



Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Untuk Pendidikan Agama Islam: Sebuah *Systematic Literature Review*

Nanang Fachrurrozi¹

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nur Ahadiyah, Kota Pangkalan Bun

e-mail: nanangf079@gmail.com

Article History:

Received: 2026-06-30, Accepted: 2026-07-30, Published: 2026-07-30

Abstract:

This study aims to systematically analyze the literature on information technology-based interactive learning media for Islamic Religious Education (IRE), focusing on the types of media, pedagogical effectiveness, recent innovations, and implementation challenges. Using a Systematic Literature Review (SLR) approach following the PRISMA protocol, this study examined 30 articles published between 2020 and 2026 from various indexed databases. The findings indicate that information technology-based interactive learning media consistently enhance students' motivation, engagement, and learning outcomes in IRE. The most widely adopted media include synchronous platforms (Zoom and Google Meet), asynchronous platforms and Learning Management Systems (Google Classroom and Edmodo), social media (YouTube, TikTok, and WhatsApp), gamification tools (Quizizz, Kahoot!, and Wordwall), augmented reality (AR), virtual reality (VR), artificial intelligence (AI), and interactive multimedia. Research trends reveal a shift from emphasizing basic digital access and technology adoption toward AI-driven personalization, immersive AR/VR experiences, gamification, and the promotion of digital ethics. The major challenges include disparities in digital infrastructure, uneven teacher competencies, ethical risks and misinformation, and the limited integration of value-based pedagogical design. This study recommends an integrative model that combines blended learning, human-centered learning, and value-based approaches.

Keywords: Interactive Learning Media; Information Technology; Islamic Religious Education.

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan menganalisis secara sistematis literatur tentang media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi untuk Pendidikan Agama Islam (PAI), mencakup jenis media, efektivitas pedagogis, inovasi terkini, dan tantangan implementasi. Menggunakan pendekatan *systematic literature review* (SLR) dengan protokol PRISMA, penelitian ini mengkaji 30 artikel yang dipublikasikan antara tahun 2020-2026 dari berbagai database terindeks. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi secara konsisten meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa PAI. Media yang paling dominan digunakan meliputi platform sinkron (Zoom, Google Meet), platform asinkron/LMS (Google Classroom, Edmodo), media sosial (YouTube, TikTok, WhatsApp), gamifikasi (Quizizz, Kahoot, Wordwall), *augmented reality/virtual reality*, kecerdasan buatan, dan multimedia interaktif. Perkembangan riset menunjukkan pergeseran dari fokus pada akses dan digitalisasi dasar menuju personalisasi berbasis AI, pengalaman imersif AR/VR, gamifikasi, dan penguatan etika digital. Tantangan utama meliputi kesenjangan infrastruktur digital, kompetensi guru yang belum merata, risiko etika dan misinformasi, serta lemahnya desain pedagogis berbasis nilai. Penelitian ini merekomendasikan model integratif yang menggabungkan pendekatan *blended*, *human-centred*, dan *value-based*.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif; Teknologi Informasi; Pendidikan Agama Islam.

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam beberapa dekade terakhir telah membawa perubahan fundamental dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Transformasi digital tidak hanya mengubah cara peserta didik mengakses informasi, tetapi juga cara guru merancang proses pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan abad ke-21 (Huda et al., 2024). Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), tantangan utama yang dihadapi adalah bagaimana menyampaikan materi yang bersifat moral, etika, dan keagamaan secara menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik yang memiliki latar belakang berbeda serta terbiasa dengan teknologi digital (Chumayroh & Cahyadi, 2025).

Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam proses pendidikan sebagai perantara komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Media berasal dari kata Latin *medium* yang berarti “perantara” atau “pengantar” (Kartika, 2022). Penggunaan media yang tepat dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Sudrajat, 2024). Namun, pembelajaran PAI di banyak sekolah masih menghadapi kendala berupa keterbatasan media pembelajaran modern dan pendekatan pembelajaran yang kurang bervariasi. Metode ceramah konvensional yang monoton seringkali kurang mampu menarik perhatian peserta didik, terutama generasi milenial dan Gen Z yang lebih akrab dengan media digital dan interaktif (Asdlori, 2023).

Berbagai penelitian telah dilakukan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis teknologi untuk PAI. Beberapa studi berfokus pada pengembangan media berbasis kecerdasan buatan (AI) (Dinata et al., 2025; Fais, 2026), sementara yang lain mengeksplorasi pemanfaatan platform spesifik seperti Canva, media sosial, serta teknologi imersif seperti *augmented reality* dan *virtual reality* (Suriana et al., 2025; Slamet et al., 2025). Meskipun banyak penelitian telah dilakukan, temuan-temuan tersebut masih tersebar dan belum disintesis secara komprehensif (Rahman et al., 2026).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara sistematis literatur tentang media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi untuk PAI dengan fokus pada: (1) jenis-jenis media yang digunakan; (2) efektivitas pedagogis masing-masing media; (3) inovasi terkini dalam pengembangan media; serta (4) tantangan dan implikasi implementasinya. Dengan pendekatan *systematic literature review* (SLR), penelitian ini diharapkan dapat memberikan

gambaran komprehensif tentang perkembangan, efektivitas, dan tantangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi untuk PAI.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *systematic literature review* (SLR) dengan mengikuti protokol PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*). SLR dipilih karena memungkinkan identifikasi, evaluasi, dan sintesis literatur secara sistematis dan transparan (Webster & Watson, 2002).

