

Rekonstruksi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Generasi Z

Reconstructing Digital Media-Based Islamic Religious Education Learning to Increase Learning Motivation Among Generation Z

^{*1}Lulu Alawiyah Nurillah, ²Usep Suherman

Universitas Islam Nusantara, Indonesia

*e-mail: Lulualawiyah715@gmail.com

Abstrak: Rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih berkaitan dengan dominasi metode konvensional dan pemanfaatan media digital yang belum optimal. Penelitian ini bertujuan mengkaji rekonstruksi pembelajaran PAI berbasis media digital bagi Generasi Z di MTs Al-Mustofaiyah Nangorak Sukaresmi dan dampaknya terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang melibatkan guru PAI, peserta didik, dan pihak madrasah, kemudian dianalisis dengan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PAI berbasis media digital, melalui video pembelajaran, presentasi interaktif, dan platform pembelajaran daring, meningkatkan motivasi belajar karena proses belajar menjadi lebih menarik dan partisipatif. Implementasinya masih terkendala keterbatasan sarana pendukung dan kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi digital. Secara teoretis, temuan ini memperkuat teori motivasi belajar dan konstruktivisme. Secara praktis, rekonstruksi pembelajaran perlu didukung penyediaan sarana, akses internet, dan pelatihan guru. Sebagai studi kasus pada satu madrasah, temuan ini tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi.

Kata Kunci: Rekonstruksi Pembelajaran PAI, Media Digital, Motivasi Belajar, Generasi Z

Abstract: Low student motivation in Islamic Religious Education (PAI) remains associated with the dominance of conventional methods and the underuse of digital media. This study examines the reconstruction of digital media-based PAI learning for Generation Z at MTs Al-Mustofaiyah Nangorak Sukaresmi and its impact on students' learning motivation. A qualitative case study approach was used. Data were collected through observation, interviews, and documentation involving PAI teachers, students, and madrasah officials, and were analyzed using the Miles and Huberman interactive model, which comprises data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings show that digital media-based PAI learning, delivered through instructional videos, interactive presentations, and online learning platforms, increased students' learning motivation by making learning more engaging and participatory. Implementation, however, was constrained by limited supporting facilities and teachers' skills in operating digital technology. Theoretically, the findings support learning motivation theory and constructivism. Practically,

the reconstruction needs to be backed by adequate facilities, internet access, and teacher training. As a single-madrasah case study, the findings are not intended for generalization.

Keywords: *Reconstruction of Islamic Education Learning, Digital Media, Learning Motivation, Generation Z*

Pendahuluan

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Perubahan tersebut memengaruhi cara peserta didik memperoleh informasi, pola interaksi, proses pembelajaran, dan kebutuhan belajar. Peserta didik Generasi Z tumbuh dalam lingkungan yang dekat dengan internet, media sosial, dan perangkat digital sehingga sering digambarkan sebagai *digital natives* yang terbiasa dengan teknologi sejak awal kehidupan (Prensky, 2001, 2010). Kajian terkini menunjukkan bahwa peserta didik Generasi Z cenderung belajar secara mandiri melalui sumber daring dan merespons materi visual serta interaktif dengan baik (Hayati, 2024; Sholikhah et al., 2026). Oleh sebab itu, dunia pendidikan, termasuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), dituntut berinovasi agar tetap relevan dengan perkembangan zaman.

Pendidikan Agama Islam berperan penting dalam membangun karakter religius, moral, dan spiritual peserta didik. Pembelajaran PAI tidak hanya diarahkan pada penguasaan materi keagamaan, tetapi juga pada pembentukan perilaku dan sikap yang mencerminkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari (Muhaimin, 2012). Namun, implementasinya di sekolah masih menghadapi kendala, salah satunya rendahnya motivasi belajar peserta didik. Kondisi ini dipengaruhi oleh dominasi metode yang berpusat pada guru sehingga pembelajaran berlangsung monoton dan kurang memberi ruang keterlibatan aktif bagi peserta didik (Yaumi, 2018).

