

Integrasi Platform Digital Untuk Kelas Interaktif dalam Pembelajaran PAI

Nihayatur Rofiqoh

UIN Sunan Ampel Surabaya Indonesia
nihaya236@gmail.com

Mohammad Syamsul Maarif

UIN Sunan Ampel Surabaya Indonesia
syamsul.maarif@darul-hikmah.com

Khoridatul Azizah

IAI TARBIYATUT THOLABAH Lamongan
khorida@iai-tabah.ac.id

Mohammad Kholilullah

UIN Sunan Ampel Surabaya Indonesia
kholili072@gmail.com

Muhammad Toha Sobirin

UIN Sunan Ampel Surabaya Indonesia
sobirinmuhammadtohaaa@gmail.com

DOI: 10.46781/al-mutharahah. V20i2.1624

Received : 27/09/2025

Revised : 01/10/2025

Accepted : 05/11/2025

Published : 06/12/2025

Abstract (*Constantia 11, ditebalkan*)

This study aims to analyze the integration of three digital platforms, namely Google Classroom, Quizizz, and Learning Management System (LMS) in creating interactive classes based on Islamic values. The method used in this study is a literature study. In this study, the researcher collected various data from a number of scientific articles related to the use of digital platforms in interactive classroom learning. The data obtained was then analyzed systematically and reviewed conceptually to examine the integration of digital platforms, such as Google Classroom, Quizizz, and Learning Management System (LMS), in the Islamic Religious Education (IRE) learning process. The findings show that the integration of the three platforms can complement each other in creating a more interactive and collaborative learning atmosphere that is in line with the learning styles of the current generation. Digital media such as Moodle, Google Classroom, and Quizizz are no longer positioned solely as technical aids in the learning process but have become an integral part of a systemic and adaptive learning strategy. The implementation of these digital platforms bridges the gap between modern pedagogical needs and the demands of the digital age, particularly in the context of Islamic Religious Education learning.

Keywords: Digital literacy, digital platform, interactive learning, islamic Religious Education.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis integrasi tiga platform digital, yaitu google classroom, quizizz, dan Learning Management System (LMS) dalam menciptakan kelas interaktif berbasis nilai-nilai Islam. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah studi pustaka (studi literatur). Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan berbagai data dari sejumlah artikel ilmiah yang berkaitan dengan pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran kelas interaktif. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis secara sistematis serta ditelaah secara konseptual guna mengkaji integrasi platform digital, seperti Google Classroom, Quizizz, dan Learning Management System (LMS), dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Temuan menunjukkan bahwa integrasi ketiga platform dapat saling melengkapi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan sesuai dengan gaya belajar generasi masa kini. Media digital seperti Moodle, Google Classroom, dan Quizizz tidak lagi diposisikan semata sebagai alat bantu teknis dalam proses pembelajaran, melainkan telah menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran yang sistemik dan adaptif. Implementasi platform digital ini mampu menjembatani kebutuhan pedagogis modern dengan tuntutan zaman yang serba digital, khususnya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci: Pendidikan Agama Islam, platform digital, pembelajaran interaktif, literasi digital.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah merevolusi banyak aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Transformasi ini menjadi semakin nyata ketika dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan situasi pandemi global COVID-19 yang memaksa seluruh proses pembelajaran beralih dari tatap muka konvensional ke sistem daring (*online learning*).¹ Dalam konteks ini, pendidikan Islam mengalami perubahan yang signifikan dalam metode dan media dalam penyampaian materi. Kebutuhan akan interaksi yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan menjadi alasan mendasar perlunya pemanfaatan platform digital interaktif dalam mendukung proses belajar mengajar.

Media pembelajaran interaktif adalah sebuah metode pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran untuk memenuhi target tujuan pembelajaran dengan menggunakan cara-cara berbasis audio, visual, audio visual, atau media cetak. Alat tersebut dapat berupa televisi, buku, radio, majalah, koran, dan sebagainya. Dikatakan interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif.²

Pendidikan agama Islam yang ideal seharusnya tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan karakter, spiritualitas, dan keterampilan sosial siswa. Dalam praktiknya, penggunaan platform digital memberikan kesempatan guru untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih kontekstual dan memenuhi kebutuhan spiritual siswa tanpa mengorbankan pedagogi modern. Guru dapat menyampaikan nilai-nilai pendidikan agama Islam secara kontekstual dan menarik melalui penggunaan video dakwah, infografis

¹ Khabiburrokhman, Abdul Khamid, and Yusuf Faisal Ali, "Analisis Gaya Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19," *Tapis : Jurnal Penelitian Ilmiah* 4, no. 2 (2020): 211-19, <https://doi.org/https://doi.org/10.32332/tapis.v4i2.2588>.

² Athiya Luthfiani Rihani, Arifin Maksum, and Nina Nurhasanah, "Studi Literatur : Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar," *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 7, no. 2 (2022): 123-31, <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7702>.

nilai-nilai Islam, serta refleksi digital.³ Contoh lainnya yaitu guru menyampaikan materi ajar melalui Google Classroom, mengevaluasi pemahaman peserta didik melalui kuis di Quizizz, dan memantau aktivitas serta progres belajar melalui *dashboard* LMS. Integrasi ini tidak hanya meningkatkan efisiensi pembelajaran, tetapi juga mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik, mulai dari yang visual, auditori, hingga kinestetik.⁴

Namun demikian, pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran agama Islam tidak lepas dari tantangan, seperti literasi digital yang rendah, keterbatasan akses internet, dan kesenjangan perangkat teknologi masih menjadi kendala utama di banyak sekolah, khususnya di daerah terpencil. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan berkelanjutan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi dalam menggunakan platform digital secara pedagogis, bukan hanya teknis,⁵ sehingga belum adanya integrasi nilai-nilai *religius* secara menyeluruh dalam sistem digital tersebut. Selain itu, dukungan infrastruktur dari pemerintah dan lembaga pendidikan menjadi faktor kunci dalam optimalisasi pembelajaran digital.

Kerangka kompetensi TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) menjadi acuan penting dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran secara bermakna. Menurut Muntafiah, keberhasilan pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran Pendidikan Islam sangat ditentukan oleh kreativitas guru dalam mengemas materi secara menarik dan inovatif, serta kemampuannya membangun komunikasi yang humanis meskipun berlangsung melalui media daring. Aspek ini menjadi krusial agar proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga tetap mampu menyentuh dimensi afektif dan spiritual peserta didik secara optimal.⁶

Beberapa penelitian terdahulu telah banyak mengkaji penggunaan platform digital dalam menunjang pembelajaran, termasuk dalam konteks Pendidikan Agama Islam. Penelitian tentang inovasi pembelajaran berbasis Google Classroom dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran daring di masa pandemi menunjukkan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Studi lain yang memanfaatkan Quizizz sebagai alat evaluasi interaktif dalam pembelajaran PAI membuktikan bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi belajar dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) seperti Moodle dalam skema pembelajaran berbasis *blended learning* terbukti mampu meningkatkan kemandirian belajar serta memperkuat penguasaan konsep peserta didik, khususnya pada materi-materi keagamaan. Namun, penelitian-penelitian ini masih terfokus pada efektivitas masing-masing platform secara individual dan belum banyak yang membahas integrasi ketiganya secara holistik dalam menciptakan kelas interaktif yang ideal untuk pembelajaran PAI.