Pencarian literatur dilakukan pada database Google Scholar, Scopus, DOAJ, Garuda, dan ResearchGate menggunakan kombinasi kata kunci: “*media pembelajaran interaktif*”, “*Pendidikan Agama Islam*”, “*PAI*”, “*Teknologi Informasi*”, “*Digital*”, “*Artificial Intelligence*”, “*Augmented Reality*”, “*Mobile Learning*”, “*Gamifikasi*”. Pencarian dibatasi pada publikasi tahun 2020-2026 untuk memastikan relevansi dengan perkembangan terkini.

Kriteria inklusi meliputi: (1) artikel yang membahas media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi untuk PAI; (2) artikel yang dipublikasikan dalam jurnal terakreditasi (Sinta atau Scopus) atau prosiding; (3) artikel yang tersedia dalam teks lengkap; (4) artikel berbahasa Indonesia atau Inggris; (5) artikel yang menggunakan metode penelitian empiris atau *systematic literature review*. Kriteria eksklusi meliputi: (1) artikel yang tidak fokus pada media pembelajaran PAI; (2) artikel opini atau editorial tanpa data empiris; (3) artikel yang tidak tersedia teks lengkap.

Prosedur seleksi dilakukan dalam empat tahap: (1) identifikasi awal melalui pencarian database ($n = 980$); (2) skrining judul dan abstrak ($n = 156$); (3) penilaian kelayakan berdasarkan teks lengkap ($n = 67$); (4) inklusi akhir ($n = 30$). Dari 980 artikel yang teridentifikasi awal, 30 artikel memenuhi kriteria inklusi dan dianalisis lebih lanjut.

Analisis data menggunakan metode sintesis tematik (*thematic synthesis*) yang meliputi: (1) *coding* awal untuk mengidentifikasi konsep kunci; (2) pengelompokan kode menjadi tema-tema; (3) sintesis tematik untuk mengembangkan kesimpulan terintegrasi; dan (4) meta-analisis kuantitatif untuk menghitung *effect size* dari studi eksperimen yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan Riset Media Digital Interaktif PAI

Lintasan riset tentang media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi untuk PAI menunjukkan pergeseran yang signifikan dari waktu ke waktu. Perkembangan ini dapat dibagi ke dalam tiga fase utama berdasarkan analisis terhadap publikasi yang dikaji (Qazi et al., 2021; Huda et al., 2024; Salim & Aditya, 2025).

Fase Pertama (2007-2020): Adopsi ICT Awal. Pada fase ini, penelitian berfokus pada adopsi teknologi informasi dan komunikasi dasar dalam pembelajaran PAI. Media yang dominan digunakan meliputi web, *e-learning*, dan situs-situs Islam. Isu sentral pada fase ini adalah akses terhadap teknologi dan legitimasi penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan agama (Qazi et al., 2021). Penelitian pada fase ini masih terbatas pada studi tentang efektivitas penggunaan internet dan situs web sebagai sumber belajar PAI.

Fase Kedua (2020-2023): Akselerasi Pandemi. Pandemi COVID-19 menjadi katalisator percepatan adopsi media digital dalam pembelajaran PAI. Platform sinkron seperti Zoom, Google Meet, dan Microsoft Teams menjadi primadona, bersama dengan *Learning Management System* (LMS), video pembelajaran, dan *cloud-based learning*. Isu sentral pada fase ini adalah kontinuitas belajar di tengah keterbatasan fisik dan kesenjangan akses (Asdlori, 2023; Desiana & Koderi, 2024). Penelitian pada fase ini banyak berfokus pada efektivitas pembelajaran jarak jauh dan adaptasi guru terhadap teknologi (Adinda et al., 2024).

Fase Ketiga (2024-2026): Pendalaman Pedagogis. Memasuki era pasca-pandemi, fokus riset bergeser dari sekadar akses menuju pendalaman pedagogis. Teknologi yang lebih canggih seperti kecerdasan buatan (AI), *augmented reality* (AR), *virtual reality* (VR), gamifikasi, dan media sosial menjadi perhatian utama. Isu sentral pada fase ini adalah personalisasi pembelajaran, etika digital, integrasi nilai-nilai Islam, dan penguatan kompetensi guru (Muhdhar et al., 2025; Muksin & Afandi, 2025; Salim & Aditya, 2025).

Ragam Media Pembelajaran Interaktif Digital untuk PAI

Berdasarkan analisis literatur, media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi untuk PAI dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori utama. Tabel 1 menyajikan perbandingan jenis media berdasarkan contoh dalam literatur, fungsi pembelajaran utama, dan temuan sintesisnya.