Pemanfaatan media digital dipandang sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI. Media pembelajaran membantu memperjelas penyampaian informasi sekaligus meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Arsyad, 2019). Dalam praktiknya, media digital dapat berupa video edukatif, presentasi interaktif, animasi pembelajaran, kuis digital, dan platform pembelajaran daring yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih variatif dan kontekstual. Dengan demikian, media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai strategi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (Rusman, 2020).

Rekonstruksi pembelajaran PAI merupakan upaya strategis untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik. Rekonstruksi tidak hanya dimaknai sebagai pergantian metode mengajar, tetapi mencakup pembaruan pendekatan, strategi, pemanfaatan media, dan pola interaksi agar pembelajaran lebih efektif dan relevan dengan karakteristik peserta didik. Strategi pembelajaran sendiri dipahami sebagai rangkaian upaya guru dalam mengorganisasi kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu (Majid, 2018; Sanjaya, 2019).

Secara teoretis, penelitian ini berlandaskan konstruktivisme, yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar (Siregar & Nara, 2015), serta teori motivasi belajar, yang memandang motivasi dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, termasuk lingkungan belajar dan media yang digunakan (Sardiman, 2016; Uno, 2017). Dari sisi regulasi, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sejalan dengan tujuan pendidikan nasional dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan

Nasional, yang mengarahkan pendidikan untuk mengembangkan potensi peserta didik, antara lain agar beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, kreatif, dan mandiri (Republik Indonesia, 2003). Dalam konteks pendidikan Islam, integrasi media digital diharapkan menciptakan pembelajaran yang efektif secara akademik sekaligus tetap menanamkan nilai religius dan membentuk karakter peserta didik.

Hasil observasi awal di MTs Al-Mustofaiyah Nangorak Sukaresmi menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI masih relatif rendah. Hal ini tampak dari kurang optimalnya partisipasi selama pembelajaran, rendahnya antusiasme dalam diskusi kelas, dan minimnya keberanian peserta didik mengajukan pertanyaan atau pendapat. Pembelajaran juga masih didominasi ceramah dan penugasan tertulis sehingga terasa monoton dan belum memenuhi kebutuhan belajar Generasi Z yang lebih dekat dengan media visual dan teknologi digital (Prensky, 2010). Di sisi lain, media digital belum dimanfaatkan secara optimal. Guru cenderung menggunakan media sederhana, seperti presentasi PowerPoint dan aplikasi pesan singkat untuk menyampaikan tugas, padahal teknologi saat ini menyediakan beragam media digital yang lebih interaktif (Arsyad, 2019). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara perkembangan teknologi pendidikan dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

Sejumlah penelitian terdahulu melaporkan dampak positif media digital terhadap motivasi belajar. Khotip et al. (2023) menemukan bahwa penggunaan Quizizz dan video animasi meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 3 Bungo dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Al-Asyraf dan Zulkifli (2025) melaporkan bahwa pembelajaran digital dalam PAI berpengaruh terhadap nilai akhlak dan motivasi belajar peserta didik, sedangkan Rosfiani et al. (2025) menunjukkan bahwa Wordwall, Google Form, WhatsApp, dan Canva meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI di SMA 66 Jakarta. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya menelaah platform atau media tertentu, atau menekankan pengaruh pembelajaran digital, dan belum menelaah rekonstruksi pembelajaran PAI secara utuh yang mencakup pendekatan, strategi, media, dan pola interaksi. Berdasarkan literatur yang dikaji dalam artikel ini, kajian kualitatif tentang rekonstruksi semacam itu bagi Generasi Z di lingkungan madrasah beserta kaitannya dengan motivasi belajar masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih mendalam.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap rekonstruksi pembelajaran PAI berbasis media digital sebagai upaya yang menyeluruh, yaitu mencakup pemanfaatan media, strategi, dan pola interaksi, bagi Generasi Z di MTs Al-Mustofaiyah Nangorak Sukaresmi, dengan penekanan pada motivasi belajar peserta didik serta hambatan penerapannya. Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan mengkaji rekonstruksi pembelajaran PAI berbasis media digital bagi Generasi Z di MTs Al-Mustofaiyah Nangorak Sukaresmi dan menganalisis implikasinya terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini diharapkan berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran PAI yang lebih adaptif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berupaya memahami secara mendalam fenomena rekonstruksi pembelajaran PAI berbasis media digital bagi Generasi Z di MTs Al-Mustofaiyah Nangorak Sukaresmi melalui pengamatan langsung dalam kondisi alamiah. Menurut Moleong (2017),

penelitian kualitatif bertujuan memahami fenomena sosial melalui kajian mendalam terhadap perilaku, persepsi, tindakan, dan pengalaman subjek penelitian.