³ Adi Purwanto, "Digitalisasi Era 4 . 0 Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Agama Islam Di Indonesia," *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 2 (2023): 1155–66, <https://doi.org/https://doi.org/10.30868/ei.v12i02.3253>.

⁴ Putri Alfiah Aulia Rahma and Vika Nurul Mufidah, "Implementasi Teknologi Digital Dalam Pengelolaan Kelas Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2025): 110–20, <https://doi.org/https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i1.488>.

⁵ Siti Rabi'atul Adawiyah, Nurnadiyah Syuhada, and Ahmad Nurjihadi, "Analisis Peluang Dan Tantangan Implementasi Learning Management System (LMS)," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (2024): 1004–14, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6268>.

⁶ Umi Muntafi'ah, Evi Fatimatur Rusdiyah, and Moch. Tolchah, "Digital Transformation: Use of Learning Management System in Learning Al-Qur'an Literacy," *Anterior Jurnal*, 23, no. 3 (2024): 83–91, <https://doi.org/https://doi.org/10.33084/anterior.v23i3.7324>.

Penelitian ini mengkaji secara integratif pemanfaatan platform digital seperti Google Classroom, Quizizz, dan Learning Management System (LMS) dalam membangun kelas interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Fokus kajian diarahkan pada pengombinasian strategis antarpatform melalui desain pembelajaran yang kolaboratif dan berpusat pada peserta didik, dengan mempertimbangkan tidak hanya aspek teknis, tetapi juga dimensi pedagogis dan internalisasi nilai-nilai spiritual.⁷ Dalam kerangka ini, platform digital diposisikan sebagai instrumen transformatif yang mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperkuat penguasaan konsep, mendorong partisipasi aktif peserta didik, serta mendukung proses pembentukan karakter dan nilai-nilai keislaman secara utuh. Kebaruan penelitian terletak pada pendekatan sinkronisasi lintas platform yang dirancang secara sistematis untuk menjawab kebutuhan pembelajaran PAI di era digital, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual dan praktis bagi pengembangan kualitas pendidikan agama Islam di sekolah dan madrasah.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah studi literatur atau kajian pustaka, dimana penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan sejumlah informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang dikaji dengan kepustakaan sebagai sumber utama referensi.⁸ Kajian pustaka pada penelitian ini berperan sebagai fondasi konseptual dalam menyusun kerangka teori yang selaras dengan fokus kajian.⁹ Pengumpulan data dilaksanakan melalui tahapan yang terstruktur, meliputi: (1) penelusuran informasi awal untuk memetakan isu dan kecenderungan riset mengenai pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran PAI; (2) penegasan arah serta batasan penelitian sesuai dengan tingkat relevansi topik; (3) pemilihan dan penghimpunan sumber berupa artikel ilmiah yang memiliki kredibilitas akademik; serta (4) penataan dan penyajian data berdasarkan kebutuhan analisis.¹⁰

Dalam rangka meningkatkan validitas dan kredibilitas temuan, analisis data dilakukan secara sistematis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*).¹¹ Setiap artikel dievaluasi berdasarkan sejumlah parameter, antara lain kesesuaian tema dengan integrasi platform digital dalam pembelajaran PAI, ketepatan dan kejelasan metodologi penelitian, hasil empiris mengenai efektivitas penggunaan LMS, Quizizz, dan Google Classroom, serta kontribusi konseptualnya terhadap pengembangan pembelajaran yang interaktif dan berbasis nilai. Data yang telah terseleksi selanjutnya direduksi, dikelompokkan, dan dibandingkan untuk menemukan pola, persamaan, maupun perbedaan antarpelitian. Tahapan ini menghasilkan sintesis konseptual yang tersusun secara runtut dan sistematis, sehingga alur transformasi dari data literatur menuju temuan penelitian menjadi jelas, terstruktur, dan dapat

⁷ Devi Nur Aqmarina and Mohammad Joko Susilo, "The Effect of Using Interactive Media on Student Learning Outcomes in Islamic Religious Education Subjects," *Ta' Lif: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam* 1, no. 1 (2025), <https://purpendijournal.com/index.php/talif/article/view/10>.

⁸ Tegar Putra Socrates and Fatni Mufit, "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Augmented Reality: Studi Literatur," *EduFisika: Jurnal Pendidikan Fisika* 7, no. 1 (2022): 96–101, <https://doi.org/10.59052/edufisika.v7i1.19219>.

⁹ Rita Kumala Sari, "Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia," *Jurnal Borneo Humaniora* 4, no. 2 (2021): 60–69, https://doi.org/10.35334/borneo_humaniora.v4i2.2249.

¹⁰ Rukminingsih, Gunawan Adnan, and Mohammad Adnan Latief, *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas, Journal of Chemical Information and Modeling*, vol. 53, 2020.

¹¹ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2020).

dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil kajian literatur terhadap enam artikel yang dianalisis, penulis memperoleh sejumlah temuan penting. Temuan pertama menunjukkan bahwa pemanfaatan LMS, Quizizz, dan Google Classroom berkontribusi signifikan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif, serta selaras dengan karakteristik dan gaya belajar generasi masa kini. Quizizz mendorong terciptanya evaluasi yang menyenangkan dan berbasis kompetisi sehat, sementara Google Classroom membantu mengelola proses belajar secara lebih terstruktur dan terdokumentasi. Kombinasi keduanya tidak hanya mendukung penguasaan materi, tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir kritis, partisipasi aktif, serta tanggung jawab belajar peserta didik. Dengan demikian, keberadaan media digital menjadi faktor kunci dalam mewujudkan pembelajaran PAI yang relevan dengan tuntutan abad ke-21.

Temuan kedua, media digital seperti Moodle, Google Classroom, dan Quizizz kini tidak lagi dipandang sekadar sebagai instrumen teknis pendukung pembelajaran, tetapi telah bertransformasi menjadi komponen esensial dalam strategi pembelajaran yang terintegrasi, sistematis, dan adaptif terhadap perkembangan kebutuhan peserta didik. Implementasi platform digital ini mampu menjembatani kebutuhan pedagogis modern dengan tuntutan zaman yang serba digital, khususnya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam banyak studi, pemanfaatan teknologi tersebut terbukti mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih terukur, fleksibel, dan kontekstual, baik dari sisi distribusi materi, interaksi belajar, maupun evaluasi capaian peserta didik.

Temuan Ketiga, keberhasilan penerapan media digital dalam proses pembelajaran sangat bergantung pada beberapa faktor utama, yaitu desain pembelajaran yang matang, kesiapan infrastruktur teknologi, serta kompetensi digital para pendidik. Tanpa perencanaan yang terstruktur secara sistematis serta dukungan kesiapan teknis yang memadai, pemanfaatan media digital berpotensi menimbulkan disparitas akses dan mengurangi tingkat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, integrasi media digital perlu dilakukan secara strategis, dengan memperhatikan kesesuaian konten, konteks, dan karakteristik peserta didik.