Tabel 1. Perbandingan Jenis Media Pembelajaran Interaktif Digital untuk PAI

Kategori Media	Contoh dalam Literatur	Fungsi Pembelajaran Utama	Temuan Sintesis
Platform Sinkron	Zoom, Google Meet, Teams, Jitsi	Interaksi langsung <i>real-time</i>	Mendukung fleksibilitas dan partisipasi jarak jauh; memungkinkan diskusi dan tanya jawab langsung (Huda et al., 2024; Asdlori, 2023)

Kategori Media	Contoh dalam Literatur	Fungsi Pembelajaran Utama	Temuan Sintesis
Platform Asinkron/LMS	Google Classroom, Edmodo, Quipper, <i>e-learning</i>	Distribusi materi dan tugas	Membantu akses materi, pemantauan progres, dan personalisasi belajar; efektif untuk pengelolaan kelas besar (Desiana & Koderi, 2024; Adinda et al., 2024)
Media Sosial	YouTube, TikTok, WhatsApp, Instagram	Kolaborasi dan diseminasi konten	Meningkatkan <i>engagement</i> dan diskusi keagamaan; efektif untuk menyebarkan pesan dakwah; namun rawan hoaks dan memerlukan pengawasan konten yang kuat (Suriana et al., 2025; Syaikh & Shalihah, 2024)
Gamifikasi dan Kuis	Quizizz, Kahoot, Wordwall, Propof's Games	Aktivasi motivasi dan retensi	Mendorong partisipasi aktif, motivasi intrinsik, dan hasil belajar; sangat efektif untuk evaluasi pembelajaran yang menyenangkan (Malik, 2025; Rohmah, 2026)
Multimedia Interaktif	Canva, Video Interaktif (EdPuzzle, H5P), E-book, Komik Digital	Visualisasi dan eksplorasi konten	Meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan pemahaman konsep; integrasi nilai Islam memperkuat pembentukan karakter (Herlina et al., 2024; Suwarji & Faradiba, 2025)
Augmented Reality/Virtual Reality	Simulasi Haji, Umrah, Gerakan Salat, Situs Sejarah Islam	Visualisasi konsep abstrak dan simulasi praktik	Sangat efektif untuk materi yang abstrak, prosedural, atau spasial; meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, otonomi, dan partisipasi siswa (Muhdhar et al., 2025; Jima'in et al., 2025; Slamet et al., 2025)
Kecerdasan Buatan (AI)	Chatbot edukasi, <i>Adaptive Learning</i> , <i>Learning Analytics</i>	Personalisasi dan adaptasi pembelajaran	Meningkatkan personalisasi, interaktivitas, dan motivasi; akses <i>real-time</i> ke sumber keagamaan; efisiensi administratif dan pedagogis; namun isu etika dan privasi menjadi perhatian utama (Fais, 2026; Salim & Aditya, 2025)
Mobile Learning	Aplikasi Qur'an Digital, Aplikasi Tata Cara Salat, <i>Android-based Learning</i>	Fleksibilitas dan aksesibilitas	Memberikan fleksibilitas dan aksesibilitas lebih besar; meningkatkan interaktivitas; namun terkendala infrastruktur dan distraksi dari aplikasi lain (Ahmad et al., 2024)

Platform berbasis internet menjadi medium paling sering dilaporkan, mulai dari Zoom, Edmodo, Quipper, Google Meet, dan Google Classroom hingga media sosial seperti YouTube, TikTok, WhatsApp, dan Canva (Huda et al., 2024). Pada masa pandemi, literatur membedakan secara jelas

media sinkron seperti Jitsi Meet, Google Meet, Zoom, dan Microsoft Teams dari media asinkron seperti LMS institusi, Google Classroom, Edmodo, Google Forms, Kahoot, Quizizz, PowerPoint, YouTube, dan video (Asdlori, 2023; Adinda et al., 2024).

Di luar platform umum itu, pembelajaran bergerak ke *mobile learning*, aplikasi Qur'an digital, game edukatif, dan media berbasis *cloud* yang memperluas pembelajaran mandiri dan akses terhadap sumber-sumber Islam (Ahmad et al., 2024; Desiana & Koderi, 2024; Qazi et al., 2021). Literatur yang lebih baru juga menunjukkan peningkatan perhatian pada AI, AR, dan VR sebagai media yang tidak hanya menyampaikan konten, tetapi juga mempersonalisasi pengalaman belajar, memvisualisasikan konsep abstrak, dan mensimulasikan praktik ibadah (Salim & Aditya, 2025; Jima'in et al., 2025; Slamet et al., 2025).

Efektivitas Pedagogis Media Pembelajaran Interaktif Digital untuk PAI

Dampak terhadap Motivasi, Keterlibatan, dan Minat Belajar

Efektivitas yang paling konsisten muncul pada peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar. Media digital membuat pembelajaran PAI lebih menarik, interaktif, dan fleksibel, sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi dan lebih mudah mengakses materi (Hafizah & Januardi, 2025; Herlina et al., 2024; Nurcholis et al., 2025). Penelitian meta-analisis menunjukkan bahwa semua studi yang dikaji menghasilkan *effect size* yang besar, dengan nilai koefisien korelasi gabungan sebesar 0,7365, yang mengindikasikan pengaruh yang signifikan dari media interaktif terhadap hasil belajar siswa pada PAI, baik secara kognitif maupun afektif (Rahman et al., 2026).

Penggunaan video pembelajaran, multimedia interaktif, dan platform digital terbukti mampu meningkatkan perhatian, ketertarikan, motivasi, serta partisipasi aktif siswa (Navarrete et al., 2023). Pada jenjang pendidikan dasar, pemanfaatan media digital efektif dalam menarik minat siswa terhadap pembelajaran PAI (Herlina et al., 2024). Pada pendidikan anak usia dini, integrasi teknologi digital mendominasi 56% artikel yang direview, mencakup pendekatan multisensori, aplikasi hafiz, optimasi web, AR, dan VR (Arif et al., 2025).