Studi kasus dipilih karena penelitian berfokus pada satu lokasi, yaitu MTs Al-Mustofaiyah Nangorak Sukaresmi, sehingga peneliti dapat menggali informasi secara rinci tentang implementasi pembelajaran PAI berbasis media digital, hambatan penerapannya, dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar peserta didik Generasi Z. Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2025/2026.

Subjek penelitian terdiri atas guru PAI, kepala madrasah, dan sejumlah peserta didik. Informan ditentukan melalui teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan secara sengaja berdasarkan kemampuan informan memberikan informasi yang relevan dan mendalam tentang fokus penelitian (Sugiyono, 2019).

Data dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat langsung pelaksanaan pembelajaran PAI berbasis media digital di kelas, termasuk aktivitas guru dan peserta didik. Wawancara mendalam dilakukan dengan guru PAI, kepala madrasah, dan peserta didik untuk memperoleh informasi tentang pelaksanaan pembelajaran, penggunaan media digital, dan dampaknya terhadap motivasi belajar. Dokumentasi dimanfaatkan sebagai data pendukung berupa perangkat pembelajaran, dokumentasi kegiatan, arsip sekolah, dan dokumen lain yang relevan.

Peneliti bertindak sebagai instrumen utama (*human instrument*) yang terlibat langsung dalam pengumpulan data. Instrumen tambahan berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi disusun sesuai kebutuhan penelitian.

Sumber data terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi dan wawancara langsung dengan guru PAI, peserta didik, dan pihak madrasah. Data sekunder diperoleh dari buku, jurnal ilmiah, dokumen sekolah, dan referensi lain yang berkaitan dengan pembelajaran PAI berbasis media digital serta motivasi belajar Generasi Z.

Analisis data mengacu pada model interaktif Miles dan Huberman yang terdiri atas tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles et al., 2014). Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi dan menyederhanakan data sesuai fokus penelitian. Data kemudian disajikan dalam bentuk uraian deskriptif untuk memudahkan interpretasi, dan kesimpulan ditarik berdasarkan hasil analisis data selama penelitian.

Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik (Moleong, 2017; Sugiyono, 2019). Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai informan, yaitu guru, peserta didik, dan pihak madrasah. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar data yang diperoleh akurat dan kredibel.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rekonstruksi pembelajaran PAI berbasis media digital di MTs Al-Mustofaiyah Nangorak Sukaresmi berdampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik Generasi Z. Pembahasan berikut disusun dalam lima subbagian, yaitu bentuk rekonstruksi pembelajaran, peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar, pemahaman materi PAI, kendala implementasi, serta posisi temuan terhadap penelitian terdahulu. Pada setiap subbagian, temuan lapangan diinterpretasikan dan dihubungkan dengan teori serta hasil penelitian yang relevan.

Bentuk Rekonstruksi Pembelajaran PAI Berbasis Media Digital

Rekonstruksi pembelajaran di madrasah ini diwujudkan melalui pemanfaatan video edukatif, presentasi interaktif, media audiovisual, kuis digital, dan platform pembelajaran daring. Sebelumnya, observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran didominasi ceramah dan

penugasan tertulis, sedangkan media yang digunakan guru masih sederhana, yaitu presentasi PowerPoint dan aplikasi pesan singkat untuk menyampaikan tugas. Perbedaan kedua kondisi tersebut menunjukkan bahwa perubahan yang terjadi tidak berhenti pada penggantian alat, tetapi menyentuh cara guru menyajikan materi dan cara peserta didik terlibat di dalamnya.