Tabel I. Matriks analisis data yang digunakan untuk *literature review*

<i>Author, Title, Journal</i>	<i>Method</i>	<i>Result</i>
Prasetia, S. A., Arif, S., & Najiyah, S. F. (2023). Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Moodle di SMA Muhammadiyah 10 GKB Gresik Post-Pandemi. <i>Belajera: Jurnal Pendidikan Islam</i> , 8(1), 95–118. https://doi.org/10.292	<i>Studi Kasus</i>	Temuan artikel ini menunjukkan desain pembelajaran PAI di SMA Muhammadiyah 10 GKB Gresik pasca pandemi menggunakan aplikasi moodle sebagai alat bantu dan keterampilan guru. Penggunaan aplikasi moodle ternyata mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik dan memudahkan guru dalam mengontrol maupun mengevaluasi tugas mereka. Selain itu, moodle terbukti membantu guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Kemudahan ini meliputi akses materi dan tugas serta kontrol terhadap

[40/belajea.v8i1.5467](#)

perkembangan belajar mereka.

Masruroh, N., & Christanti, A.(2024) Efektivitas Teknologi dalam Pengajaran Bahasa Inggris: Studi Kasus Google Classroom di Madrasah Aliyah. *Pengenalan Lapangan Persekolahan Pendidikan Bahasa Inggris*, 1(1), 19–23.

<https://journal.unusid.a.ac.id/index.php/plppbi/article/view/1369>

Studi Kasus

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Google Classroom memfasilitasi pembelajaran yang lebih terstruktur dan fleksibel, meskipun terdapat kendala teknis seperti akses internet yang terbatas. Kontribusi penelitian ini terletak pada penyediaan wawasan praktis mengenai implementasi teknologi dalam pendidikan di tingkat sekolah menengah. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya dukungan teknologi yang memadai untuk memastikan keberhasilan pembelajaran daring.

Kartika, L., Novianti, W., & Khairun Nizar, M. A. (2024). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Pendidikan Di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Kab. Serdang Bedagai. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 296-301.

<https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/133>

Studi Kasus

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan penggunaan Quizizz dilakukan secara sistematis, dengan persiapan yang matang terkait materi dan infrastruktur. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi PAI, serta respons positif dari siswa terhadap penggunaan aplikasi ini.

Kinanthi Nur Afifah Anastasya Rusmawan, & Maharani Ikaningtyas. (2023). Pemanfaatan Media Online Quizizz dalam Optimalisasi Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (Studi Kasus SMA Negeri 5 Balikpapan). *Jurnal Pelayanan Dan*

Studi Kasus

Hasil penelitian menunjukan bahwa, pengembangan teknologi dengan aplikasi Quizizz merupakan pilihan yang tepat karena Quizizz membuat Pembelajaran menjadi menyenangkan, menantang dan interaktif serta menambah pengetahuan peserta, pendidikan dan kreativitas pendidik. Pergeseran paradigma pada pembelajaran berkembang melalui sebuah penerapan teknologi agar tidak sampai ketinggalan zaman dan terlihat membosankan.

*Pengabdian Masyarakat
Indonesia*, 2(2), 01–07.

<https://doi.org/10.55606/jppmi.v2i2.363>

Alifa, N., Mansur., & Afandi M. S. (2022). Implementasi

Penggunaan Google Classroom Dalam Pembelajaran

Pendidikan Agama Islam Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam Al Ilmi*, 5(2).

<https://doi.org/10.32529/al-ilmi.v5i2.1545>

Studi Kasus

Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa, strategi penggunaan google classroom dalam pembelajaran PAI berjalan dengan baik. Persiapan perangkat pembelajaran, proses pembelajaran, hingga evaluasi pembelajaran dapat dilakukan sebagaimana mestinya, informasi materi yang disampaikan kepada siswa juga dapat tersampaikan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Kendala yang dihadapi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan google classroom di SMK N 1 Tengeran diantaranya yaitu signal yang tidak mendukung, kuota yang tidak mencukupi, handphone rusak, lupa password, siswa ada yang bekerja, siswa mengumpulkan tugas di luar deadline dan kurang minat siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Junaedi. D., Sahliah., Kamaludin T., Rukanda. N. (2022).

Pengembangan Metode Expert Group Berbantuan Quiziz Dalam Meningkatkan Pembelajaran

Matakuliah PAI Pada Mahasiswa PGSD Ikip Siliwangi. *COLASE: Creative of Learning Students Elementary Education*,

5(2).
<https://doi.org/10.22460/collase.v5i2.10248>

Studi Kasus

Hasil penelitian menunjukan, penggunaan metode expert group berbantuan Quiziz sangat membantu dalam proses penguatan penyampaian materi agar saling menolong sesama manusia menjadi hubungan yang mempunyai daya saing yang berkualitas, bermutu dan berakhlakul karimah.

1. Discussion

a. Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran PAI

Menurut Hamdan¹² media pembelajaran digital adalah media yang bekerja menggunakan data digital atau menghasilkan gambar digital yang dapat diolah, diakses, dan disebarkan melalui perangkat digital. Sharon E. Smaldino menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mengirimkan informasi dari

¹² Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021).

pengirim ke penerima, tidak hanya untuk membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik tetapi juga untuk mendorong mereka belajar. Media ini mencakup berbagai alat, mulai dari papan tulis hingga teknologi digital seperti komputer dan video interaktif.¹³ Sedangkan Gagné menyatakan bahwa media pembelajaran adalah serangkaian peristiwa eksternal yang dirancang untuk mempengaruhi proses belajar dan dengan demikian mendorong pembelajaran. Media ini dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran dengan cara yang sistematis dan terstruktur.¹⁴ Dari beberapa definisi sudah dipaparkan oleh para ahli, maka bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyampaikan materi ajar secara interaktif. Media ini memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka.

Media pembelajaran digital mempunyai karakteristik tersendiri, yang diantaranya: interaktif dan partisipatif, mengintegrasikan multimedia, dapat diakses secara fleksibel, memberikan umpan balik langsung, bersifat personal dan adaptif.¹⁵ Adapun jenis-jenis dari Media Pembelajaran Interaktif Digital yaitu; E-book interaktif, video interaktif, simulasi dan game edukasi, LMS (*learning management system*) seperti moodle atau google classroom, aplikasi mobile edukasi seperti duolingo, kahoot!, quizizz.¹⁶

Kerangka kerja TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) dikembangkan oleh Mishra dan Koehler sebagai pendekatan untuk memahami bagaimana guru dapat mengintegrasikan teknologi, pedagogi, dan konten dalam satu kesatuan utuh yang saling mendukung.¹⁷ Dalam konteks pendidikan agama islam (PAI), kerangka ini memberikan landasan teoritis yang kuat untuk mendesain pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi keislaman (CK), tetapi juga menggunakan strategi pengajaran yang efektif, dan teknologi yang relevan (TK) dalam penyampaianya.