Dampak terhadap Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar

Media interaktif digital juga terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Media video interaktif secara signifikan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI (Fatmawati, 2025). Integrasi platform seperti EdPuzzle, H5P, dan fitur interaktif YouTube memberikan kesempatan belajar mandiri dan umpan balik segera kepada siswa (Navarrete et al., 2023).

Media ajar digital berbasis *deep learning* yang dikembangkan dengan model ADDIE berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memperbaiki hasil belajar, dan memfasilitasi evaluasi yang lebih menarik dan efektif (Fitriyanti et al., 2025). Penerapan media ini juga mendorong peningkatan kemampuan kognitif siswa dari tingkat aplikasi (C3) ke tingkat analisis (C4) (Rahman, 2025). Video, animasi, dan tutorial ibadah dilaporkan meningkatkan minat, pemahaman, dan dinamika belajar, khususnya pada pelajar muda (Asdlori, 2023; Syaikh & Shalihah, 2024; Herlina et al., 2024).

Dampak terhadap Aksesibilitas dan Fleksibilitas Pembelajaran

Media digital membuat pembelajaran PAI lebih fleksibel dan mudah diakses, sekaligus memperluas jangkauan sumber belajar Islam (Hafizah & Januardi, 2025; Asdlori, 2023; Ahmad et al., 2024). *Mobile learning* dalam konteks PAI memberikan fleksibilitas dan aksesibilitas yang lebih besar bagi siswa dalam belajar, serta meningkatkan interaktivitas melalui penggunaan aplikasi yang menarik dan inovatif (Ahmad et al., 2024). *Cloud-based learning* membantu akses materi, personalisasi, dan pengelolaan kelas besar (Desiana & Koderi, 2024).

Inovasi Media Interaktif dalam Pembelajaran PAI

Gamifikasi dan Kuis Digital

Gamifikasi dan kuis digital menjadi salah satu inovasi paling luas karena sesuai dengan kebiasaan belajar generasi digital dan mendukung pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran PAI terbukti meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan yang interaktif dan kompetitif (Rohmah, 2026). Gamifikasi tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa tetapi juga memperkuat retensi pengetahuan dan motivasi intrinsik (Malik, 2025).

Media seperti Quizizz dan Kahoot memungkinkan guru menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan (Fatmawati, 2025). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam PAI secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik siswa, terutama pada Generasi Z yang terbiasa dengan pengalaman belajar berbasis permainan (Malik, 2025). Selain itu, gamifikasi juga membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran yang lebih efektif dan memberikan umpan balik instan kepada siswa (Rohmah, 2026).

Media Sosial sebagai Sarana Pembelajaran Kolaboratif

Media sosial menjadi salah satu inovasi paling luas karena sesuai dengan kebiasaan belajar generasi digital dan mendukung pembelajaran kolaboratif (Suriana et al., 2025; Nursalim, 2025; 'Ulyan, 2023). Penggunaan strategis media sosial dapat meningkatkan *engagement*, diskusi keagamaan, literasi digital religius, dan internalisasi nilai Islam ketika guru aktif mengarahkan perilaku daring,

mengkurasi konten, dan memodelkan etika bermedia (Suriana et al., 2025; Nursalim, 2025; 'Ulyan, 2023). YouTube dan TikTok terbukti efektif dalam menyampaikan materi agama secara interaktif dan meningkatkan pemahaman siswa (Syaikhu & Shalihah, 2024).

Platform seperti WhatsApp dan Telegram memungkinkan diskusi kelompok dan berbagi sumber belajar yang cepat dan efisien (Suriana et al., 2025). Studi menunjukkan bahwa penggunaan media sosial dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan partisipasi siswa yang sebelumnya pasif dalam diskusi kelas konvensional (Nursalim, 2025). Namun, literatur juga menyoroti risiko penggunaan media sosial, termasuk penyebaran misinformasi, gangguan konsentrasi, dan potensi konten yang tidak sesuai dengan ajaran Islam (Syaikhu & Shalihah, 2024; 'Ulyan, 2023).

Augmented Reality dan Virtual Reality

AR dan VR tampak paling berguna untuk materi PAI yang abstrak, prosedural, atau spasial. AR meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, otonomi, partisipasi, dan pemahaman pada materi seperti gerakan salat, ritual haji, situs sejarah Islam, dan tajwid (Muhdhar et al., 2025; Jima'in et al., 2025). VR menawarkan pengalaman yang lebih imersif dan aplikatif pada fikih ibadah, terutama simulasi haji dan umrah, meski literatur juga menekankan masih terbatasnya model berbasis kurikulum yang matang dalam konteks Indonesia (Slamet et al., 2025).

Komik digital berbasis AR terbukti memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi baik dari aspek konten maupun media, dan efektif meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam belajar PAI (Jima'in et al., 2025). Media ini menjadi solusi inovatif tidak hanya dalam meningkatkan hasil kognitif siswa tetapi juga dalam menumbuhkan nilai-nilai moral dan memperkuat motivasi belajar di tingkat sekolah dasar (Muhdhar et al., 2025). Penelitian tentang strategi guru PAI dalam memanfaatkan media AR menunjukkan bahwa efektivitasnya sangat bergantung pada desain pedagogis dan kesiapan guru dalam mengoperasikan teknologi tersebut (Muhdhar et al., 2025).

