

Penggunaan Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI di Era Transformasi Teknologi pada Siswa MTs Geologi Perunggu

Use of Digital Learning in Increasing PAI Learning Motivation in the Era of Technological Transformation among Students at MTs Geologi Perunggu

Ar'syilma, Indri Jaya Ramadhani, Muthia Muthmainna

STAI DDI Pangkep

arsyilmamarkan@gmail.com; indrijayaramadhani05@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jul 15, 2026	Aug 12, 2026	Aug 24, 2026	Aug 29, 2026

Abstract

Digital transformation has changed the learning environment in madrasahs, including in Islamic Religious Education (PAI). The main challenge concerns not only the availability of digital devices but also the pedagogical integration of technology to sustain students' attention, active participation, independence, and learning motivation. This study aimed to analyze the use of digital learning to enhance motivation for learning PAI among students at MTs Geologi Perunggu and to identify relevant media, supporting factors, barriers, and implementation strategies. The study employed a descriptive qualitative approach with a literature review design. A total of 25 references published between 2020 and 2026 were synthesized, focusing on digital learning, learning motivation, gamification, interactive videos, digital literacy, educational technology, and technology integration in PAI instruction. The synthesis results showed that digital learning can strengthen students' attention, interest, participation,

independence, and perseverance when its use is aligned with clear learning objectives and supported by meaningful teacher–student interactions. Videos, interactive presentations, electronic books, learning management systems, digital quizzes, gamification, Canva, and immersive technologies can create more diverse learning experiences. However, the effectiveness of digital learning can be hindered by disparities in access to devices, network instability, teachers' limited digital competence, distractions, and digital fatigue. This study concludes that digital learning in PAI needs to be implemented through a balanced model that integrates technology, pedagogical design, teacher guidance, collaborative activities, formative assessment, and Islamic character formation. These findings provide a conceptual foundation for teachers and madrasahs to design digital PAI instruction that is relevant, adaptive, and oriented toward enhancing students' learning motivation.

Keywords: Digital Learning; Learning Motivation; Islamic Religious Education; Digital Transformation; Madrasah

Abstrak: Transformasi digital telah mengubah lingkungan pembelajaran di madrasah, termasuk dalam Pendidikan Agama Islam (PAI). Tantangan utama tidak hanya berkaitan dengan ketersediaan perangkat digital, tetapi juga dengan integrasi teknologi secara pedagogis agar mampu mempertahankan perhatian, keaktifan, kemandirian, dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan menganalisis penggunaan pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar PAI pada siswa MTs Geologi Perunggu serta mengidentifikasi media yang relevan, faktor pendukung, hambatan, dan strategi implementasinya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain kajian literatur. Sebanyak 25 referensi terbitan periode 2020–2026 disintesis dengan berfokus pada pembelajaran digital, motivasi belajar, gamifikasi, video interaktif, literasi digital, teknologi pendidikan, dan integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI. Hasil sintesis menunjukkan bahwa pembelajaran digital dapat memperkuat perhatian, minat, partisipasi, kemandirian, dan ketekunan siswa apabila penggunaannya diselaraskan dengan tujuan pembelajaran yang jelas dan didukung oleh interaksi guru–siswa yang bermakna. Video, presentasi interaktif, buku elektronik, sistem manajemen pembelajaran, kuis digital, gamifikasi, Canva, dan teknologi imersif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih beragam. Namun, efektivitas pembelajaran digital dapat terhambat oleh kesenjangan akses perangkat, ketidakstabilan jaringan, keterbatasan kompetensi digital guru, distraksi, dan kelelahan digital. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran digital PAI perlu diterapkan melalui model yang seimbang dengan memadukan teknologi, desain pedagogis, bimbingan guru, kegiatan kolaboratif, asesmen formatif, dan pembentukan karakter Islami. Temuan ini memberikan landasan konseptual bagi guru dan madrasah dalam merancang pembelajaran digital PAI yang relevan, adaptif, dan berorientasi pada peningkatan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran Digital; Motivasi Belajar; Pendidikan Agama Islam; Transformasi Digital; Madrasah

PENDAHULUAN

Transformasi teknologi telah menjadi salah satu ciri penting perubahan pendidikan pada dekade terakhir. Teknologi digital kini digunakan sebagai sumber belajar, media penyampaian materi, ruang kolaborasi, sarana asesmen, dan instrumen pengembangan

literasi. UNESCO menempatkan teknologi sebagai alat yang dapat memperluas akses dan memperkaya pengalaman belajar, tetapi menegaskan bahwa penggunaan teknologi harus tetap relevan, adil, berkelanjutan, berbasis bukti, dan berpusat pada kepentingan peserta didik (UNESCO, 2023). Dengan demikian, digitalisasi pendidikan seharusnya tidak dimaknai sebagai penggantian guru dengan perangkat, tetapi sebagai upaya memperkuat kualitas interaksi pedagogis.