Guru PAI yang menguasai TPACK mampu menciptakan kegiatan belajar yang kontekstual, kreatif, dan berbasis digital, seperti penggunaan aplikasi interaktif, video pembelajaran dakwah, dan platform LMS dalam menyampaikan nilai-nilai keislaman.¹⁸ Penerapan TPACK juga menekankan pentingnya kesesuaian antara teknologi yang digunakan

¹³ Syofianis Ismail et al., "Review of Instructional Digital Media to Path Teachers' Digital Competence on Philosophical Perspective: Distraction or Diversion," *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)* 1, no. 4 (2023): 139–54, <https://doi.org/10.47353/ijedl.v1i4.24>.

¹⁴ Preeti Jaiswal, "Using Learner-Centered Instructional Approach to Foster Students' Performances," *Theory and Practice in Language Studies* 9, no. 9 (2019): 1074–80, <https://doi.org/10.17507/tpls.0909.02>.

¹⁵ Adam Maulana et al., "Literature Review : Analysis of Articles on the Application of Role-Playing Method in Improving Speaking Skills of Elementary School Students," *TOFEDU: The Future of Education Journal* 4, no. 1 (2025): 122–36, <https://doi.org/https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i1.392>.

¹⁶ Muhamad Mabror, Lukman Harun, and Komariyatun, "Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Sman 8 Semarang Materi Peluang Melalui Model Team Accelerated Instruction (TAI) Berbantu Video Pembelajaran," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* 2, no. 1 (2024): 407–14, <https://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg/article/view/6355>.

¹⁷ Rindu Rahmatiah et al., "Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Desember et Nomor Ilmiah 2022 Kerangka Kerja TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) Dalam Perspektif Filsafat Ilmu Untuk Menyongsong Pendidikan Masa Depan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 4 (2022), <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.1069>.

¹⁸ Senata Adi Prasetia, Tuhfatul Khalidiyah, and Syaiful Arif, "Technological Pedagogical Content Knowledge: A New Pedagogical Approach In Islamic Education In The Pandemic Era," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 2 (2021), <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/atjpi.v12i2.9390>.

dengan karakteristik materi dan peserta didik, sehingga teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi bagian integral dari proses pembelajaran itu sendiri.

Di era digital saat ini, integrasi TPACK dalam pendidikan Islam menjadi semakin penting. Hal ini karena peserta didik tidak hanya memerlukan pemahaman kognitif atas ajaran Islam, tetapi juga bagaimana ajaran tersebut dipraktikkan dalam kehidupan digital sehari-hari.¹⁹ Implementasi tersebut, misalnya, tercermin dalam penerapan etika komunikasi Islami ketika berinteraksi di media sosial seperti menghindari ujaran kebencian, ghibah, dan penyebaran informasi yang belum terverifikasi serta dalam pemanfaatan platform digital untuk memperdalam pemahaman keagamaan melalui kelas daring maupun aplikasi pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga perlu memiliki kemampuan literasi digital untuk menyaring dan memverifikasi konten keagamaan sebelum menyebarkannya, serta mengelola penggunaan gawai secara proporsional agar tidak mengabaikan kewajiban ibadah dan tanggung jawab akademik. Dengan demikian, integrasi TPACK dalam pendidikan Islam tidak hanya memperkuat sinergi antara aspek pedagogis dan teknologi, tetapi juga mengarahkan peserta didik untuk menginternalisasi serta mengaktualisasikan nilai-nilai keislaman secara etis dan bertanggung jawab di ruang digital. Melalui dukungan kerangka TPACK, guru dapat merancang pembelajaran yang lebih kontekstual, relevan, dan tetap menyentuh dimensi afektif serta spiritual peserta didik.²⁰

Transformasi Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital merupakan keniscayaan seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Media digital memberikan alternatif baru dalam menyampaikan ajaran Islam secara lebih kontekstual, fleksibel, dan interaktif. Namun, proses ini tidak luput dari berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah rendahnya literasi digital di kalangan guru dan siswa, serta keterbatasan infrastruktur, khususnya di daerah tertinggal.²¹ Selain itu, bertebarannya konten keagamaan yang tidak tervalidasi di media digital juga menjadi ancaman terhadap otentisitas nilai-nilai Islam.²² Di sisi lain, era digital juga menawarkan berbagai peluang bagi pembelajaran PAI. Melalui platform digital, guru dapat menggunakan media seperti video dakwah, kuis interaktif, dan aplikasi edukatif untuk menjangkau gaya belajar siswa yang beragam.²³ Pendidikan Islam pun dapat dikemas secara lebih kontekstual dan sesuai dengan tantangan zaman modern, tanpa

¹⁹ Luk-luk Ulkhotimatul Aini, Siti Nurkayati, and Ahmad Syaifulloh, "Studi Analisis Perkembangan Kepribadian Sikap Peserta Didik Pada Buku Ajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VII Di SMP PGRI Kuwu Kec. Kradenan Kab. Blora," *Jurnal Studi Islam Dan Sosial* 5, no. 2 (2023): 20–30, <https://doi.org/10.61941/iklila.v5i2.210>.

²⁰ Suwadi et al., "Development of TPACK Instrument to Measure Teacher Knowledge in Islamic Education for In-Service Teacher Professional Training," *Educational Process: International Journal* 16, no. 2 (2025), <https://doi.org/10.22521/edupij.2025.16.193>.

²¹ Muhammad Fatkhul Hajri, "Pendidikan Islam Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang Pada Abad 21," *Al-Mikraj: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* 4, no. 1 (2023): 33–41, <https://doi.org/https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.3006>.

²² Zahraini et al., "Islamic Education Reform in the Digital Age : Challenges and Opportunities for a Modern Curriculum," *Journal of Noesantara Islamic Studies* 2, no. 1 (2025): 1–11, <https://doi.org/https://doi.org/10.70177/jnis.v2i1.1841>.

²³ Dyah Wulandari, Wishal Luthfikha, and Vina Nuranisa, "Pendidikan Islam Di Era Digital: Peluang Dan Tantangan Transformasi Teknologi Di Pondok Tahfizh Al Qur'an Al-Bashiirah Kota Baru," *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal* 7, no. 3 (2025): 687–700, <https://doi.org/10.47476/reslaj.v7i3.6065>.

kehilangan nilai spiritualitasnya.²⁴ Peluang lainnya terletak pada kemampuan media digital untuk menjangkau siswa secara lebih luas, termasuk mereka yang berada di luar sistem pendidikan formal.²⁵ Dengan pendekatan yang tepat, transformasi digital dalam pendidikan Islam dapat memperkuat relevansi PAI dalam membentuk karakter, nilai-nilai moral, dan akhlak siswa di tengah derasnya arus globalisasi.

