara siswa X2 dan X3

Hasil penelitian dengan siswa dan orang tua juga menunjukkan adanya perubahan perilaku, seperti lebih terbiasa memberi salam, bersikap santun, menyapa dengan ramah, tersenyum saat berinteraksi, serta lebih disiplin dalam belajar. Berdasarkan keseluruhan hasil observasi dan wawancara tersebut, implementasi media pembelajaran berbasis digital (Quizizz) dalam pembelajaran PAI di SMAN 1 Sekampung Udik memberikan dampak positif terhadap perilaku 5S siswa kelas X2 dan X3, tidak hanya di lingkungan sekolah tetapi juga di rumah.

PEMBAHASAN

Implementasi media pembelajaran berbasis digital Quizizz dalam pembelajaran PAI di SMAN 1 Sekampung Udik berlangsung melalui tahapan yang sistematis, selaras dengan teori tahapan implementasi dalam

pendidikan. George C. Edwards III menekankan bahwa keberhasilan implementasi ditentukan oleh komunikasi, sumber daya, disposisi, dan struktur pelaksana. Dalam konteks pendidikan Islam, tahapan implementasi dimodifikasi menjadi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi agar sejalan dengan tujuan pembelajaran berbasis nilai.²⁴

Penerapan Quizizz tidak hanya diarahkan pada pencapaian kompetensi kognitif PAI, tetapi juga difokuskan pada penguatan karakter 5S (Salam, Sapa, Senyum, Sopan, dan Santun) sebagai budaya sekolah. Hal ini sejalan dengan perspektif pendidikan Islam yang dikemukakan oleh Abuddin Nata, bahwa pembelajaran PAI harus adaptif terhadap perkembangan zaman tanpa meninggalkan orientasi nilai akhlak. Dengan demikian, media digital berfungsi bukan sekadar alat bantu teknologi, tetapi sebagai sarana strategis internalisasi nilai akhlak Islam

Media pembelajaran digital memiliki peran strategis dalam menjawab tantangan pembelajaran PAI di era teknologi. Penggunaan Quizizz menghadirkan materi keagamaan dalam format visual dan interaktif, sehingga memudahkan siswa memahami konsep akhlak dan ibadah secara lebih menarik. Dari perspektif konstruktivisme kognitif yang dipelopori oleh Jean Piaget, proses belajar terjadi ketika siswa aktif membangun

²⁴ Edi Irawan dkk., *Pendidikan Tinggi Di Masa Pandemi : Transformasi, Adaptasi, dan*

Metamorfosis Menyongsong New Normal (Zahir Publishing, 2020).

pengetahuannya melalui pengalaman. Quizizz mendorong keterlibatan aktif siswa dalam menjawab, menganalisis, dan merefleksikan nilai-nilai yang terkandung dalam materi PAI, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran berbasis digital melalui platform Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk menguatkan karakter 5S (Salam, Sapa, Senyum, Sopan, dan Santun) di SMAN 1 Sekampung Udik, serta menganalisis dampaknya terhadap perilaku siswa kelas X2 dan X3. Berdasarkan hasil penelitian, implementasi pembelajaran digital dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang sistematis serta tetap selaras dengan kebijakan sekolah yang membatasi penggunaan HP.

Pada tahap perencanaan, guru PAI menyusun RPP yang mengintegrasikan Quizizz sebagai media pembelajaran sekaligus memuat tujuan penguatan karakter 5S. Soal-soal yang dirancang tidak hanya menguji pemahaman materi PAI, tetapi juga mengandung nilai akhlak Islami seperti adab memberi salam, etika menyapa, kebiasaan tersenyum, serta sikap sopan dan santun. Perencanaan dilakukan melalui koordinasi dengan kepala

sekolah, Waka Kesiswaan, guru BK, dan wali kelas sebagai bentuk penyesuaian terhadap kebijakan pembatasan penggunaan HP. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi digital tetap dapat dilaksanakan secara terkontrol dan bertanggung jawab.

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran berlangsung interaktif dan terarah. Guru memulai pembelajaran dengan pembiasaan salam, sapa, dan senyum sebelum penggunaan media digital. Quizizz digunakan sebagai media penguatan materi sekaligus sarana internalisasi nilai 5S. Siswa kelas X2 dan X3 menunjukkan antusiasme, keaktifan, serta partisipasi yang lebih tinggi. Guru membimbing siswa agar tetap menerapkan sikap sopan dan santun selama pembelajaran berlangsung. HP digunakan secara terbatas di bawah pengawasan guru dan dikumpulkan kembali setelah kegiatan selesai. Suasana kelas menjadi lebih komunikatif, kompetitif secara sehat, dan menyenangkan. Dalam perspektif konstruktivisme sosial dari Lev Vygotsky, interaksi sosial memegang peranan penting dalam pembentukan pemahaman dan perilaku. Lingkungan kelas yang komunikatif dan kompetitif secara sehat melalui Quizizz memperkuat internalisasi nilai 5S melalui pengalaman sosial yang nyata.