Pada jenjang Madrasah Tsanawiyah, perubahan tersebut menjadi semakin penting karena siswa berada pada fase perkembangan yang relatif dekat dengan lingkungan digital. Siswa terbiasa menerima informasi melalui gambar, video, aplikasi, dan jejaring sosial. Kebiasaan tersebut dapat menjadi peluang pembelajaran apabila guru mampu mengubah karakter konsumsi digital menjadi aktivitas belajar yang terarah. Sebaliknya, teknologi dapat menjadi sumber distraksi apabila penggunaan perangkat tidak dibingkai oleh tujuan dan aturan belajar yang jelas.

Dalam PAI, kebutuhan terhadap inovasi pembelajaran memiliki karakter khusus. PAI tidak hanya mengembangkan kemampuan mengingat pengetahuan keagamaan, tetapi juga membangun pemahaman, sikap, akhlak, dan praktik keagamaan. Oleh karena itu, media digital perlu dipilih bukan hanya karena menarik, tetapi karena mampu membantu siswa memahami makna ajaran Islam dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Studi tentang literasi keagamaan digital menunjukkan bahwa aktivitas digital dapat digunakan untuk memperkuat motivasi belajar PAI ketika guru mengarahkan siswa pada sumber yang relevan dan aktivitas reflektif (Kurniawan et al., 2024).

Motivasi belajar menjadi variabel penting karena menentukan kemauan siswa untuk memperhatikan materi, berusaha menyelesaikan tugas, bertahan menghadapi kesulitan, dan terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Perspektif Self-Determination Theory menjelaskan bahwa motivasi dapat diperkuat ketika kebutuhan psikologis akan *autonomy*, *competence*, dan *relatedness* terpenuhi (Ryan & Deci, 2020). Teknologi digital dapat mendukung ketiganya, misalnya melalui pilihan aktivitas, umpan balik cepat, dan kolaborasi; tetapi teknologi juga dapat menghambat motivasi jika siswa merasa dikontrol, kewalahan, atau terisolasi.

Sejumlah penelitian menunjukkan kecenderungan positif penggunaan media digital terhadap motivasi. Faiqoh (2023) melalui *systematic literature review* menemukan bahwa media digital dapat meningkatkan interaktivitas, minat, dan antusiasme siswa. Faris et al.

(2025) juga menyimpulkan bahwa media digital memiliki potensi dalam meningkatkan motivasi, meskipun keberhasilan implementasinya dipengaruhi oleh kesiapan guru, infrastruktur, dan karakteristik peserta didik. Meta-analisis Li et al. (2024) menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik serta persepsi autonomy dan relatedness, walaupun dampaknya terhadap kompetensi tidak selalu besar.

Penelitian PAI yang lebih spesifik memperlihatkan pola yang sejalan. Zahro et al. (2026) menemukan peningkatan motivasi belajar melalui Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Syahidah et al. (2026) menunjukkan potensi video interaktif dalam meningkatkan motivasi PAI. Miftahuddin (2026) menemukan bahwa penerapan TPACK pada pembelajaran PAI menghasilkan peningkatan motivasi yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan tersebut menguatkan argumen bahwa teknologi paling efektif ketika dipadukan dengan kompetensi pedagogis dan konten, bukan digunakan sebagai perangkat tambahan semata.

Meskipun demikian, masih terdapat kesenjangan. Sebagian penelitian menguji satu aplikasi tertentu, sementara penelitian lain berfokus pada konteks pendidikan umum atau perguruan tinggi. Kajian yang secara khusus menyintesis berbagai bentuk pembelajaran digital untuk meningkatkan motivasi PAI pada konteks MTs masih relatif terbatas. Artikel ini menawarkan kebaruan berupa sintesis 25 publikasi 2020–2026 dan pemetaan strategi yang dapat diterapkan pada konteks MTs Geologi Perunggu. Fokus artikel bukan mengklaim hasil eksperimen lapangan yang belum dilakukan, melainkan menyediakan landasan ilmiah dan model implementasi yang dapat diuji lebih lanjut.

METODE

Artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain literature review. Pemilihan desain didasarkan pada tujuan artikel, yaitu menyintesis bukti penelitian mutakhir mengenai penggunaan pembelajaran digital dan motivasi belajar PAI. Sumber utama berupa 25 publikasi tahun 2020–2026 yang dapat ditelusuri melalui laman jurnal, DOI, atau laman lembaga resmi. Literatur dipilih berdasarkan relevansi terhadap sekurang-kurangnya satu tema: digital learning, learning motivation, technology integration, Islamic Religious Education, gamification, interactive video, digital literacy, atau educational technology.