b. Platform Digital untuk Kelas Interaktif dalam Pembelajaran PAI

Google classroom memang menjadi salah satu media digital interaktif dalam pembelajaran. Dalam penggunaannya, Google Classroom berperan sebagai sistem manajemen pembelajaran (LMS) yang memungkinkan guru mengelola aktivitas kelas secara digital. Fitur seperti pembuatan kelas virtual, pemberian tugas, serta kolaborasi *real-time* memudahkan guru dalam mengatur dan mengontrol proses belajar-mengajar secara efisien.²⁶ Selain itu, Google Classroom mendukung pengorganisasian pembelajaran dengan integrasi Google Drive untuk penyimpanan materi, Google Calendar untuk penjadwalan tugas, serta fitur "Classwork" yang memungkinkan guru mengelompokkan materi dan tugas berdasarkan topik pembelajaran.²⁷ Hal ini membantu menciptakan alur belajar yang lebih sistematis dan terstruktur. Dalam pendekatan pedagogis, Google Classroom memungkinkan penerapan pembelajaran berbasis konten secara dinamis. Guru dapat menyisipkan video, infografis, dan kuis interaktif, serta memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Interaksi ini mendukung prinsip pembelajaran aktif dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi secara mendalam.²⁸

Penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis Game akan menambah kegiatan pembelajaran lebih interaktif. Hal itu bisa dijabarkan alasannya menjadi tiga garis besar diantaranya, *pertama*, Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game, Quizizz merupakan platform evaluasi pembelajaran yang berbasis permainan (gamifikasi), yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan *fitur* skor otomatis, *leaderboard*, dan *timer*. Pendekatan berbasis game ini menjadikan evaluasi lebih menyenangkan dan tidak menegangkan bagi siswa, sekaligus mempertahankan kualitas asesmen secara daring.²⁹ *Kedua*, meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, penggunaan quizizz terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa. Elemen kompetitif yang dikemas

²⁴ Agil Yahya, "Peluang Dan Tantangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Era Digital," *PENDAS: Jurnal Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): 1–23, <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24990>.

²⁵ Zahraini et al., "Islamic Education Reform in the Digital Age : Challenges and Opportunities for a Modern Curriculum."

²⁶ Fransiska Arina Ehgo, Made Utama, and Wayan Artika, "Pengembangan Blog Sebagai Sarana Dan Sumber Bacaan Dalam Kegiatan Literasi Bagi Guru Dan Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19," (*DE_Journal*) *Dharmas Education Journal* 2, no. 2 (2021): 208–18, <https://doi.org/10.56667/dejournal.v2i2.271>.

²⁷ Ni Kadek Chandra Putri Irani, "Pemanfaatan Google Workspace For Education Bagi Guru Dalam Pembelajaran," *Metta : Jurnal Ilmu Multidisiplin* 2, no. 3 (2023), <https://doi.org/https://doi.org/10.37329/metta.v2i3.1795>.

²⁸ Edy Sabara and Tasri Ponta, "Google Classroom: Media Pembelajaran E-Learning Yang Efektif Dan Efisien," *Jurnal Micronic: Journal Multisciplinary Electrical & Electronic Engineering* 1, no. 2 (2023), <https://doi.org/https://doi.org/10.61220/micronic.v1i2.2024>.

²⁹ Lesti Kartika, Winda Novianti, and Muhammad Alang Khairun Nizar, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Pendidikan Di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Kab. Serdang Bedagai," *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2024), <https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/133>.

secara positif membuat siswa terdorong untuk terlibat aktif, serta membangun suasana belajar yang lebih menyenangkan dan inklusif.³⁰ *Ketiga*, kelebihan interaktivitas dan daya tarik visual, quizizz menawarkan desain visual yang menarik dan interaktif. Siswa dapat memilih avatar, latar tema, serta menerima umpan balik secara langsung. Interaktivitas dan visualisasi ini mendukung gaya belajar siswa yang beragam dan meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan.³¹

Peneliti mengklasifikasikan temuan penelitian ke dalam tiga garis besar. *Pertama*, mendukung Pembelajaran Blended atau Asinkron. LMS seperti Moodle memungkinkan penyelenggaraan pembelajaran campuran (*blended learning*) dan asinkron dengan menyediakan akses fleksibel terhadap materi ajar, diskusi daring, serta evaluasi formatif. Platform ini memfasilitasi integrasi antara pembelajaran daring dan luring yang efektif serta mendukung fleksibilitas waktu dan tempat bagi siswa.³² *Kedua*, monitoring Progres Belajar dan Refleksi Digital. Salah satu kekuatan LMS adalah kemampuannya untuk memantau perkembangan belajar siswa secara digital. Guru dapat melihat aktivitas siswa, kecepatan akses, dan hasil evaluasi secara *real-time*. Fitur ini juga memfasilitasi refleksi mandiri bagi siswa karena mereka dapat meninjau kemajuan dan umpan balik secara berkala. *Ketiga*, Potensi Mendukung Pembelajaran Mandiri dan Berbasis Projek LMS memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara mandiri melalui modul yang dapat diakses kapan saja. Selain itu, LMS mendukung pengembangan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) dengan menyediakan ruang kolaboratif, unggahan tugas kelompok, dan fitur diskusi daring yang mendukung keterampilan abad ke-21.³³

c. Integrasi Platform Digital dalam Pembelajaran PAI

Di tengah derasnya arus digital, pendidikan karakter berbasis nilai-nilai Islam menjadi kian penting. Teknologi dapat menjadi sarana efektif untuk menanamkan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan empati. Misalnya, video dakwah, kutipan Qur'ani dalam infografis, atau diskusi daring berbasis kasus aktual dapat membentuk pemahaman yang relevan dan aplikatif di era digital.³⁴ Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diintegrasikan dengan teknologi secara tepat dan terencana tetap efektif dalam membentuk karakter Islami, meskipun menggunakan media pembelajaran yang modern dan berbasis digital. Hal ini sejalan dengan

³⁰ Agnes Jong and Yuliana Tien Bayangkharwati Tacoh, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 12, no. 1 (2024): 131–47, <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.7344>.

³¹ Dedi Junaedi et al., "Pengembangan Metode Expert Group Berbantuan Quiziz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Matakuliah Pai Pada Mahasiswa Pgsd ...," *COLLASE (Creative ...* 05, no. 02 (2022): 217–24, <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/10248%0Ahttps://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/viewFile/10248/3182>.

³² Mahfudz Reza Fahlevi, "Kajian Project Based Blended Learning Sebagai Model Pembelajaran Pasca Pandemi Dan Bentuk Implementasi Kurikulum Merdeka," *Jurnal Sustainable* 5, no. 2 (2022): 230–49, <https://doi.org/https://doi.org/10.32923/kjmp.v5i2.2714>.

³³ Eka Nurul Muallimah et al., "Development Of Learning Management System (LMS) With PEDATI Design In Learning Indonesian Language In PGSD Study Program," *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar* 13, no. 02 (2021): 105–18, <https://doi.org/https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i2.1113>.

³⁴ Ummi Kulsum and Abdul Muhid, "Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam Di Era Revolusi Digital," *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman* 12, no. 2 (2022): 157–70, <https://doi.org/10.33367/ji.v12i2.2287>.

temuan Alifa, Mansur, dan Afandi³⁵ mengenai implementasi Google Classroom dalam pembelajaran PAI, yang menunjukkan bahwa integrasi teknologi yang dirancang berdasarkan prinsip pedagogis mampu menumbuhkan sikap religius dan kedisiplinan peserta didik. Penelitian tersebut menegaskan bahwa keberhasilan pemanfaatan teknologi tidak ditentukan oleh kecanggihan platform semata, melainkan oleh desain pembelajaran yang mengedepankan internalisasi nilai, keteladanan, serta pembiasaan sikap religius dalam setiap proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi platform digital dalam PAI merupakan kebutuhan yang urgen dan relevan dalam menjawab tantangan pendidikan di era digital.