Temuan ini dapat diinterpretasikan sebagai pergeseran peran media, dari alat bantu penyampaian materi menjadi bagian dari strategi pembelajaran. Pemahaman ini sejalan dengan pandangan bahwa strategi pembelajaran merupakan rangkaian upaya guru dalam mengorganisasi kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu (Majid, 2018; Sanjaya, 2019), sehingga pemilihan media menjadi bagian dari keputusan strategis, bukan sekadar pelengkap. Arsyad (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran membantu memperjelas penyampaian informasi dan meningkatkan perhatian peserta didik, sedangkan Daryanto (2017) menempatkan media sebagai komponen yang menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Kedua pandangan tersebut tampak dalam temuan penelitian ini, yakni media digital digunakan untuk memperjelas materi sekaligus menarik perhatian peserta didik.

Dari sudut pandang proses, rekonstruksi ini juga dapat dibaca sebagai upaya menggeser pembelajaran yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang memberi ruang lebih besar bagi peserta didik. Dalam pembelajaran yang didominasi ceramah, peserta didik cenderung menjadi penerima informasi, sedangkan dalam pembelajaran berbasis media digital mereka diajak menonton video, menjawab kuis, berdiskusi, dan mengakses materi melalui platform daring. Pergeseran ini penting karena pembelajaran yang monoton merupakan salah satu akar rendahnya motivasi belajar yang telah teridentifikasi pada tahap observasi awal (Yaumi, 2018).

Pilihan jenis media tersebut juga selaras dengan karakteristik peserta didik. Generasi Z tumbuh bersama teknologi digital (Prensky, 2001, 2010) dan, menurut Hayati (2024), cenderung belajar mandiri melalui sumber daring serta merespons materi visual dan interaktif dengan baik. Sholikhah et al. (2026) menambahkan bahwa peserta didik Generasi Z menyukai sumber belajar visual dan audiovisual, belajar secara mandiri, serta menghendaki umpan balik yang cepat. Dengan demikian, rekonstruksi pembelajaran PAI di madrasah ini bermakna karena mempertemukan cara guru mengajar dengan kebiasaan belajar peserta didiknya, sehingga jarak antara pembelajaran di kelas dan pengalaman digital peserta didik di luar kelas dapat dikurangi.

Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Belajar Peserta Didik

Berdasarkan observasi dan wawancara, terjadi perubahan perilaku belajar selama pembelajaran berlangsung. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, lebih aktif dalam diskusi, dan lebih berani mengajukan pertanyaan maupun pendapat tentang materi. Perhatian mereka terhadap materi juga meningkat ketika guru menggunakan media digital dibandingkan dengan pembelajaran yang didominasi ceramah. Penggunaan kuis digital dan platform daring, misalnya, menjadikan proses belajar lebih menarik, partisipatif, dan tidak membosankan.

Antusiasme, keaktifan berdiskusi, keberanian bertanya, dan perhatian yang meningkat dapat dibaca sebagai indikator perilaku dari motivasi belajar. Perubahan ini terutama terlihat pada aspek yang sebelumnya menjadi masalah dalam observasi awal, yaitu rendahnya partisipasi, antusiasme dalam diskusi, dan keberanian mengemukakan pertanyaan. Kesesuaian antara masalah awal dan perubahan yang tampak setelah rekonstruksi memperkuat dugaan bahwa media digital berperan dalam mendorong motivasi, meskipun penelitian kualitatif ini tidak mengukur besarnya pengaruh secara statistik.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Nastiti et al. (2024) yang melaporkan bahwa teknologi digital meningkatkan motivasi belajar, terutama pada aspek minat dan keterlibatan siswa. Kesamaan tersebut mengisyaratkan bahwa minat dan keterlibatan merupakan jalur utama

yang menghubungkan media digital dengan motivasi, termasuk dalam pembelajaran PAI. Dalam penelitian ini, jalur tersebut tampak dari bertambahnya partisipasi dan keberanian peserta didik, yang menandakan bahwa mereka tidak lagi sekadar menerima materi, tetapi mulai terlibat dalam proses pembelajaran.