Proses analisis dilakukan melalui empat tahap. Pertama, identifikasi dan seleksi literatur berdasarkan kesesuaian topik, tahun publikasi, dan keterlacakan sumber. Kedua, ekstraksi informasi mengenai konteks, pendekatan, teknologi yang digunakan, fokus motivasi, serta temuan utama. Ketiga, pengelompokan temuan ke dalam tema: jenis media, mekanisme motivasi, peran guru, faktor pendukung, dan hambatan. Keempat, sintesis interpretatif untuk merumuskan implikasi bagi pembelajaran PAI di MTs Geologi Perunggu. Karena artikel ini merupakan kajian literatur, tidak ada partisipan lapangan dan tidak digunakan data pretest-posttest yang dapat menimbulkan klaim empiris yang tidak didukung.

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi literatur deskriptif. Desain ini memungkinkan peneliti membandingkan berbagai hasil penelitian tanpa melakukan intervensi langsung pada siswa. Fokus analisis diarahkan pada hubungan antara penggunaan teknologi digital dan motivasi belajar, terutama pada pendidikan dasar-menengah dan PAI.

Kriteria inklusi meliputi: (1) publikasi tahun 2020–2026; (2) membahas pembelajaran digital, teknologi pendidikan, motivasi, atau PAI; (3) memiliki informasi bibliografis yang dapat ditelusuri; dan (4) menyediakan temuan yang dapat digunakan untuk menjelaskan manfaat atau hambatan pembelajaran digital. Sumber yang hanya membahas teknologi secara umum tanpa kaitan dengan pembelajaran atau motivasi tidak dijadikan bukti utama.

Analisis data menggunakan thematic synthesis. Setiap artikel dibaca berdasarkan fokus, metode, media digital, konteks peserta didik, dan temuan. Temuan yang memiliki makna serupa dikelompokkan menjadi tema. Proses tersebut menghasilkan lima tema utama: interaktivitas media, gamifikasi dan feedback, personalisasi serta autonomy, kompetensi guru dan TPACK, serta akses dan risiko penggunaan teknologi.

Peta Literatur yang Disintesis

Sumber	Fokus	Temuan/Konstruk
Ryan & Deci (2020)	Teori motivasi	Autonomy, competence, relatedness
Martin et al. (2020)	Online learning	Learner, instructor, organization
Bulić & Blažević (2020)	Online learning	Motivasi siswa
Ferrer et al. (2022)	Online learning	Motivasi dan engagement
Aznam et al. (2022)	Systematic review	Motivasi dan kepuasan
Saputri et al. (2022)	Online learning	Self-regulated learning
Faiqoh (2023)	SLR media digital	Minat dan motivasi
UNESCO (2023)	Technology in education	Relevansi dan equity
Kurniawan et al. (2024)	Literasi keagamaan digital	Motivasi PAI
Li et al. (2024)	Meta-analysis	Gamifikasi dan motivasi

Sumber	Fokus	Temuan/Konstruk
Akpen et al. (2024)	Systematic review	Engagement dan performance
Na & Yun (2024)	Meta-analysis	AR dan motivasi K-12
Nastiti et al. (2024)	Teknologi digital	Motivasi siswa
El Ouaddane et al. (2025)	Systematic review	Digital skills dan motivasi
Faris et al. (2025)	SLR	Media digital dan motivasi
Hadiprakoso & Naufal (2025)	Gamifikasi	Motivasi dan engagement
Khotimah et al. (2025)	PAI	Motivasi belajar
Idhar et al. (2025/2026)	Canva	Motivasi PAI
Zahro et al. (2026)	Quizizz	Motivasi PAI
Syahidah et al. (2026)	Video interaktif	Motivasi PAI
Miftahuddin (2026)	TPACK	Motivasi PAI
Purnama et al. (2026)	Teknologi PAI	Motivasi siswa
Mursalim et al. (2026)	PAI dan teknologi	Pembelajaran bermakna
Rahmadana et al. (2026)	Augmented Reality	Motivasi PAI
Sakti & Saputri (2026)	ICT-based PAI	Motivasi dan hasil belajar

Tabel 1 memperlihatkan bahwa literatur mutakhir bergerak dari pertanyaan sederhana tentang efektivitas media menuju pertanyaan yang lebih kompleks mengenai kualitas desain, kompetensi guru, kebutuhan psikologis siswa, dan pemerataan akses. Peta ini menjadi dasar untuk menyusun model pembelajaran digital yang tidak bergantung pada satu aplikasi.

HASIL

Sintesis 25 literatur menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran digital memiliki potensi positif terhadap motivasi belajar, tetapi efeknya bersifat kontekstual. Temuan utama dapat dikelompokkan ke dalam lima tema. Tema pertama adalah interaktivitas. Media yang memungkinkan siswa merespons, memilih, mencoba, dan menerima feedback cenderung lebih mendukung keterlibatan dibandingkan media yang hanya memindahkan teks cetak ke layar. Tema kedua adalah visualisasi dan multimedia. Video, animasi, infografis, dan presentasi interaktif membantu membuat materi yang abstrak lebih mudah dipahami.