Kecerdasan Buatan (AI) dalam Pembelajaran PAI

AI membuka jalur personalisasi yang lebih kuat melalui chatbot edukasi, *adaptive learning*, analitik pembelajaran, dan gamifikasi cerdas (Fais, 2026; Hakim & Anggraini, 2023; Salim & Aditya, 2025). Literatur AI dalam pendidikan Islam cenderung menekankan tiga manfaat utama: akses *real-time* ke sumber keagamaan, pengalaman belajar yang lebih sesuai kebutuhan siswa, dan efisiensi administratif maupun pedagogis bagi guru (Fatmawati, 2025; Salim & Aditya, 2025; Hakim & Anggraini, 2023).

Penelitian tentang pengaruh penggunaan AI terhadap pemahaman konsep dan kreativitas belajar menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi berbasis AI berpengaruh positif dan signifikan terhadap pemahaman konsep siswa karena membantu proses memahami materi secara lebih

terstruktur dan adaptif (Fais, 2026). Namun, pengaruh terhadap kreativitas belajar tidak menunjukkan hubungan signifikan karena kreativitas dipengaruhi pula oleh strategi pembelajaran, motivasi, lingkungan belajar, dan kemampuan eksplorasi ide peserta didik (Hakim & Anggraini, 2023).

Salim dan Aditya (2025) mengidentifikasi tren, metode, dan tantangan integrasi AI dalam pendidikan Islam. Temuan mereka menunjukkan bahwa AI memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, namun implementasinya memerlukan perhatian khusus pada aspek etika, privasi data, dan kesiapan guru (Salim & Aditya, 2025). Hakim dan Anggraini (2023) juga menyoroti tantangan dan peluang AI dalam pengajaran studi Islam, termasuk kebutuhan untuk mengembangkan model AI yang sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Tantangan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Digital untuk PAI

Tantangan Infrastruktur dan Akses

Hambatan yang paling konsisten adalah ketimpangan akses perangkat, kualitas internet, biaya konektivitas, dan dukungan infrastruktur (Asdlori, 2023; Fatmawati, 2025; Rahman, 2025). Kesenjangan ini sangat penting karena justru media interaktif yang paling menjanjikan sering menuntut *bandwidth*, perangkat, dan kesiapan teknis yang lebih tinggi (Muhdhar et al., 2025; Salim & Aditya, 2025). Data menunjukkan bahwa lebih dari 22 juta penduduk Indonesia adalah penyandang disabilitas, namun hanya sebagian kecil dari mereka yang mampu mengakses pendidikan tinggi, sebagian karena keterbatasan akses teknologi dan metode pembelajaran yang belum ramah disabilitas (Hajar, 2024).

Penelitian Asdlori (2023) tentang media pembelajaran PAI selama pandemi mengidentifikasi bahwa kesenjangan akses menjadi hambatan utama dalam implementasi pembelajaran jarak jauh. Siswa di daerah terpencil dengan akses internet terbatas mengalami kesulitan mengikuti pembelajaran daring, yang berdampak pada kesenjangan hasil belajar (Asdlori, 2023). Fatmawati (2025) juga menyoroti bahwa digitalisasi dakwah dan pendidikan Islam memerlukan perhatian khusus pada pemerataan akses teknologi.

Tantangan Kompetensi Guru dan Literasi Digital

Hambatan kedua adalah kompetensi guru. Guru PAI dituntut mengembangkan kompetensi digital di samping kompetensi pedagogik, profesional, personal, dan sosial, tetapi banyak tinjauan menunjukkan kesiapan ini masih belum merata (Arif et al., 2025; Nurcholis et al., 2025; Salim & Aditya, 2025). Guru PAI seringkali belum memiliki kemampuan yang memadai untuk merancang dan mengimplementasikan media digital yang efektif, terutama yang melibatkan teknologi canggih seperti AR, VR, dan AI (Muhdhar et al., 2025).

Pelatihan guru, validasi konten oleh ahli, dan model pengembangan media yang sistematis seperti ADDIE, Borg and Gall, 4-D, dan SAM menjadi rekomendasi yang berulang dalam literatur (Fitriyanti et al., 2025; Rahman, 2025). Arif et al. (2025) dalam studi literatur sistematis tentang kompetensi guru PAI di era digital menemukan bahwa pengembangan kompetensi digital guru harus menjadi prioritas dalam program pengembangan profesional berkelanjutan.

Tantangan Etika Digital dan Otentisitas Ajaran

Tantangan ketiga adalah etika digital dan otentisitas ajaran. Media sosial, AI, dan ruang digital memperluas akses dakwah dan pembelajaran, tetapi juga mempermudah penyebaran hoaks, konten tak tervalidasi, bias algoritmik, polarisasi, dan pembelajaran dangkal (Syaikhu & Shalihah, 2024; Nursalim, 2025; 'Ulyan, 2023). Penggunaan media sosial untuk pembelajaran PAI disertai risiko hoaks, kecanduan, gangguan konsentrasi, dan kebutuhan pengawasan konten yang lebih kuat (Syaikhu & Shalihah, 2024). Karena itu, banyak studi menuntut pedagogi digital yang berorientasi etika, supervisi moral, dan kerangka maqāṣid al-syarī'ah agar teknologi memperkuat, bukan mengikis, tujuan pendidikan Islam (Muksin & Afandi, 2025; Sofa & Qamariyah, 2026; Jima'in et al., 2025).