Temuan tersebut mendukung teori motivasi belajar. [Sardiman \(2016\)](#) menyatakan bahwa motivasi belajar berkembang ketika proses pembelajaran berlangsung menarik, menyenangkan, dan melibatkan keaktifan siswa. [Uno \(2017\)](#) juga menempatkan kegiatan belajar yang menarik dan lingkungan belajar yang kondusif sebagai unsur yang menunjang motivasi. Selain itu, motivasi dipahami sebagai penggerak aktivitas belajar yang dipengaruhi oleh faktor dalam diri maupun faktor dari luar peserta didik ([Djamarah, 2018](#); [Hamalik, 2015](#)). Dalam kerangka ini, media digital dapat dipandang sebagai faktor eksternal yang menciptakan suasana belajar menarik sehingga mendorong peserta didik untuk terlibat. Implikasinya, guru perlu memastikan bahwa ketertarikan terhadap media berlanjut menjadi dorongan untuk memahami materi, agar motivasi tidak berhenti pada kesenangan terhadap tampilan media.

Pemahaman Materi PAI melalui Media Visual dan Audiovisual

Penelitian ini juga menemukan bahwa media digital memudahkan peserta didik memahami materi PAI. Penyajian materi melalui media visual dan audiovisual membuat konsep-konsep yang sebelumnya dianggap sulit atau abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Dengan demikian, rekonstruksi pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan peningkatan motivasi, tetapi juga dengan peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Temuan ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme, yang memandang peserta didik sebagai individu aktif yang membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar ([Siregar & Nara, 2015](#)). Media visual dan audiovisual memberi peserta didik kesempatan mengeksplorasi materi secara lebih mandiri melalui tampilan yang konkret. Dalam situasi ini, guru tidak lagi menjadi satu-satunya pusat informasi, tetapi berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik memperoleh pemahaman secara aktif dan kontekstual. Peran tersebut sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam suasana yang mendukung kegiatan belajar ([Nasution, 2017](#); [Sudjana, 2016](#)), dan dengan pandangan bahwa media dan teknologi pembelajaran dapat memperkaya interaksi tersebut ([Yaumi, 2018](#)).

Pemahaman yang lebih baik juga memiliki hubungan timbal balik dengan motivasi. Ketika materi yang abstrak dapat dipahami, peserta didik lebih mudah merasa mampu mengikuti pembelajaran, dan perasaan mampu tersebut dapat memperkuat keinginan untuk terus belajar. Hubungan ini bersifat interpretatif dan perlu dikaji lebih lanjut, tetapi konsisten dengan temuan bahwa peserta didik tampak lebih berani bertanya dan berpendapat setelah materi disajikan melalui media yang lebih jelas.

Perlu dicatat bahwa pemahaman materi yang dilaporkan dalam penelitian ini berkaitan dengan aspek kognitif. Padahal, pembelajaran PAI juga bertujuan membentuk akhlak dan menginternalisasikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari ([Muhaimin, 2012](#)). Penelitian ini belum menelaah secara khusus sejauh mana penggunaan media digital memengaruhi internalisasi nilai tersebut. Oleh karena itu, temuan mengenai pemahaman materi sebaiknya dibaca sebagai langkah awal, dan pembentukan karakter tetap memerlukan keteladanan serta pembiasaan yang dikelola guru bersama madrasah.

Kendala dan Kesiapan Pendukung Implementasi

Di samping dampak positif, penelitian ini menemukan kendala dalam implementasi pembelajaran berbasis media digital, yaitu keterbatasan sarana pembelajaran, kualitas jaringan internet yang belum sepenuhnya stabil, dan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi

digital yang masih perlu ditingkatkan. Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran berbasis media digital tidak ditentukan oleh keberadaan teknologi semata, tetapi juga oleh kesiapan sumber daya manusia dan fasilitas pendukung.

Kendala tersebut dapat dipahami dengan kerangka *technological pedagogical content knowledge* (TPACK), yang menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memerlukan keterpaduan pengetahuan teknologi, pedagogi, dan materi pelajaran pada diri guru (Mishra & Koehler, 2006). Guru yang menguasai materi PAI belum tentu mampu merancang pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara tepat. Pandangan ini sejalan dengan penegasan bahwa pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi menuntut kompetensi guru yang memadai (Rusman, 2020).

Temuan ini juga menegaskan bahwa rekonstruksi pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari peran guru. Media digital yang baik tidak otomatis menghasilkan pembelajaran bermakna apabila tidak dirancang sesuai tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Dalam pembelajaran PAI, guru perlu memadukan kemampuan memilih media, ketepatan pedagogis, dan penguasaan materi keagamaan sehingga teknologi digunakan untuk memperkuat tujuan pendidikan, yaitu pemahaman, sikap, dan perilaku religius peserta didik (Mishra & Koehler, 2006; Muhaimin, 2012).