Tema ketiga adalah gamifikasi. Li et al. (2024) melalui meta-analisis menemukan bahwa gamifikasi meningkatkan motivasi intrinsik serta persepsi autonomy dan relatedness, meskipun peningkatan kompetensi tidak selalu besar. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Hadiprakoso dan Naufal (2025) yang menunjukkan manfaat aplikasi gamifikasi terhadap motivasi dan engagement dalam flipped learning. Dalam PAI, Zahro et al. (2026) melaporkan

bukti kuasi-eksperimental bahwa Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar dibandingkan pembelajaran konvensional.

Tema keempat adalah kompetensi digital guru. Miftahuddin (2026) menunjukkan bahwa pendekatan TPACK memberikan peningkatan motivasi lebih baik daripada pembelajaran konvensional. Temuan ini memperlihatkan bahwa teknologi tidak berdiri sendiri. Guru harus mengetahui konten PAI, strategi pedagogis, dan karakteristik teknologi agar ketiganya dapat dipadukan. Purnama et al. (2026) juga melaporkan bahwa PowerPoint, video edukasi, WhatsApp group, dan kuis interaktif dapat membangun lingkungan belajar yang lebih komunikatif dan kontekstual.

Tema kelima adalah akses dan risiko. UNESCO (2023) menekankan bahwa manfaat teknologi tidak merata karena dipengaruhi akses perangkat, konektivitas, kesiapan guru, dan konteks sosial. Akpen et al. (2024) dalam systematic review menunjukkan bahwa online learning dapat meningkatkan fleksibilitas dan akses, tetapi pada sebagian kondisi justru menurunkan engagement karena isolasi dan berkurangnya interaksi. Faris et al. (2025) juga mengidentifikasi infrastruktur, kompetensi guru, dan digital fatigue sebagai tantangan.

Jenis Media Digital yang Relevan untuk PAI

Media	Fungsi PAI	Potensi motivasional
Video/Video Interaktif	Visualisasi konsep, demonstrasi, storytelling	Perhatian, pemahaman, engagement
Quizizz/Kuis Digital	Latihan dan asesmen formatif	Feedback, antusiasme, persistence
Canva/Infografis	Ringkasan materi dan proyek	Kreativitas, ownership, minat
E-book/LMS	Akses materi dan belajar mandiri	Autonomy, self-regulation
Gamifikasi	Poin, tantangan, level, penghargaan	Motivasi intrinsik dan engagement
AR/Media imersif	Visualisasi objek/konsep	Interest dan pengalaman konkret
WhatsApp/Forum	Komunikasi dan pendampingan	Relatedness dan dukungan guru

Tabel 2 menunjukkan bahwa pemilihan media sebaiknya didasarkan pada fungsi pembelajaran. Tidak semua materi PAI memerlukan teknologi yang sama. Guru dapat menggunakan media sederhana untuk tujuan tertentu dan teknologi lebih kompleks hanya ketika benar-benar memberi nilai tambah.

Hasil dan Model Implementasi

Sintesis juga menunjukkan bahwa motivasi belajar dalam lingkungan digital tidak hanya muncul karena tampilan media yang menarik. Mekanisme yang lebih penting adalah adanya kesempatan bagi siswa untuk merasa mampu, memiliki pilihan, dan terhubung dengan guru serta teman. Dalam kerangka Self-Determination Theory, kuis digital dapat memberikan competence melalui feedback, LMS dapat mendukung autonomy melalui akses fleksibel, dan forum diskusi dapat membangun relatedness.

Pada konteks PAI, mekanisme tersebut perlu dikaitkan dengan pengalaman keagamaan yang bermakna. Misalnya, video tentang akhlak tidak berhenti pada tontonan, tetapi dilanjutkan dengan pertanyaan reflektif: nilai apa yang ditampilkan, bagaimana penerapannya, dan apa konsekuensi perilaku tersebut. Dengan cara ini, teknologi berfungsi sebagai pemantik berpikir dan refleksi, bukan sekadar hiburan.

