

## **TRANSFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS DIGITAL DALAM MENGHADAPI GENERASI ALPHA**

Raihan Fadhlul Munif<sup>1</sup>, Fadhil Abi Kurniawan<sup>2</sup>, Lukluk Azma<sup>3</sup>, Ritomas<sup>4</sup>,  
Nurul Mahfuza<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

<sup>1</sup>[raihanfahlu@gmail.com](mailto:raihanfahlu@gmail.com), <sup>2</sup>[Fadhilabi42@gmail.com](mailto:Fadhilabi42@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*The development of digital technology has significantly changed the educational paradigm, including in Islamic Religious Education (PAI) learning. The presence of Generation Alpha, born and raised amidst digital technological advancements, demands a transformation of learning media that is more interactive, visual, adaptive, and technology-based. This study aims to analyze the transformation of digital-based Islamic Religious Education learning media in addressing the characteristics of Generation Alpha, identify opportunities and challenges for its implementation, and formulate strategies for developing effective and relevant learning media. The study used a descriptive qualitative approach with a library research method through a review of various scientific journals, academic articles, and literature related to the digital transformation of Islamic education. The results show that the transformation of digital-based PAI learning media is carried out through the use of Learning Management Systems (LMS), interactive videos, gamification, educational social media, Artificial Intelligence (AI), Virtual Reality (VR), and Islamic digital learning applications. Digital media can increase learning motivation, student engagement, and learning effectiveness in accordance with the characteristics of Generation Alpha, which is visual, fast, and interactive. However, digital transformation also faces challenges such as low teacher digital literacy, limited infrastructure, the threat of digital moral degradation, and the risk of technological dependency. Therefore, it is necessary to strengthen the digital competence of Islamic Education teachers, integrate Islamic values into digital media, and develop humanistic and adaptive learning strategies so that the transformation of learning media can support quality Islamic education in the digital era.*

**Keywords:** *Digital Transformation, Learning Media, Islamic Religious Education, Alpha Generation, Educational Technology.*

### **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma pendidikan secara signifikan, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Kehadiran Generasi Alpha yang lahir dan tumbuh di tengah kemajuan teknologi digital menuntut transformasi media pembelajaran yang lebih interaktif, visual, adaptif, dan berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis transformasi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis digital dalam menghadapi karakteristik Generasi Alpha, mengidentifikasi peluang dan tantangan implementasinya, serta merumuskan strategi pengembangan media pembelajaran yang efektif dan relevan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif

dengan metode studi pustaka (*library research*) melalui pengkajian berbagai jurnal ilmiah, artikel akademik, dan literatur terkait transformasi digital pendidikan Islam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa transformasi media pembelajaran PAI berbasis digital dilakukan melalui penggunaan *Learning Management System* (LMS), video interaktif, gamifikasi, media sosial edukatif, *Artificial Intelligence* (AI), *Virtual Reality* (VR), dan aplikasi pembelajaran digital Islami. Media digital mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan efektivitas pembelajaran sesuai karakteristik Generasi Alpha yang visual, cepat, dan interaktif. Namun demikian, transformasi digital juga menghadapi tantangan berupa rendahnya literasi digital guru, keterbatasan infrastruktur, ancaman degradasi moral digital, serta risiko ketergantungan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan penguatan kompetensi digital guru PAI, integrasi nilai-nilai Islam dalam media digital, serta pengembangan strategi pembelajaran yang humanis dan adaptif agar transformasi media pembelajaran dapat mendukung pendidikan Islam yang berkualitas di era digital.

**Kata Kunci:** Transformasi Digital, Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, Generasi Alpha, Teknologi Pendidikan.

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital pada *era Society 5.0* telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Transformasi pendidikan tidak hanya terjadi pada sistem pembelajaran, tetapi juga pada media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai bagian penting dalam pembentukan karakter peserta didik dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar tetap relevan dengan kebutuhan generasi masa kini. (Digital and Era 2025).

Generasi Alpha merupakan generasi yang lahir setelah tahun 2010 dan tumbuh dalam lingkungan yang sangat dekat dengan teknologi

digital. Generasi Alpha, memiliki karakteristik sebagai *digital natives*. Mereka Adalah generasi yang sejak kecil sudah akrab dengan teknologi digital, mulai dari gawai, internet, hingga media sosial, sehingga penggunaan perangkat digital sudah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Aktivitas komunikasi, hiburan, hingga pembelajaran banyak dilakukan dengan bantuan teknologi digital. Kondisi tersebut menuntut guru untuk melakukan inovasi pembelajaran berbasis teknologi agar proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. (Perangin-angin et al. 2025).

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam,

transformasi media pembelajaran berbasis digital menjadi kebutuhan mendesak. Pembelajaran PAI tidak lagi cukup menggunakan metode ceramah konvensional, melainkan perlu mengintegrasikan teknologi digital seperti video pembelajaran, aplikasi Islami, *gamifikasi*, *Learning Management System* (LMS), *Artificial Intelligence* (AI), hingga media sosial edukatif. Penggunaan media digital diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman nilai-nilai Islam, serta membangun karakter religius peserta didik secara lebih efektif. (Verawati, Mustofa, and Surakarta 2026).