Selain itu, perubahan perilaku siswa dapat dianalisis melalui teori behavioristik dari B. F. Skinner. Dalam teori ini, perilaku terbentuk melalui stimulus dan penguatan (reinforcement). Quizizz memberikan stimulus

berupa pertanyaan interaktif dan penguatan berupa skor serta apresiasi. Ketika nilai sopan dan santun dimasukkan dalam soal dan praktik pembelajaran, siswa menerima penguatan positif secara berulang sehingga membentuk kebiasaan perilaku 5S secara bertahap.

Pada tahap evaluasi, guru menilai hasil belajar melalui skor Quizizz serta melakukan observasi sikap siswa untuk melihat penerapan karakter 5S. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan partisipasi, kedisiplinan, serta perubahan perilaku siswa dalam pembiasaan salam, sapa, senyum, sopan, dan santun.²⁵ Wawancara dengan kepala sekolah, guru, siswa, dan orang tua menguatkan temuan bahwa pembelajaran digital memberikan dampak positif terhadap perilaku siswa baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

Temuan penelitian ini memiliki perbedaan sekaligus melengkapi penelitian terdahulu yang telah dikaji. Temuan ini selaras dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang

menekankan bahwa pengetahuan dan nilai akan lebih mudah diinternalisasi ketika siswa terlibat aktif dalam proses belajar.²⁶ Quizizz sebagai media interaktif memungkinkan siswa mengalami proses belajar yang menyenangkan, sehingga pesan-pesan moral dalam materi PAI lebih mudah diterima dan dipraktikkan. Selain itu, teori behavioristik juga relevan menjelaskan perubahan perilaku ini, di mana pembiasaan salam, sapa, dan sopan santun yang dilakukan secara konsisten dalam pembelajaran digital membentuk respons positif yang berulang hingga menjadi kebiasaan. Dengan demikian, media Quizizz berfungsi sebagai stimulus yang mendorong terbentuknya perilaku 5S secara bertahap dan berkelanjutan.

Penelitian Wardana dan Mustofa menunjukkan bahwa Quizizz meningkatkan motivasi belajar PAI, namun tidak berada dalam konteks pembatasan HP.²⁷ Penelitian ini menemukan bahwa implementasi Quizizz tetap efektif meskipun berada dalam kebijakan larangan HP dengan mekanisme pengawasan yang terstruktur. Penelitian Khairunnisa tentang penggunaan Quizizz pada mata pelajaran keagamaan menekankan aspek motivasi dan interaktivitas, sedangkan penelitian ini menegaskan dampak konkret

²⁵ Bang Nguyen-Viet dan Bac Nguyen-Viet, "The synergy of immersion and basic psychological needs satisfaction: Exploring gamification's impact on student engagement and learning outcomes," *Acta Psychologica* 252 (Februari 2025): 104660, <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2024.104660>.

²⁶ Efrita Norman *Teori Pembelajaran*

Pendidikan Agama Islam (Publica Indonesia Utama, t.t.).

²⁷ Septya Azhari Putri Wardana dan Zamzam Mustofa, "Penggunaan Media Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI dan BP di Kelas VIII SMP Negeri 1 Jenangan Ponorogo," *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 3, no. 2 (2025): 38–54.

terhadap penguatan karakter 5S. Penelitian mengenai Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran PAI sebelumnya berfokus pada peningkatan hasil kognitif, sementara penelitian ini memperluas temuan pada aspek afektif dan pembentukan karakter. Penelitian lain tentang media digital dalam PAI belum mengkaji integrasi antara kebijakan disiplin sekolah dan inovasi teknologi secara bersamaan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan temuan yang berbeda sekaligus melengkapi penelitian terdahulu, khususnya dalam konteks integrasi teknologi, kebijakan sekolah, dan pendidikan karakter Islami.

Kontribusi penelitian ini bersifat teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran digital dapat berfungsi sebagai sarana internalisasi nilai akhlak Islami apabila dirancang secara sistematis. Temuan ini juga mendukung teori implementasi kebijakan pendidikan yang menekankan pentingnya komunikasi, koordinasi, dan struktur pelaksana dalam keberhasilan program. Secara praktis, penelitian ini memberikan model implementasi pembelajaran digital dalam kondisi sekolah yang membatasi penggunaan HP. Model ini menunjukkan bahwa teknologi dapat

dikelola secara disiplin dan tetap mendukung pembentukan karakter siswa.