Muksin dan Afandi (2025) dalam SLR tentang etika digital dalam PAI menekankan pentingnya pengembangan kerangka etika digital yang berbasis nilai-nilai Islam. Studi mereka mengidentifikasi bahwa etika digital dalam PAI mencakup aspek verifikasi informasi (*tabayyun*), keadilan dalam akses (*'adl*), tanggung jawab dalam menyebarkan konten (*amanah*), dan kemaslahatan dalam penggunaan teknologi (*maṣlahah*) (Muksin & Afandi, 2025).

Tantangan Desain Pedagogis dan Integrasi Nilai

Tantangan lain adalah lemahnya desain pedagogis berbasis nilai. Teknologi hadir tanpa dampak belajar yang kuat jika tidak didesain dengan pendekatan pedagogis yang tepat (Muhdhar et al., 2025; Jauharotul et al., 2025; Fitriyanti et al., 2025). Efektivitas media tidak otomatis muncul dari kehadiran teknologi, melainkan dari kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kesiapan guru, karakteristik siswa, dan nilai-nilai Islam yang melandasi desain pembelajaran (Rahman et al., 2026; Fitriyanti et al., 2025; Sofa & Qamariyah, 2026).

Jauharotul et al. (2025) dalam kajian literatur tentang efektivitas pembelajaran moderasi beragama berbasis digital menemukan bahwa efektivitas pembelajaran digital sangat bergantung pada desain pedagogis yang memperhatikan nilai-nilai moderasi dan konteks sosial budaya siswa. Sofa dan Qamariyah (2026) dalam analisis teoretis tentang digitalisasi pembelajaran PAI di era revolusi industri 5.0 menekankan pentingnya keseimbangan antara inovasi teknologi dan pelestarian nilai-nilai Islam.

Model dan Strategi Implementasi yang Efektif

Literatur yang lebih baru menekankan bahwa keberhasilan media interaktif PAI memerlukan model *blended* dan *human-centred* (Sofa & Qamariyah, 2026; Rahman, 2025; Hajar, 2024). Model *blended* tampak paling komprehensif karena menggabungkan kekuatan media digital pada aspek akses, motivasi, interaktivitas, dan personalisasi dengan kekuatan pembelajaran langsung pada pendampingan afektif, moral, dan spiritual (Rahman et al., 2026; Hajar, 2024; Malik, 2025). Penelitian ini mengidentifikasi pengembangan model *Integrative Digital Islamic Learning Ecosystem Model* (IDILEM) yang mengintegrasikan tujuh komponen yang saling terhubung dan menanamkan etika teknologi Islam *tabayyun* (verifikasi), *maṣlaḥah* (kemaslahatan), *'adl* (keadilan), dan *amānah* (amanah) ke dalam kerangka TPACK dan *Connectivism* (Sofa & Qamariyah, 2026). Model ini memberikan kerangka teoretis dan panduan praktis untuk merancang pembelajaran PAI yang adaptif secara digital sambil tetap menjaga nilai-nilai Islam (Rahman, 2025).

Pendekatan *deep learning* yang menekankan pembelajaran mendalam, berpikir kritis, dan aplikatif juga dinilai sejalan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka dan dapat diintegrasikan dengan media ajar digital (Fitriyanti et al., 2025). Prinsip *deep learning mindful* (berkesadaran), *meaningful* (bermakna), dan *joyful* (menyenangkan) dapat dicapai dengan mengintegrasikannya dengan media ajar digital yang interaktif (Rahman, 2025).

Kompetensi guru yang berkelanjutan menjadi kunci keberhasilan implementasi. Nurcholis et al. (2025) dalam studi tentang strategi peningkatan kualitas pengajaran PAI di era digital menekankan pentingnya pengembangan profesional guru yang berkelanjutan, termasuk pelatihan teknologi, pendampingan, dan pengembangan komunitas belajar.

Integrasi nilai-nilai Islam dalam desain media juga menjadi faktor penentu keberhasilan. Suwarji dan Faradiba (2025) menunjukkan bahwa integrasi nilai-nilai Islam dalam media pembelajaran digital berbasis etnomatematika tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual tetapi juga pembentukan moral siswa. Cahyono et al. (2026) dalam analisis penguatan nilai moral melalui pembelajaran PAI berbasis digital menemukan bahwa penguatan nilai moral memerlukan pendekatan yang terintegrasi dalam desain media dan interaksi pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan *systematic literature review* terhadap 30 artikel, penelitian ini menyimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi untuk PAI secara konsisten meningkatkan motivasi, keterlibatan, aksesibilitas, dan hasil belajar siswa. Meta-analisis menunjukkan *effect size* yang besar ($r = 0,7365$), mengindikasikan pengaruh yang

signifikan dari media interaktif terhadap hasil belajar PAI, baik secara kognitif maupun afektif (Rahman et al., 2026).