Integrasi Google Classroom, Quizizz, dan Learning Management System (LMS) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) membentuk ekosistem pembelajaran digital yang saling melengkapi. Ketiga platform ini memiliki peran fungsional yang berbeda namun sinergis, memungkinkan terjadinya proses belajar yang lebih menyeluruh, interaktif, dan kontekstual, khususnya dalam menjawab tantangan pendidikan di era digital.³⁶

Google Classroom berperan sebagai media manajemen kelas digital yang memfasilitasi guru dalam mengorganisasi materi ajar, jadwal pembelajaran, penugasan, serta komunikasi dua arah dengan siswa secara efisien. Guru dapat membagikan video, artikel, dan infografis nilai-nilai Islam sebagai stimulus awal pembelajaran. Hal ini mendukung prinsip pedagogis berbasis konten yang sistematis dan terstruktur.³⁷

Sementara itu, Quizizz dimanfaatkan sebagai sarana evaluasi formatif berbasis permainan yang interaktif dan menyenangkan. Platform ini menghadirkan tampilan visual yang atraktif, sistem penilaian secara langsung (*real-time*), serta beragam fitur gamifikasi yang mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam konteks PAI, kuis tentang kisah Nabi, nilai moral dalam fiqh, atau pemahaman akhlak mulia dapat disusun sebagai bentuk evaluasi pemahaman awal peserta didik secara interaktif.³⁸

Setelah pembelajaran dan evaluasi awal, peserta didik diarahkan ke LMS (misalnya Moodle) untuk aktivitas pembelajaran yang lebih mendalam. LMS mendukung pendekatan *blended* dan pembelajaran mandiri melalui fitur diskusi forum, refleksi digital, dan tugas proyek berbasis konteks. Dalam pembelajaran akhlak, misalnya, peserta didik dapat diminta menulis refleksi pribadi tentang bagaimana mereka meneladani akhlak Rasulullah dalam kehidupan sehari-hari atau menyusun proyek digital kampanye nilai kejujuran di lingkungan sekolah

³⁵ N U R Alifah and Muhammad Sidik Afandi, "Implementasi Penggunaan Google Classroom Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Masa Pandemi Covid-19," *Al Ilmi (Jurnal Pendidikan Islam)* 5, no. 2 (2022): 70–81, <https://doi.org/https://doi.org/10.32529/al-ilmi.v5i2.1545>.

³⁶ Amrin Habibi Harahap, "Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Guru Pendidikan Agama Islam Di Era Digital," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2025), <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/edukatif/article/view/1301>.

³⁷ Alfi Khoiriyah et al., "Efektifitas Penggunaan Google Classroom Dalam Pembelajaran PAI Di SMA N 1 Pundong Bantul," *Almufi Jurnal Pendidikan* 1, no. 3 (2021): 160–68, <https://almufi.com/index.php/AJP/article/view/72>.

³⁸ Lesti Kartika, Winda Novianti, and Muhammad Alang Khairun Nizar, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Pendidikan Di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Kab. Serdang Bedagai," *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2024): 296–301, <https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/133>.

mereka.³⁹

Integrasi ketiga platform ini dapat diterapkan dalam satu unit pembelajaran dengan alur sebagai berikut; *pertama*, Google Classroom digunakan untuk menyampaikan materi awal seperti video kisah keteladanan Nabi. *Kedua*, Quizizz sebagai media kuis evaluasi pemahaman tentang nilai-nilai akhlak yang telah dipelajari. *Ketiga*, LMS Moodle sebagai tempat mengembangkan tugas reflektif atau diskusi nilai yang lebih dalam. Integrasi ini memperkaya pengalaman belajar peserta didik serta memungkinkan penerapan nilai-nilai Islam melalui cara yang relevan dengan dunia digital mereka.

Melalui media digital juga memungkinkan nilai-nilai agama dikontekstualisasikan dengan kebutuhan dan realitas peserta didik saat ini. Materi fiqh misalnya, bisa disajikan dengan simulasi visual atau studi kasus aktual melalui platform interaktif. Hal ini menjadikan ajaran Islam tidak lagi abstrak, tetapi relevan dan aplikatif, sehingga nilai-nilai yang diajarkan lebih mudah diinternalisasi peserta didik.⁴⁰ Kontekstualisasi seperti ini menjembatani antara ajaran normatif dan praktik keseharian peserta didik dalam dunia digital yang kompleks.

Dapat kita lihat bahwa, pendidikan Agama Islam (PAI) di era modern menawarkan banyak peluang transformasi, tetapi juga menghadirkan sejumlah tantangan struktural dan pedagogis. Di satu sisi, media digital dapat memperkaya materi PAI dengan konten visual, audio, hingga interaktif, yang memungkinkan pendekatan pengajaran lebih kontekstual dan menyentuh dimensi afektif serta spiritual peserta didik. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa adopsi teknologi tidak selalu berjalan mulus dan seragam, terutama di lingkungan pendidikan dengan keterbatasan sumber daya. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan infrastruktur teknologi, khususnya di daerah terpencil atau madrasah kecil yang belum memiliki akses internet stabil maupun perangkat digital yang memadai.⁴¹ Hal ini membuat pemanfaatan platform seperti google classroom, LMS, maupun aplikasi evaluasi seperti quizizz menjadi terbatas penggunaannya.

Selain itu, literasi digital yang rendah, baik dari pihak guru maupun peserta didik, menjadi penghambat besar. Banyak guru PAI masih menggunakan metode konvensional karena belum memahami secara optimal potensi pedagogis dari media digital, atau belum mendapatkan pelatihan teknis yang memadai.⁴² Tantangan lain adalah kurikulum PAI yang belum responsif terhadap era digital, sehingga tidak banyak memberikan ruang eksplorasi bagi pemanfaatan teknologi dalam konteks nilai-nilai Islam. Dalam beberapa kasus, guru merasa kesulitan mengaitkan teknologi dengan materi seperti fiqh atau akhlak karena kekurangan bahan ajar digital yang sesuai konteks.⁴³ Distraksi digital juga menjadi perhatian tersendiri. Akses bebas ke

³⁹ Yuni Fitriani, "Analisa Pemanfaatan Learning Management System (LMS) Sebagai Media Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19," *JISICOM (Journal of Information System, Informatics and Computing)* 4, no. 2 (2020), <https://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom/article/view/312>.

⁴⁰ Madrasah Aliyah, Nur Masruroh, and Ana Christanti, "Efektivitas Teknologi Dalam Pengajaran Bahasa Inggris: Studi Kasus Google Classroom Di Madrasah Aliyah," *Pengenalan Lapangan Persekolahan Pendidikan Bahasa Inggris* 1, no. 1 (2024): 19–23, <https://journal.unusida.ac.id/index.php/plppbi/article/view/1369>.

⁴¹ Harahap, "Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Guru Pendidikan Agama Islam Di Era Digital."