Meskipun demikian, Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian hanya difokuskan pada siswa kelas X2 dan X3 di SMAN 1 Sekampung Udik, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan pada seluruh tingkat kelas atau sekolah lain dengan karakteristik berbeda. Kedua, penelitian ini menitikberatkan pada penggunaan platform Quizizz sebagai media pembelajaran digital, sehingga belum membandingkan efektivitasnya dengan media digital lain. Ketiga, pengukuran dampak perilaku 5S dilakukan dalam rentang waktu penelitian yang terbatas, sehingga perubahan karakter yang diamati masih bersifat jangka pendek. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan dengan cakupan subjek yang lebih luas, variasi media digital yang berbeda, serta waktu pengamatan yang lebih panjang untuk memperoleh gambaran dampak yang lebih komprehensif.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian lanjutan direkomendasikan untuk memperluas cakupan subjek pada beberapa sekolah dengan karakteristik berbeda, menggunakan pendekatan mixed methods untuk memperoleh data kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan, membandingkan beberapa platform digital dalam pembelajaran PAI, serta melakukan penelitian longitudinal untuk melihat dampak jangka panjang terhadap pembentukan karakter siswa.

Dengan demikian, pembahasan ini menegaskan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis digital melalui platform Quizizz dalam pembelajaran PAI di SMAN 1 Sekampung Udik tidak hanya meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa, tetapi juga efektif dalam memperkuat karakter 5S. Teknologi yang dikelola secara tepat dapat menjadi mitra strategis pendidikan Islam dalam membentuk generasi yang berilmu, berakhlak, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital melalui Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dilaksanakan secara terencana, terkontrol, dan tetap selaras dengan kebijakan sekolah, sekaligus efektif dalam memperkuat karakter 5S siswa. Temuan memperlihatkan bahwa pembelajaran digital yang dikelola secara sistematis tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar, tetapi juga membentuk kebiasaan salam, sapa, senyum, sopan, dan santun dalam interaksi sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini penting bagi pembaca karena memberikan pemahaman yang utuh bahwa pemanfaatan teknologi dalam PAI dapat

menjadi sarana strategis pembentukan akhlak Islami, tanpa mengabaikan disiplin, etika, dan nilai-nilai pendidikan karakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, Ayi, Nelly Nelly, Suharto Suharto, dkk. Buku Ajar Teori Pembelajaran. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.*
- Hasmiza, Hasmiza. "Model kurikulum pendidikan Islam di era digital: Mengoptimalkan teknologi untuk pembelajaran yang inovatif." Research and Development Journal of Education 11, no. 1 (2025): 164–77.*
- Irawan, Edi, Syaiful Arif, Arif Rahman Hakim, dkk. Pendidikan Tinggi Di Masa Pandemi : Transformasi, Adaptasi, dan Metamorfosis Menyongsong New Normal. Zahir Publishing, 2020.*
- Jannah, Siti Roudhotul, Muhammad Riyadh, Wahyu Eko Purwanto, Nur Rahman Utsman, dan Muhammad Nurudin. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multiliterasi Dalam Pendidikan Agama Islam." JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan 3, no. 5 (2025): 343–53.*
- Judijanto, Loso, Tika Santika, Nurjanah Nurjanah, Wawan Suwandi, Sulaeman Sulaeman, dan Risky Diya Amalia Rais. Transformasi Pendidikan: Menghadapi Era Digital Di Ruang Belajar. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2025.*
- Khadafie, Muammar. Pendidikan Agama Islam: Tinjauan Teori Dan Praktik. Penerbit*

- Adab, t.t.*
- Khairunnisa, Fadila, Pamungkas Stiya Mulyani, dan Faisal Kamal. "Implementasi Media Digital Berbasis Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Wonosobo." *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. 4 (2024): 121–30.
- Lubis, Masruroh, dan Dairina Yusri. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis E-Learning (Studi Inovasi Pendidik MTS. PAI Medan di Tengah Wabah Covid-19)." *Fitrah: Journal of Islamic Education* 1, no. 1 (2020): 1–18.
- Mahbubi, M., dan Halimatus Sa'diyah. "Penerapan pendekatan kontekstual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pembelajaran PAI." *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam* 8, no. 2 (2025): 168–76.
- Masuwai, Azwani, Hafizhah Zulkifli, dan Mohd Isa Hamzah. "Self-assessment for continuous professional development: The perspective of Islamic Education." *Heliyon* 10, no. 19 (2024): e38268. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e38268>.
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, dan Johnny Saldana. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE Publications, 2013.
- Mispani, Mispani, dan Siti Roudhotul Jannah. "The Influence of Discipline and Performance of Teachers' Akidah Akhlak on Student Achievement in Madrasah Aliyah." *Bulletin of Pedagogical Research* 1, no. 1 (2021): 46–53.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. 2016.
- Nurul Ulfatin. *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan: Teori Dan Aplikasinya*. Media Nusa Creative (MNC Publishing), 2022.
- Nata, Abuddin. "Psikologi Pendidikan Islam." Depok: Rajawali Pers, 2018. <https://scholar.google.com/scholar?cluster=4080089755298472449&hl=en&oi=scholar>.
- Nguyen-Viet, Bang, dan Bac Nguyen-Viet. "The synergy of immersion and basic psychological needs satisfaction: Exploring gamification's impact on student engagement and learning outcomes." *Acta Psychologica* 252 (Februari 2025): 104660. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2024.104660>.
- Nurhatmi, Jules. "Teori multimedia pembelajaran: Landasan kognitif dan