Model Integrasi Pembelajaran Digital PAI

Tahap	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Media
1. Orientasi	Menampilkan masalah/video pemantik	Mengamati dan memberi respons awal	Video/slide
2. Eksplorasi	Memberikan sumber terpilih	Membaca, menonton, mencari informasi	E-book/LMS
3. Kolaborasi	Membentuk kelompok dan memandu diskusi	Mendiskusikan kasus PAI	Forum/WhatsApp
4. Praktik	Memberikan tugas aplikatif	Membuat produk/solusi	Canva/video
5. Evaluasi	Memberi kuis dan feedback	Menjawab dan memperbaiki kesalahan	Quizizz/kuis
6. Refleksi	Menghubungkan materi dengan nilai Islam	Menulis/menyampaikan refleksi	Form/LMS
7. Penguatan	Memberikan umpan balik dan keteladanan	Menetapkan rencana penerapan	Diskusi langsung

Model pada Tabel 3 menggabungkan kekuatan teknologi dengan interaksi manusia. Tahap orientasi dan eksplorasi berfungsi membangun perhatian; kolaborasi memenuhi kebutuhan relatedness; praktik memberi ruang autonomy; evaluasi memberikan competence melalui feedback; sedangkan refleksi dan penguatan menjaga orientasi nilai PAI. Model ini dapat diterapkan dengan teknologi sederhana sehingga tidak bergantung pada fasilitas yang mahal.

Indikator Motivasi yang Dapat Diamati

1. Perhatian: siswa fokus pada materi dan mengikuti instruksi digital.

2. Keaktifan: siswa merespons pertanyaan, kuis, diskusi, atau aktivitas.
3. Ketekunan: siswa tetap berusaha menyelesaikan tugas meskipun mengalami kesulitan.
4. Kemandirian: siswa mampu mengakses dan memanfaatkan materi tanpa selalu menunggu penjelasan guru.
5. Antusiasme: siswa menunjukkan minat dan kesiapan mengikuti aktivitas.
6. Refleksi: siswa mampu menghubungkan materi PAI dengan perilaku dan kehidupan sehari-hari.

Indikator tersebut dapat digunakan madrasah sebagai dasar penyusunan instrumen penelitian lapangan berikutnya. Untuk penelitian empiris di MTs Geologi Perunggu, indikator dapat dioperasionalkan ke dalam angket motivasi, lembar observasi, wawancara siswa, dan dokumentasi aktivitas digital.

PEMBAHASAN

Pembelajaran Digital sebagai Penguat Motivasi

Temuan kajian menunjukkan bahwa pembelajaran digital dapat menjadi penguat motivasi apabila teknologi menyediakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna. Hasil ini sejalan dengan Faiqoh (2023) dan Faris et al. (2025) yang menemukan kecenderungan positif penggunaan media digital terhadap minat dan motivasi. Namun, temuan tersebut harus dibaca secara hati-hati karena tidak semua teknologi menghasilkan efek yang sama. Akpen et al. (2024) memperlihatkan bahwa online learning juga dapat berkaitan dengan penurunan engagement ketika interaksi dan dukungan belajar berkurang.

Perbedaan tersebut dapat dijelaskan melalui kualitas desain pembelajaran. Teknologi yang hanya digunakan untuk mengirim materi belum tentu memberikan pengalaman yang berbeda. Sebaliknya, media yang memberi ruang respons, umpan balik, pilihan, dan kolaborasi lebih dekat dengan kebutuhan psikologis siswa. Hal ini konsisten dengan Ryan dan Deci (2020), serta temuan Li et al. (2024) mengenai peran gamifikasi terhadap autonomy dan relatedness.

Relevansi dengan Pembelajaran PAI

Dalam PAI, teknologi memiliki fungsi tambahan sebagai sarana menghadirkan konteks. Materi sejarah Islam dapat divisualisasikan melalui timeline dan video; materi fikih dapat didukung demonstrasi; Akidah Akhlak dapat menggunakan studi kasus; Al-Qur'an-

Hadis dapat memanfaatkan audio, teks, dan kuis; sedangkan proyek digital dapat digunakan untuk mengekspresikan pemahaman siswa. Penelitian Syahidah et al. (2026) tentang video interaktif dan Zahro et al. (2026) tentang Quizizz memperlihatkan bahwa media spesifik dapat diarahkan pada peningkatan motivasi PAI.

Mursalim et al. (2026) menekankan kolaborasi PAI dan teknologi menuju pembelajaran interaktif dan bermakna. Pandangan tersebut penting karena pembelajaran PAI tidak boleh kehilangan dimensi humanistik. Guru tetap berfungsi sebagai pendidik dan teladan. Perangkat digital hanya memperluas cara guru menyajikan pengalaman belajar.

Peran TPACK Guru

Temuan Miftahuddin (2026) memperkuat pentingnya TPACK. Guru PAI perlu menguasai bukan hanya aplikasi, tetapi juga cara memilih aplikasi yang sesuai dengan karakter materi. Misalnya, penggunaan kuis digital cocok untuk evaluasi formatif, sedangkan video lebih cocok untuk demonstrasi atau stimulus. Jika guru memahami hubungan antara teknologi, pedagogi, dan konten, penggunaan perangkat menjadi lebih terarah.