⁴² Hesti Yuningsih and Hendra Haeruddin, "Peran Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Di SDN 018 Balikpapan Barat," *Journal of Educational Research and Practice* 2, no. 2 (2024): 96–105, <https://doi.org/10.70376/jerp.v2i2.100>.

⁴³ Adawiyah, Syuhada, and Nurjihadi, "Analisis Peluang Dan Tantangan Implementasi Learning Management System (LMS)."

internet tanpa pengawasan yang cukup dapat menyebabkan peserta didik lebih banyak terpapar konten yang tidak relevan atau bahkan bertentangan dengan nilai-nilai PAI, sehingga diperlukan kontrol dan pembinaan etika digital yang terintegrasi dengan materi ajar.⁴⁴

Untuk menjawab berbagai tantangan tersebut, diperlukan beberapa solusi strategis diantaranya; *pertama*, penguatan infrastruktur dan aksesibilitas teknologi di sekolah dan madrasah, termasuk distribusi perangkat digital serta penyediaan koneksi internet yang memadai, menjadi prasyarat penting. *Kedua*, peningkatan kapasitas guru melalui pelatihan literasi digital dan pedagogi berbasis teknologi, sehingga mereka tidak hanya mampu menggunakan media digital secara teknis, tetapi juga secara pedagogis untuk menyampaikan nilai-nilai keislaman secara efektif.⁴⁵ *Ketiga*, penyusunan ulang kurikulum PAI yang mengintegrasikan kompetensi abad 21 dan teknologi digital secara eksplisit, termasuk penguatan dimensi etika digital dalam konteks ajaran Islam. *Keempat*, pengawasan dan integrasi nilai moral dalam penggunaan teknologi perlu ditegaskan, baik melalui konten ajar maupun kebijakan sekolah, agar peserta didik tidak hanya menjadi pengguna teknologi yang cakap, tetapi juga bijak dan berakhlak dalam dunia digital. Dengan strategi tersebut, implementasi digital dalam PAI bukan hanya menjawab kebutuhan zaman, tetapi juga menjadi sarana transformasi nilai yang lebih dalam dan relevan dengan kehidupan peserta didik masa kini.

D. Simpulan

Transformasi digital dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) membawa implikasi yang luas, baik dari aspek teknis maupun pedagogis dan spiritual. Integrasi platform digital seperti Google Classroom, Quizizz, dan LMS (Moodle) menunjukkan bahwa media digital dapat saling melengkapi dalam menciptakan kelas interaktif yang efektif, kontekstual, dan bernilai spiritual. Masing-masing platform memiliki keunggulan tersendiri: Google Classroom untuk manajemen kelas dan materi, Quizizz untuk evaluasi formatif yang menyenangkan, dan LMS untuk pembelajaran mendalam berbasis refleksi dan proyek. Namun, dalam penerapannya tidak terlepas dari tantangan seperti keterbatasan infrastruktur, rendahnya literasi digital, kurikulum yang belum sepenuhnya adaptif, dan potensi distraksi digital. Untuk itu, integrasi teknologi tidak hanya memerlukan kesiapan teknis, tetapi juga pendekatan pedagogis yang sensitif terhadap nilai dan karakter keislaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, Siti Rabi'atul, Nurnadiyah Syuhada, and Ahmad Nurjihadi. "Analisis Peluang Dan Tantangan Implementasi Learning Management System (LMS)." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (2024): 1004–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6268>.
- Alifah, N U R, and Muhammad Sidik Afandi. "Implementasi Penggunaan Google Classroom Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Masa Pandemi Covid-19." *Al Ilmi (Jurnal Pendidikan Islam)* 5, no. 2 (2022): 70–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.32529/al-ilmi.v5i2.1545>.
- Aliyah, Madrasah, Nur Masruroh, and Ana Christanti. "Efektivitas Teknologi Dalam Pengajaran

⁴⁴ Harahap, "Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Guru Pendidikan Agama Islam Di Era Digital."

⁴⁵ Senata Adi Prasetya, Syaiful Arif, and Siti Firqo Najiyah, "Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Moodle Di SMA Muhammadiyah 10 GKB Gresik Post-Pandemi," *Belajera: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2023): 95, <https://doi.org/https://doi.org/10.29240/belajera.v8i1.5467>.

- Bahasa Inggris: Studi Kasus Google Classroom Di Madrasah Aliyah." *Pengenalan Lapangan Persekolahan Pendidikan Bahasa Inggris* 1, no. 1 (2024): 19–23. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/plppbi/article/view/1369>.
- Aqmarina, Devi Nur, and Mohammad Joko Susilo. "The Effect of Using Interactive Media on Student Learning Outcomes in Islamic Religious Education Subjects." *Ta' Liff: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam* 1, no. 1 (2025). <https://purpendijournal.com/index.php/talif/article/view/10>.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021.
- Ehgo, Fransiska Arina, Made Sutarna, and Wayan Artika. "Pengembangan Blog Sebagai Sarana Dan Sumber Bacaan Dalam Kegiatan Literasi Bagi Guru Dan Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19." *(DE_Journal) Dharmas Education Journal* 2, no. 2 (2021): 208–18. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v2i2.271>.
- Fahlevi, Mahfudz Reza. "Kajian Project Based Blended Learning Sebagai Model Pembelajaran Pasca Pandemi Dan Bentuk Implementasi Kurikulum Merdeka." *Jurnal Sustainable* 5, no. 2 (2022): 230–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.32923/kjmp.v5i2.2714>.
- Fitriani, Yuni. "Analisa Pemanfaatan Learning Management System (LMS) Sebagai Media Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19." *JISICOM (Journal of Information System, Informatics and Computing)* 4, no. 2 (2020). <https://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom/article/view/312>.
- Hajri, Muhammad Fatkhul. "Pendidikan Islam Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang Pada Abad 21." *Al-Mikraj: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* 4, no. 1 (2023): 33–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.3006>.
- Harahap, Amrin Habibi. "Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Guru Pendidikan Agama Islam Di Era Digital." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2025). <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/edukatif/article/view/1301>.
- Irani, Ni Kadek Chandra Putri. "Pemanfaatan Google Workspace For Education Bagi Guru Dalam Pembelajaran." *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin* 2, no. 3 (2023). <https://doi.org/https://doi.org/10.37329/metta.v2i3.1795>.
- Ismail, Syofianis, Zhang Ling, Erna Nawir, Alber Alber, and Desna Fauziah. "Review of Instructional Digital Media to Path Teachers' Digital Competence on Philosophical Perspective: Distraction or Diversion." *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)* 1, no. 4 (2023): 139–54. <https://doi.org/10.47353/ijedl.v1i4.24>.
- Jaiswal, Preeti. "Using Learner-Centered Instructional Approach to Foster Students' Performances." *Theory and Practice in Language Studies* 9, no. 9 (2019): 1074–80. <https://doi.org/10.17507/tpls.0909.02>.
- Jong, Agnes, and Yuliana Tien Bayangkharwati Tacoh. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 12, no. 1 (2024): 131–47. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.7344>.
- Junaedi, Dedi, Sahliah, Tamtam Kamaluddin, and Nandang Rukanda. "Pengembangan Metode Expert Group Berbantuan Quiziz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Matakuliah Pai Pada Mahasiswa Pgsd" *COLLASE (Creative ...* 05, no. 02 (2022): 217–24. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/10248%0Ahttps://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/viewFile/10248/3182>.
- Kartika, Lesti, Winda Novianti, and Muhammad Alang Khairun Nizar. "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Pendidikan Di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Kab. Serdang Bedagai." *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2024).