- implikasi desain instruksional.” Al Habib: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan 1, no. 2 (2025): 91–117.*
- Pham, Anh Tuan, Chau Thi Hong Thai, dan Tham Van Nguyen. “Gamified learning in grammar lessons: EFL students’ perceptions of Kahoot! and Quizizz.” *Acta Psychologica* 259 (September 2025): 105436. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.105436>.
- Norman, Efrita. Windi Megayanti, dan Arman Paramansyah. *Teori Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Publica Indonesia Utama, t.t.*
- Rahmat, M. Pd I. *Inovasi Pembelajaran PAI Reorientasi Teori Aplikatif Implementatif. Vol. 1. CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022.*
- Sahyan, Sahyan, Sri Gotri, Muhammad Fadli, dan M. Alfatih Muttawakil. “Penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran pendidikan agama Islam untuk meningkatkan literasi keislaman siswa MIS Pendidikan Agama Islam Medan.” *At-Tazakki: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Islam Dan Humaniora* 9, no. 2 (2025): 142–55.
- Setiawan, Dedi, dan Wiwid Pratiwi. “Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Melalui Pendekatan Saintifik di SMK Ma’arif 1 Metro.” *AL-MANAR: Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam* 14, no. 1 (2025): 337–51.
- Setyowati, Erni, Uli Karomah, Rahmat Hidayat, dan Siti Roudhotul Jannah. “PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBENTUK KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA DIDIK DI ERA DIGITAL.” *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan* 5, no. 2 (2025): 385–94. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i2.5747>.
- Siti, Romdona, Junista Silvia, dan Gunawan Ahmad. “Teknik pengumpulan data: Observasi, wawancara dan kuesioner.” *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik* 3 (2025): 39–47.
- Sukabumi, STIE Pasim. “Teknik pengambilan sampel umum dalam metodologi penelitian: Literature review.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)* 1, no. 2 (2022): 85–114.
- Supriadi, Dedi. “Inovasi pembelajaran PAI di era digital: Strategi menumbuhkan minat belajar Gen-Z.” *Tadbiruna* 1, no. 2 (2022): 319–34.
- Sutarno, Sutarno, Budi Haryanto, Miftahul

- Ulum, dan Siti Roudhotul Jannah. "PERAN GURU PAI TERHADAP PERKEMBANGAN PSIKOLOGI PESERTA DIDIK." *MANAJERIAL : Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan* 5, no. 1 (2025): 219–25. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4904>.
- Utami, Puji, Amirudin Amirudin, Dedi Setiawan, Ahmad Muslimin, dan Jaenullah Jaenullah. "Peran Guru PAI Dalam Meningkatkan Akhlak Siswa Di SDN 20 Negerikaton Kabupaten Pesawaran." *Assyfa Journal of Islamic Studies* 2, no. 1 (2024): 47–52. <https://doi.org/10.61650/ajis.v2i1.539>.
- Wardana, Septya Azhari Putri, dan Zamzam Mustofa. "Penggunaan Media Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI dan BP di Kelas VIII SMP Negeri 1 Jenangan Ponorogo." *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 3, no. 2 (2025): 38–54.
- Wibawa, Aisyah Cinta Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, dan Rizki Hikmawan. "Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal." *Jurnal: Integrated (Information Technology and Vocational Education)* 3, no. 1 (2021): 17–22.
- Yuliah, Elih. "Implementasi kebijakan pendidikan." *Jurnal At-Tadbir: Media Hukum Dan Pendidikan* 30, no. 2 (2020): 129–53.
- Yusanto, Yoki. "Ragam pendekatan penelitian kualitatif." *Journal of scientific communication (jsc)* 1, no. 1 (2020).
- Yusri, Nadia, Muhammad Afif Ananta, Widya Handayani, dan Nurul Haura. "Peran penting pendidikan agama Islam dalam membentuk karakter pribadi yang Islami." *Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2024): 12–12.
- Zabidi, Ahmad. "Kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran pai di SD Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang." *INSPIRASI (Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam)* 3, no. 2 (2025): 128–44.