Dalam konteks MTs Geologi Perunggu, pengembangan kompetensi guru dapat dilakukan melalui pelatihan internal yang berorientasi pada praktik. Guru dapat dilatih membuat satu video pendek, satu kuis digital, satu infografis, dan satu aktivitas refleksi. Setelah digunakan di kelas, guru mengevaluasi keterlibatan siswa dan memperbaiki desain. Siklus kecil semacam ini lebih realistis daripada menuntut guru menguasai banyak aplikasi sekaligus.

Gamifikasi dan Feedback

Gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, tetapi unsur permainan harus digunakan secara proporsional. Poin dan peringkat dapat menambah tantangan, tetapi tujuan pembelajaran tetap harus lebih penting daripada kompetisi. Li et al. (2024) menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki manfaat pada motivasi intrinsik, tetapi dampak pada competence lebih terbatas. Karena itu, guru sebaiknya mengombinasikan skor dengan feedback kualitatif dan kesempatan memperbaiki kesalahan.

Pada PAI, gamifikasi juga harus memperhatikan etika. Penghargaan sebaiknya tidak mempermalukan siswa yang memperoleh skor rendah. Kompetisi dapat diubah menjadi tantangan kelompok, badge untuk ketekunan, atau penghargaan terhadap sikap jujur dan

kerja sama. Dengan demikian, teknologi digital tidak hanya mengejar hasil akademik tetapi juga menguatkan nilai akhlak.

Kesenjangan Digital dan Keadilan Pembelajaran

Salah satu temuan penting dari literatur adalah bahwa teknologi dapat memperluas sekaligus memperlebar kesenjangan. UNESCO (2023) menempatkan equity sebagai salah satu pertimbangan utama dalam teknologi pendidikan. Jika kegiatan PAI selalu membutuhkan koneksi cepat dan perangkat pribadi, siswa dengan akses terbatas dapat tertinggal. Karena itu, guru perlu menyediakan alternatif yang ringan, seperti materi PDF, video berukuran kecil, aktivitas berpasangan, atau bahan yang dapat diakses secara luring.

Keadilan juga berarti memastikan bahwa siswa tidak dinilai berdasarkan kualitas perangkat yang dimiliki. Produk digital sebaiknya menilai pemahaman dan kreativitas, bukan kemampuan membeli perangkat. Strategi berpasangan atau penggunaan fasilitas madrasah dapat mengurangi kesenjangan.

Distraksi, Digital Fatigue, dan Etika

Teknologi memberikan akses luas tetapi juga menciptakan distraksi. Pemberitahuan aplikasi, permainan, dan media sosial dapat mengalihkan perhatian. Faris et al. (2025) dan kajian kesejahteraan dalam lingkungan digital menegaskan pentingnya dukungan institusional, kompetensi teknis, dan pengelolaan beban digital. Karena itu, pembelajaran digital perlu memiliki aturan sederhana: perangkat digunakan sesuai tujuan, notifikasi yang tidak relevan dimatikan selama aktivitas, dan waktu layar diatur.

Dalam PAI, etika digital menjadi bagian dari tujuan pembelajaran. Siswa dapat diarahkan untuk memeriksa sumber keagamaan, membedakan informasi terpercaya dan informasi yang tidak jelas, menghormati hak cipta, menjaga bahasa dalam komunikasi daring, serta menghindari penyebaran informasi agama yang belum terverifikasi. Dengan demikian, literasi digital dan literasi keagamaan dapat berkembang bersama.

Implikasi Praktis bagi MTs Geologi Perunggu

Berdasarkan sintesis, implementasi pembelajaran digital di MTs Geologi Perunggu dapat dimulai dari teknologi yang sudah tersedia. Guru tidak perlu menunggu fasilitas ideal. Tahap awal dapat menggunakan presentasi interaktif dan video pendek. Tahap berikutnya

menambahkan kuis digital dan tugas proyek. Setelah guru dan siswa terbiasa, madrasah dapat mengembangkan LMS atau aktivitas yang lebih kompleks.

Prioritas	Program	Indikator Keberhasilan
1	Standarisasi media sederhana	Setiap guru memiliki minimal satu media digital PAI
2	Kuis formatif	Siswa memperoleh feedback dan kesempatan perbaikan
3	Proyek digital	Siswa menghasilkan produk yang mengaitkan materi dan nilai Islam
4	Literasi digital-keagamaan	Siswa mampu menilai sumber dan berkomunikasi secara etis
5	Pengembangan guru	Guru mampu mengintegrasikan TPACK dalam RPP/modul ajar
6	Monitoring motivasi	Madrasah memiliki data berkala tentang perhatian, keaktifan, ketekunan

Program tersebut menempatkan teknologi sebagai proses bertahap. Keberhasilan tidak hanya diukur dari jumlah aplikasi yang digunakan, tetapi dari perubahan kualitas aktivitas belajar.