Hasil penelitian lain menunjukkan pola serupa. Nabila et al. (2026) melaporkan bahwa ketidaksesuaian antara kapasitas guru dan fasilitas fisik, seperti cakupan Wi-Fi dan ketersediaan proyektor, menjadi hambatan utama digitalisasi pembelajaran PAI di MA Al-Barokah. Rosfiani et al. (2025) mengidentifikasi gangguan penggunaan gawai, kesenjangan akses teknologi, dan keterbatasan kompetensi guru dalam pembelajaran PAI di SMA 66 Jakarta, sedangkan Wahyudi et al. (2023) mencatat bahwa kesenjangan digital, keterbatasan keterampilan teknologi guru, dan infrastruktur yang belum memadai masih menjadi persoalan. Kesamaan pola ini menunjukkan bahwa kendala di MTs Al-Mustofaiyah Nangorak Sukaresmi bukan kasus yang berdiri sendiri, melainkan bagian dari tantangan yang lebih luas dalam pembelajaran PAI di era digital. Implikasinya, penyediaan perangkat dan jaringan perlu disertai pelatihan guru yang berkelanjutan agar rekonstruksi pembelajaran dapat berjalan optimal.

Posisi Temuan terhadap Penelitian Terdahulu dan Implikasi

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, temuan ini sejalan dengan hasil yang melaporkan bahwa media digital meningkatkan motivasi belajar. Khotip et al. (2023) menemukan bahwa Quizizz dan video animasi meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 3 Bungo, dan Sudarsono et al. (2025) menyimpulkan dari kajian literatur bahwa media interaktif berbasis Quizizz meningkatkan motivasi belajar PAI serta membuat pembelajaran tidak monoton. Al-Asyraf dan Zulkifli (2025) melalui desain kuasi-eksperimen melaporkan bahwa pembelajaran digital dalam PAI berpengaruh terhadap nilai akhlak dan motivasi belajar, dan Nastiti et al. (2024) melaporkan bahwa teknologi digital meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah menengah pertama. Konsistensi hasil dari berbagai konteks tersebut memperkuat keyakinan bahwa pemanfaatan media digital merupakan strategi yang relevan untuk meningkatkan motivasi belajar.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda. Sebagian besar penelitian terdahulu tersebut menelaah media tertentu atau mengukur pengaruh pembelajaran digital, sedangkan penelitian ini menelaah rekonstruksi pembelajaran PAI secara kualitatif sebagai perubahan yang mencakup media, strategi, dan pola interaksi di lingkungan madrasah. Pendekatan studi kasus memungkinkan penelitian ini menjelaskan bagaimana perubahan tersebut tampak dalam perilaku belajar peserta didik serta hambatan apa yang menyertainya.

Dengan demikian, penelitian ini melengkapi bukti dari penelitian terdahulu dengan gambaran proses dan konteks, dan inilah kontribusi baru yang ditawarkan.

Implikasi teoretis penelitian ini adalah penguatan teori motivasi belajar dan konstruktivisme dalam konteks pembelajaran PAI berbasis media digital, serta perluasan pemahaman bahwa keberhasilan media digital bergantung pada kesiapan guru yang digambarkan dalam kerangka TPACK. Implikasi praktisnya, madrasah perlu menyediakan sarana dan jaringan internet yang memadai, menyelenggarakan pelatihan guru, dan memilih media yang sesuai dengan karakteristik materi PAI serta kebutuhan Generasi Z. Sebagai studi kasus pada satu madrasah, temuan ini tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi, sehingga penelitian lanjutan pada konteks yang lebih beragam atau dengan pendekatan kuantitatif akan memperkuat bukti yang ada.