2. Jenis media yang paling dominan digunakan meliputi platform sinkron (Zoom, Google Meet), platform asinkron (Google Classroom, Edmodo), media sosial (YouTube, TikTok, WhatsApp), gamifikasi (Quizizz, Kahoot, Wordwall), *augmented reality/virtual reality*, kecerdasan buatan, dan multimedia interaktif. Pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan konteks (Huda et al., 2024; Asdlori, 2023).
3. Perkembangan riset menunjukkan pergeseran dari fokus pada akses dan digitalisasi dasar menuju personalisasi berbasis AI, pengalaman imersif AR/VR, gamifikasi, dan penguatan etika digital. Lintasan riset bergerak dari adopsi ICT dan *e-learning* umum menuju media yang lebih personal, kolaboratif, imersif, dan etis (Qazi et al., 2021; Huda et al., 2024; Salim & Aditya, 2025).
4. Tantangan utama implementasi adalah kesenjangan infrastruktur digital, kompetensi guru yang belum merata, risiko etika dan misinformasi, serta lemahnya desain pedagogis berbasis nilai. Keberhasilan teknologi tidak lagi dipahami sebagai soal ketersediaan platform, tetapi sebagai soal kualitas desain pedagogis dan integrasi nilai Islam (Rahman et al., 2026; Muksin & Afandi, 2025).
5. Model implementasi yang efektif memerlukan pendekatan *blended* dan *human-centred* yang menggabungkan keunggulan media digital pada aspek akses, motivasi, dan interaktivitas dengan kekuatan pembelajaran langsung pada pendampingan afektif, moral, dan spiritual. Kerangka IDILEM yang mengintegrasikan etika teknologi Islam ke dalam TPACK dan *Connectivism* menawarkan panduan praktis untuk pembelajaran PAI yang adaptif secara digital dan tetap menjaga nilai-nilai Islam (Sofa & Qamariyah, 2026; Rahman, 2025).

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, C., K., Jatmiko, A., & Mustofa, I. (2024). Literature Review on the Use of E-Learning for Islamic Religious Education Learning. *Al-Masail: Journal of Islamic Studies*, 2(1).
- Ahmad, K. A., Asni, F., Hasbulah, M. H., Hashom, H., Mustafa, W. A., Noor, A. M., Tambak, S., & Nasir, K. (2024). Mobile Learning of Islamic Studies: A Comprehensive Review. *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, 48(2), 211-224.
- Akbar, M. Y. A., Cahyono, G., Fahrurroji, D., & Arafah, M. (2026). The Integration of Psychology in Digital Da'wah Strategies as a Medium for Islamic Education. *Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2(1).

- Arif, M., Aziz, M. K. N. B. A., & Ma'arif, M. A. (2025). A Recent Study on Islamic Religious Education Teachers' Competencies in the Digital Age: A Systematic Literature Review. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 19(2).
- Arif, M., Chapakiya, S., & Masturoh, U. (2025). Trends and Challenges in Islamic Education Learning Media for Early Childhood: A Systematic Literature Review. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1).
- Asdlori, A. (2023). Learning Media for Islamic Religious Education during a Pandemic: Systematic Literature Review Analysis. *International Journal of Social Science and Religion (IJSSR)*, 4(2).
- Cahyono, T., Elsyam, R. S., & Hidayat, M. S. (2026). Analysis of Strengthening Moral Values through Digital-Based Islamic Religious Education Learning. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 15(01).
- Chumayroh, & Cahyadi, A. (2025). Effective Teaching Approaches in Islamic Religious Education Learning. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 3(8).
- Desiana, D., & Koderi, K. (2024). Literature Review on The Use of Cloud-Based Learning for Islamic Religious Education. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 3(5).
- Dinata, F. R., Kuswadi, A., & Hadi, M. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis AI untuk Pembelajaran PAI di MI Roudhotu Tolibin Pisang Indah. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Edu-MI*, 1(2), 1-9.
- Fais, N. (2026). Implementation of Artificial Intelligence-Based Learning Media and Its Implications for Student Learning Motivation in Islamic Religious Education (PAI) Subjects. *International Journal of Education and Literature*, 5(1).
- Fatmawati, E. (2025). Digitalization of Ramadan Da'wah: Effective Strategies for Islamic Education in the Technological Era. *Indonesian Journal of Studies on Humanities, Social Sciences and Education*.
- Fitriyanti, Y., Nasution, R. R., Sendi, S., Hasibuan, S. S., & Rizqa, M. (2025). Analisis Metodologi Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Digital. *AL-MUSTAQBAL: Jurnal Agama Islam*, 2(4).
- Hafizah, N., & Januardi, S. (2025). The Influence of Information Technology Usage on Students' Learning Outcomes in Islamic Religious Education (PAI). *Indonesian Journal of Education and Science*, 1(2).
- Hajar, A. (2024). Navigating Globalization: Reforming Islamic Education for the 21st Century. *Sinergi International Journal of Islamic Studies*, 2(1).
- Hakim, A., & Anggraini, P. (2023). Artificial Intelligence in Teaching Islamic Studies: Challenges and Opportunities. *Molang: Journal of Islamic Education*.
- Herlina, H., Astuti, M., Triyunita, H., Rahmawati, T. D., & Yana, N. (2024). Pemanfaatan Media Digital dalam Menarik Minat Siswa di SD/MI Terhadap Pembelajaran PAI. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(6).