Keterbatasan Kajian

Kajian ini memiliki keterbatasan karena tidak menggunakan data primer dari MTs Geologi Perunggu. Oleh sebab itu, artikel tidak menyatakan bahwa motivasi siswa di madrasah tersebut telah meningkat secara empiris. Temuan yang disajikan merupakan sintesis dari penelitian terdahulu. Selain itu, karakteristik studi yang direview beragam, baik dari jenjang pendidikan, metode, media, maupun indikator motivasi. Variasi tersebut membuat generalisasi harus dilakukan secara hati-hati. Penelitian lapangan selanjutnya perlu menguji model yang diusulkan pada siswa MTs Geologi Perunggu dengan desain yang sesuai.

KESIMPULAN

Berdasarkan sintesis 25 publikasi periode 2020–2026, pembelajaran digital memiliki potensi kuat untuk meningkatkan motivasi belajar PAI apabila digunakan secara pedagogis, terarah, dan kontekstual. Potensi tersebut terutama terlihat pada peningkatan perhatian, interaksi, antusiasme, kemandirian, ketekunan, dan kesempatan memperoleh feedback. Media video interaktif, kuis digital, gamifikasi, Canva, e-book, LMS, serta teknologi imersif dapat dipilih sesuai dengan tujuan dan karakter materi.

Kontribusi utama kajian ini adalah penegasan bahwa hubungan teknologi dan motivasi tidak bersifat otomatis. Teknologi menjadi bermakna ketika mendukung kebutuhan autonomy, competence, dan relatedness, serta ketika guru mampu memadukan teknologi, pedagogi, dan konten. Dalam PAI, integrasi tersebut harus tetap diarahkan pada pembentukan karakter, refleksi, keteladanan, dan penerapan nilai Islam.

Untuk MTs Geologi Perunggu, model yang direkomendasikan adalah Orientasi Digital → Eksplorasi → Kolaborasi → Praktik → Evaluasi Interaktif → Refleksi → Penguatan Nilai. Model tersebut dapat dimulai dengan teknologi sederhana dan dikembangkan secara bertahap. Madrasah juga perlu memperhatikan pemerataan akses, kesiapan guru, pengaturan waktu layar, digital fatigue, serta etika digital.

Dengan demikian, pembelajaran digital sebaiknya tidak diposisikan sebagai pengganti pembelajaran tatap muka atau guru. Teknologi merupakan alat yang memperluas pilihan pedagogis. Guru PAI tetap menjadi aktor utama yang menentukan tujuan, memilih sumber, mengarahkan interaksi, memberi teladan, dan menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan.

Rekomendasi Penelitian Selanjutnya

1. Melakukan penelitian kuantitatif pada siswa MTs Geologi Perunggu untuk menguji pengaruh media digital terhadap motivasi belajar PAI.
2. Mengembangkan instrumen motivasi yang mencakup perhatian, keaktifan, ketekunan, kemandirian, antusiasme, dan refleksi.
3. Menguji perbandingan antara video interaktif, Quizizz, Canva, dan pembelajaran konvensional.
4. Menggunakan mixed-method untuk menggabungkan perubahan skor motivasi dengan pengalaman siswa dan guru.
5. Mengkaji pengaruh TPACK guru, kualitas jaringan, akses perangkat, dan literasi digital sebagai faktor moderator.

Pernyataan Kontribusi

Artikel ini memberikan kerangka konseptual dan praktis untuk integrasi pembelajaran digital dalam PAI pada jenjang MTs. Kerangka tersebut dapat digunakan sebagai dasar penyusunan modul ajar, program peningkatan kompetensi guru, dan penelitian lapangan. Klaim efektivitas yang bersifat kausal tetap memerlukan pengujian empiris pada konteks MTs Geologi Perunggu.