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa rekonstruksi pembelajaran PAI berbasis media digital di MTs Al-Mustofaiyah Nangorak Sukaresmi berdampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik Generasi Z. Penggunaan video pembelajaran, presentasi interaktif, kuis digital, media audiovisual, dan platform pembelajaran daring menjadikan suasana belajar lebih menarik dan interaktif, mendorong peserta didik lebih aktif, antusias, dan fokus, serta membantu mereka memahami materi PAI dengan lebih mudah. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengkaji rekonstruksi pembelajaran PAI berbasis media digital dan dampaknya terhadap motivasi belajar telah terjawab. Namun, implementasinya masih terkendala keterbatasan fasilitas, jaringan internet yang belum stabil, dan kemampuan guru dalam menggunakan media digital.

Secara teoretis, temuan ini memperkuat teori motivasi belajar dan konstruktivisme dalam konteks pembelajaran PAI berbasis media digital. Secara praktis, madrasah perlu menyediakan sarana dan prasarana digital, meningkatkan akses internet, dan menyelenggarakan pelatihan bagi guru agar pembelajaran berbasis media digital berjalan optimal dan berkelanjutan tanpa mengabaikan nilai-nilai keislaman dan pembentukan karakter peserta didik. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena dilakukan sebagai studi kasus kualitatif pada satu madrasah sehingga temuannya tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi. Penelitian lanjutan dapat menguji dampak rekonstruksi ini pada konteks yang lebih luas atau dengan pendekatan kuantitatif.

Referensi

- Al-Asyraf, M. Z., & Zulkifli, N. A. (2025). Pengaruh pembelajaran digital terhadap nilai akhlak dan motivasi belajar peserta didik dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 38474–38483. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i3.34752>
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Daryanto. (2017). *Media pembelajaran*. Gava Media.
- Djamarah, S. B. (2018). *Psikologi belajar*. Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2015). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Hayati, E. N. (2024). Karakteristik belajar Generasi Z dan implikasinya terhadap desain pembelajaran IPS. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(8). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i8.2024.8>
- Khotip, A., Adilla, U., Friska, S. Y., Baili, & Maburi. (2023). Efektivitas penggunaan media digital Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 3 Bungo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 272–283. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.51472>
- Majid, A. (2018). *Strategi pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.

- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). Remaja Rosdakarya.
- Muhaimin. (2012). *Paradigma pendidikan Islam: Upaya mengefektifkan pendidikan agama Islam di sekolah*. Remaja Rosdakarya.
- Nabila, Z., Marsela, S., Afifah, U., Noviriani, & Andryadi. (2026). Kesiapan pedagogi digital guru dan aksesibilitas infrastruktur TI dalam pembelajaran PAI kontemporer: Studi kasus di MA Al-Barokah Dharmasraya. *TARLIM: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9(2), 209–220. <https://doi.org/10.32528/tarlim.v9i2.6176>
- Nastiti, A. G. N., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Efektivitas penggunaan teknologi digital terhadap motivasi belajar peserta didik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 429–442. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19741>
- Nasution, S. (2017). *Berbagai pendekatan dalam proses belajar dan mengajar*. Bumi Aksara.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin Press.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Rosfiani, O., Nisa, L., Salsabila, E., Syaihun, A. M., & Faturrahman, I. (2025). Pemanfaatan teknologi digital dalam mendukung pembelajaran PAI di SMA 66 Jakarta. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 4(2). <https://doi.org/10.30651/jses.v4i2.27066>
- Rusman. (2020). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2019). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.
- Sholikah, S., Ciptami, S. T. P. P., & Zaini, M. (2026). Inovasi media pembelajaran sebagai strategi adaptif terhadap karakteristik belajar generasi Z di era digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 175–187. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.53461>
- Siregar, E., & Nara, H. (2015). *Teori belajar dan pembelajaran*. Ghalia Indonesia.
- Sudarsono, A., Nurmalia, N., Adelia, A., Rahmawati, L., & Syahputra, F. I. (2025). Analisis efektivitas penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar PAI siswa SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i1.2025.10>
- Sudjana, N. (2016). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Uno, H. B. (2017). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Wahyudi, M., Al-Fayed, M. R., Ariyani, N., Yanti, S., Sholikhatun, T., Salsabila, A., & Riadi, A. (2023). Evaluasi pembelajaran berbasis teknologi dalam Pendidikan Agama Islam di era digital. *AZKIYA*, 6(1), 51–62. <https://doi.org/10.53640/azkiya.v6i1.1747>
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenadamedia Group.