- Huda, M., Arif, M., Rahim, M. M. A., & Anshari, M. (2024). Islamic Religious Education Learning Media in the Technology Era: A Systematic Literature Review. *At-tadzkiir: Islamic Education Journal*, 3(2).
- Jauharotul, L., Khurriyyah, M. A., Achadi, M. W., Adhi, G., S., Susilowardani, F., & Haquridha, A. (2025). The Effectiveness of Digital-Based Religious Moderation Learning: A Review of the Literature in the Era of Society 5.0. *SOSIOEDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 14(1).
- Jima'in, M. A. T., Hasan, R. M., & Abdullah, W. A. A. W. (2025). A Systematic Literature Review (SLR) on the Use of Augmented Reality (AR) Technology in the Teaching and Learning of Islamic Education. *Journal of Research, Innovation, and Strategies for Education (RISE)*, 2(3).
- Kartika, I. (2022). Media Pembelajaran. In O. Arifudin (Ed.), *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Bandung: CV. Widina Media Utama.
- Malik, A. (2025). Digital Learning and Gamification in Islamic Religious Education: Impacts on Engagement Among Generation Z. *Journal of Learning Technology and Innovation*, 1(1).
- Moslimany, R., Otaibi, A., & Shaikh, F. (2024). Designing a Holistic Curriculum: Challenges and Opportunities in Islamic Education. *Journal on Islamic Studies*.
- Muhdhar, A., Hakim, R., Jihan, N., & Muhdhar, N. A. (2025). Strategies for Utilizing Augmented Reality Media by Islamic Religious Education Teachers to Enhance Students' Learning Motivation in the Digital Era. *Socio-Economic and Humanistic Aspects for Township and Industry*, 3(4).
- Muksin, M., & Afandi, A. (2025). Digital Ethics in Islamic Religious Education: Systematic Literature Review. *Maharot: Journal of Islamic Education*, 9(2).
- Navarrete, E., Nehring, A., Schanze, S., Ewerth, R., & Hoppe, A. (2023). A Closer Look into Recent Video-based Learning Research: A Comprehensive Review of Video Characteristics, Tools, Technologies, and Learning Effectiveness. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 35, 1631-1694.
- Nurcholis, M., Musa, M., Maburi, M. S., & Arif, M. (2025). Strategy to Improve the Quality of Islamic Religious Education Teaching in the Digital Era. *Al-Ilmu*.
- Nursalim, E. (2025). Social Media Challenge-Based PAI Learning Model: An Interactive Approach for Generation Z. *Al-Ilmu*.
- Qazi, A., Hardaker, G., Ahmad, I., Darwich, M., Maitama, J. Z., & Dayani, A. (2021). The Role of Information & Communication Technology in Elearning Environments: A Systematic Review. *IEEE Access*, 9, 45539-45551.
- Rahman, A., Harsing, H., Alam, I. P., Mahmud, M., & Heryati, Y. (2026). Effectiveness and Challenges of Digital and Conventional Islamic Religious Education Learning Media: Quantitative Analysis Based on SLR. *Nidhomiyah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(1).
- Rahman, N. A. (2025). Competency-Based and Ethical Assessment Models in Contemporary Islamic Pedagogy. *Sinergi International Journal of Islamic Studies*, 3(1).

- Rohmah, N. W. (2026). Analisis Literatur Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 7(2).
- S., S., Baili, M. P., Hidayatullah, G., Medianto, M., & Kunci, K. (2024). Digital Media in Islamic Religious Education: A Systematic Literature Review of Its Influence on Student Learning Motivation. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(4).
- Salim, M., & Aditya, R. (2025). Integration of Artificial Intelligence in Islamic Education: Trends, Methods, and Challenges in the Digital Era. *Journal of Modern Islamic Studies and Civilization*, 3(1).
- Slamet, M., K.H, N. P., Zuhri, S., P., Salsabillah, N. A., Umar, M., & Malik, I. (2025). Virtual Reality-Based Interactive Learning Media For Fiqh Ibadah In Indonesian Islamic Education: A Systematic Literature Review. *At-Turats*, 19(2).
- Sofa, A. R., & Qamariyah, U. J. (2026). Digitalization of Islamic Religious Education Learning in the Era of the Industrial Revolution 5.0: A Theoretical Analysis of Innovation, Challenges, and Islamic Values. *Abjadia: International Journal of Education*, 11(1).
- Sudrajat, T. (2024). Media Pembelajaran. In O. Arifudin (Ed.), *Inovasi Pembelajaran*. Bandung: CV. Widina Media Utama.
- Suriana, S., Wahyuni, T., & Jannah, M. (2025). Optimizing Collaborative Learning of Islamic Religious Education Through Social Media. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(3).
- Suwarji, W. K., & Faradiba, S. S. (2025). Integrasi Nilai-Nilai Islam dalam Media Pembelajaran Digital Berbasis Etnomatematika. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 7(3), 1530-1543.
- Syaikhu, A., & Shalihah, I. (2024). The Use of Social Media As a Learning Tool for Islamic Religious Education. *FALASIFA: Jurnal Studi Keislaman*, 15(1).
- 'Ulyan, M. (2023). Digital Da'wah and Religious Authority: A Narrative Review of Islamic Preaching in the Social Media Era. *Sinergi International Journal of Islamic Studies*, 1(3).
- Webster, J., & Watson, R. T. (2002). Analyzing The Past to Prepare for The Future: Writing A Literature Review. *MIS Quarterly*, 26(2).
- Zh, R. M., Kuswandi, D., & Fadhli, M. (2025). Flipbook vs Presentation Media: Revisiting Empirical Studies and Literature Review in Islamic Education. *Dinasti International Journal of Education Management and Social Science*, 6(3).