DAFTAR PUSTAKA

- Akpen, C. N., Asaolu, S., Atobatele, S., Okagbue, H., & Sampson, S. (2024). Impact of online learning on student's performance and engagement: A systematic review. *Discover Education*, 3(1), Article 205. <https://doi.org/10.1007/s44217-024-00253-0>
- Aznam, N., Perdana, R., Jumadi, J., Nurcahyo, H., & Wiyatmo, Y. (2022). Motivation and satisfaction in online learning during COVID-19 pandemic: A systematic review. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 11(2), 753–762. <https://doi.org/10.11591/ijere.v11i2.21961>
- Bulić, M., & Blažević, I. (2020). The impact of online learning on student motivation in science and biology classes. *Revija za Elementarno Izobraževanje*, 13(1), 73–87. <https://doi.org/10.18690/rei.13.1.73-87.2020>
- El Ouaddane, K., El Morabit, N., Oumaira, I., & Chekour, M. (2025). The impact of digital skills on university students' motivation: A systematic review. *Educational Process: International Journal*, 17, e2025384. <https://doi.org/10.22521/edupij.2025.17.384>
- Faiqoh, E. (2023). Systematic literature review: The use of digital learning media to enhance students' learning motivation. *Proceeding the Second English National Seminar "Exploring Emerging Technologies in English Education"*, 16–22. <https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/1344/>
- Faris, A., Suprpti, Inayati, N., Adwia, & Hasanah, N. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 367–393. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/35793>
- Ferrer, J., Ringer, A., Saville, K., Parris, M. A., & Kashi, K. (2022). Students' motivation and engagement in higher education: The importance of attitude to online learning. *Higher Education*, 83(2), 317–338. <https://doi.org/10.1007/s10734-020-00657-5>
- Hadiprakoso, R. B., & Naufal, F. A. (2025). Gamifying the classroom: Enhancing student motivation and engagement in flipped learning. *Journal of Games, Game Art, and Gamification*, 10(2), 47–53. <https://doi.org/10.21512/jggag.v10i2.11992>
- Idhar, I., Ilyas, I., & Rahman, A. (2025). The effect of Canva-based learning media on students' learning motivation in Islamic Religious Education at junior high school. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 289–297. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v5i3.1119>
- Khotimah, F. B. K., Mukhsin, M., Alfani, I. H. D., Auf, M. A., & Shihab, M. F. (2025). Comparison of motivation to learn Islamic Religious Education in boarding and non-boarding students in schools. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9(1), 1–18. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v9i1.10697>
- Kurniawan, R. S., Fahmi, M., Mas'ud, A., & Syaifuddin. (2024). Penguatan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Literasi Keagamaan Digital. *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 14(1), 1–16. <https://doi.org/10.54180/elbanat.2024.14.1.1-16>
- Li, L., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: A meta-analysis and systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 72(2), 765–796. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7>

- Martin, F., Sun, T., & Westine, C. D. (2020). A systematic review of research on online teaching and learning from 2009 to 2018. *Computers & Education*, 159, 104009. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104009>
- Miftahuddin, M. (2026). Penerapan Model Technological Pedagogical and Content Knowledge untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 6(4), 2253–2263. <https://doi.org/10.54373/ijset.v6i4.6836>
- Mursalim, W., Kamil, I., Syahid, A., Erniati, E., & Nasrul, N. (2026). PAI and technology collaboration towards interactive and meaningful learning. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 20(3), 1725–1739. <https://doi.org/10.35931/aq.v20i3.6596>
- Na, H., & Yun, S. (2024). The effect of augmented reality on K–12 students' motivation: A meta-analysis. *Educational Technology Research and Development*, 72(6), 2989–3020. <https://doi.org/10.1007/s11423-024-10385-7>
- 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://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/19741>
- Purnama, R., Lutfiyah, & Kaharudin. (2026). The use of technology in Islamic Religious Education learning to increase student learning motivation at Muhammadiyah Senior High School, Bima City. *Literasi: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, 5(1), 477–487. <https://doi.org/10.58218/literasi.v5i1.3291>
- Rahmadana, F. N. S., Iribaram, S., & Khoiri, A. A. (2026). The effectiveness of augmented reality technology on the motivation to learn Islamic Religious Education in vocational schools. *Sosioedukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 15(1), 249–256. <https://doi.org/10.36526/sosioedukasi.v15i1.7193>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sakti, Y. B. T., & Saputri, W. A. D. (2026). ICT-based Islamic Religious Education learning design to improve student motivation and learning outcomes in the digital era. *JISEI: Journal of Islamic Studies and Educational Innovation*, 2(1), 537–548. <https://doi.org/10.61094/jisei.v2i1.1>
- Saputri, V., Juandi, D., Herlina, S., & Anwar, V. N. (2022). Self-Regulated Learning dan Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Matematika secara Online: Systematic Literature Review. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1), 53–60. <https://doi.org/10.24176/anargya.v5i1.7208>
- Syahidah, Z., Abbas, N., & Efendi, A. (2026). Enhancing learning motivation through interactive video technology in Islamic Religious Education. *Ashlach: Journal of Islamic Education*, 4(1), 249–265. <https://doi.org/10.55757/ashlach.v4i01.728>
- Thabranie, A. Q., Syawarnih, N., & Mardina, D. (2025). Application of technology-based IRE learning methods to increase student learning motivation. *Fikroh: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 18(3), 571–588. <https://doi.org/10.37812/fikroh.v18i3.2129>

- UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education—A Tool on Whose Terms?* <https://doi.org/10.54676/UZQV8501>
- Zahro, F., Fawait, A., & Sari, D. K. (2026). Enhancing learning motivation in Islamic education through Quizizz: Evidence from a quasi-experimental study. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 18(2), 1583–1593. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v18i2.9457>