<https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/133>.

- . “Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Pendidikan Di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Kab. Serdang Bedagai.” *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2024): 296–301. <https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/133>.
- Khabiburrokhman, Abdul Khamid, and Yusuf Faisal Ali. “Analisis Gaya Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19.” *Tapis : Jurnal Penelitian Ilmiah* 4, no. 2 (2020): 211–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.32332/tapis.v4i2.2588>.
- Khoiriyah, Alfi, Unik Hanifah Salsabila, Elisa Putri Kholifah, Fauziyah Indriyani, and Fitri Maulan. “Efektifitas Penggunaan Google Classroom Dalam Pembelajaran PAI Di SMA N 1 Pundong Bantul.” *Almufi Jurnal Pendidikan* 1, no. 3 (2021): 160–68. <https://almufi.com/index.php/AJP/article/view/72>.
- Kulsum, Ummi, and Abdul Muhid. “Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam Di Era Revolusi Digital.” *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman* 12, no. 2 (2022): 157–70. <https://doi.org/10.33367/ji.v12i2.2287>.
- Mabrur, Muhamad, Lukman Harun, and Komariyatun. “Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Sman 8 Semarang Materi Peluang Melalui Model Team Accelerated Instruction (TAI) Berbantu Video Pembelajaran.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* 2, no. 1 (2024): 407–14. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg/article/view/6355>.
- Maulana, Adam, Putri Hana Pebriana, Eka Nur Hidayanti, and Dian Widityastuti Arini. “Literature Review : Analysis of Articles on the Application of Role-Playing Method in Improving Speaking Skills of Elementary School Students.” *TOFEDU: The Future of Education Journal* 4, no. 1 (2025): 122–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i1.392>.
- Mualimah, Eka Nurul, Usmaedi, Aan Subhan Pamungkas, Puji Siswanto, and Elih Solihatulmilah. “Development Of Learning Management System (LMS) With PEDATI Design In Learning Indonesian Language In PGSD Study Program.” *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar* 13, no. 02 (2021): 105–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i2.1113>.
- Muntafi’ah, Umi, Evi Fatimatur Rusdiah, and Moch. Tolchah. “Digital Transformation: Use of Learning Management System in Learning Al-Qur’an Literacy.” *Anterior Jurnal*, 23, no. 3 (2024): 83–91. <https://doi.org/https://doi.org/10.33084/anterior.v23i3.7324>.
- Prasetia, Senata Adi, Syaiful Arif, and Siti Firqo Najiyah. “Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Moodle Di SMA Muhammadiyah 10 GKB Gresik Post-Pandemi.” *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2023): 95. <https://doi.org/https://doi.org/10.29240/belajea.v8i1.5467>.
- Prasetia, Senata Adi, Tuhfatul Khalidiah, and Syaiful Arif. “Technological Pedagogical Content Knowledge: A New Pedagogical Approach In Islamic Education In The Pandemic Era.” *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 2 (2021). <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/atjpi.v12i2.9390>.
- Purwanto, Adi. “Digitalisasi Era 4 . 0 Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Agama Islam Di Indonesia.” *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 2 (2023): 1155–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.30868/ei.v12i02.3253>.
- Rahma, Putri Alfiah Aulia, and Vika Nurul Mufidah. “Implementasi Teknologi Digital Dalam Pengelolaan Kelas Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2025): 110–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i1.488>.

- Rahmatiah, Rindu, Muhammad Sarjan, Agus Muliadi, and Asrorul Azizi. "Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Desember et Nomor Ilmiah 2022 Kerangka Kerja TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) Dalam Perspektif Filsafat Ilmu Untuk Menyongsong Pendidikan Masa Depan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 4 (2022). <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.1069>.
- Rihani, Athiya Luthfiani, Arifin Maksum, and Nina Nurhasanah. "Studi Literatur : Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar." *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 7, no. 2 (2022): 123–31. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7702>.
- Rukminingsih, Gunawan Adnan, and Mohammad Adnan Latief. *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. Journal of Chemical Information and Modeling*. Vol. 53, 2020.
- Sabara, Edy, and Tasri Ponta. "Google Classroom: Media Pembelajaran E-Learning Yang Efektif Dan Efisien." *Jurnal Micronic: Journal Multidisciplinary Electrical & Electronic Engineering* 1, no. 2 (2023). <https://doi.org/https://doi.org/10.61220/micronic.v1i2.2024>.
- Sari, Rita Kumala. "Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia." *Jurnal Borneo Humaniora* 4, no. 2 (2021): 60–69. https://doi.org/10.35334/borneo_humaniora.v4i2.2249.
- Socrates, Tegar Putra, and Fatni Mufit. "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Augmented Reality: Studi Literatur." *EduFisika: Jurnal Pendidikan Fisika* 7, no. 1 (2022): 96–101. <https://doi.org/10.59052/edufisika.v7i1.19219>.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- Suwadi, Endang Sulistyowati, Hazrullah, and Hukma Fikria Adira. "Development of TPACK Instrument to Measure Teacher Knowledge in Islamic Education for In-Service Teacher Professional Training." *Educational Process: International Journal* 16, no. 2 (2025). <https://doi.org/10.22521/edupij.2025.16.193>.
- Ulkhomatul Aini, Luk-luk, Siti Nurkayati, and Ahmad Syaifulloh. "Studi Analisis Perkembangan Kepribadian Sikap Peserta Didik Pada Buku Ajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VII Di SMP PGRI Kuwu Kec. Kradenan Kab. Blora." *Jurnal Studi Islam Dan Sosial* 5, no. 2 (2023): 20–30. <https://doi.org/10.61941/iklila.v5i2.210>.
- Wulandari, Dyah, Wishal Luthfikha, and Vina Nuranisa. "Pendidikan Islam Di Era Digital: Peluang Dan Tantangan Transformasi Teknologi Di Pondok Tahfizh Al Qur'an Al-Bashiiarah Kota Baru." *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal* 7, no. 3 (2025): 687–700. <https://doi.org/10.47476/reslaj.v7i3.6065>.
- Yahya, Agil. "Peluang Dan Tantangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Era Digital." *PENDAS: Jurnal Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): 1–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24990>.
- Yuningsih, Hesti, and Hendra Haeruddin. "Peran Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Di SDN 018 Balikpapan Barat." *Journal of Educational Research and Practice* 2, no. 2 (2024): 96–105. <https://doi.org/10.70376/jerp.v2i2.100>.
- Zahraini, Akib, Rosidin, and Otong Sulaeman. "Islamic Education Reform in the Digital Age : Challenges and Opportunities for a Modern Curriculum." *Journal of Noesantara Islamic Studies* 2, no. 1 (2025): 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.70177/jnis.v2i1.1841>.