Namun demikian, transformasi digital dalam pembelajaran PAI juga menghadapi berbagai tantangan. Rendahnya literasi digital guru, keterbatasan sarana teknologi, serta potensi penyalahgunaan media digital menjadi kendala yang perlu diperhatikan. Selain itu, penggunaan teknologi tanpa pengawasan dapat memengaruhi moral dan karakter peserta didik akibat paparan konten negatif di media digital. (Milenial, Alpha, and Rohmi 2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji transformasi media

pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis digital dalam menghadapi Generasi Alpha, termasuk bentuk transformasi, manfaat, tantangan, dan strategi implementasinya dalam pembelajaran.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian studi pustaka (library research). Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada analisis konseptual dan teoritis mengenai transformasi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis digital dalam menghadapi Generasi Alpha. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dengan langkah-langkah: Mengidentifikasi literatur yang relevan. Mengklasifikasikan sumber berdasarkan tema penelitian. Menganalisis isi literatur terkait media pembelajaran digital dan karakteristik Generasi Alpha.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik content analysis (analisis isi), yaitu dengan mengidentifikasi: bentuk transformasi media pembelajaran digital, dampak penggunaan media digital, tantangan

implementasi, serta strategi optimalisasi pembelajaran PAI berbasis digital. Metode studi pustaka digunakan untuk memperoleh pemahaman komprehensif mengenai perkembangan transformasi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era digital.(Digital and Era 2025).

### **C. Pembahasan**

#### **1. Karakteristik Generasi Alpha dalam Pembelajaran**

Menurut McCrindle, generasi alpha adalah istilah khusus untuk kategori orang-orang yang lahir pada tahun 2010 dan setelahnya. Mereka akan bermain, belajar, dan berinteraksi dengan Teknik baru. Mereka dilahirkan di era digital, perangkat teknologi berada pada Tingkat kecerdasan yang tinggi, lingkungan fisik dan digital saling terhubung dan berkaitan menjadi satu. Ketika mereka tumbuh dewasa, teknologi menjadi bagian hidup mereka dan akan membentuk pengetahuan, pengalaman, sikap, perilaku dan impian mereka terhadap dunia.(Apriani and Sari 2020).

Oleh karena itu, mereka cenderung menjadi pembelajar visual yang lebih mudah menangkap

informasi melalui gambar, video, dan animasi daripada melalui teks panjang atau penjelasan verbal semata. Namun, kelebihan ini juga diiringi dengan kecenderungan mereka mudah merasa bosan jika materi pembelajaran tidak disajikan secara dinamis dan interaktif. Generasi Alpha sangat menyukai konten yang cepat langsung ke inti, serta pengalaman belajar yang menggabungkan berbagai bentuk multimedia, seperti video, game edukatif, dan simulasi interaktif yang menantang kreativitas dan imajinasi mereka.(Hendri et al. n.d.).

Karakteristik dari Generasi Alpha sangat terkait dengan penggunaan teknologi yang sangat intensif dan otomatis.mereka memiliki kemampuan adaptasi yang luar biasa terhadap perkembangan teknologi. Selain itu, Generasi Alpha juga sangat terhubung dengan isu- isu global, seperti keberlanjutan dan kesadaran sosial, karena informasi mengenai masalah-masalah ini mudah diakses melalui berbagai media digital. Mereka juga diperkirakan akan memiliki pola pikir yang lebih kritis dan analitis, serta akan lebih terbiasa dengan sistem yang mengandalkan otomatisasi dan AI.

Metode pembelajaran yang cocok untuk Generasi Alpha harus melibatkan teknologi yang canggih dan inovatif. *AI-Assisted Learning* atau pembelajaran yang didukung oleh kecerdasan buatan bisa menyesuaikan materi dengan kebutuhan individu. *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR) dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan interaktif, memungkinkan mereka untuk menjelajahi dunia dan topik-topik baru dengan cara yang lebih menyeluruh.

Pembelajaran berbasis eksplorasi dan interaktif juga sangat efektif, di mana mereka dapat bekerja secara kolaboratif melalui platform digital atau bermain permainan edukatif yang mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka. Selain itu, pembelajaran adaptif yang disesuaikan dengan perkembangan mereka secara personal akan sangat membantu namun, tantangan yang dihadapi oleh Generasi Alpha dalam proses pembelajaran adalah potensi ketergantungan yang terlalu tinggi pada teknologi, yang dapat mengurangi interaksi sosial dan keterampilan komunikasi tatap muka.

Oleh karena itu, pengajaran yang menyertakan nilai-nilai

kemanusiaan dan keterampilan sosial sangat penting untuk mengimbangi perkembangan teknologi mereka. Pengajar dan institusi pendidikan perlu memastikan keseimbangan antara penggunaan teknologi dan pengembangan keterampilan non-digital, seperti empati dan kolaborasi dalam kehidupan nyata.(Nuryadin, Fairuz, and Sembodo 2025).

## **2. Transformasi Media Pembelajaran PAI Berbasis Digital**

Transformasi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dilakukan melalui integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran.

### **a. *Learning Management System* (LMS)**

Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) adalah aplikasi perangkat lunak berbasis web yang dirancang untuk menangani konten pembelajaran, interaksi siswa, alat penilaian, dan laporan kemajuan pembelajaran serta aktivitas siswa. Konten pembelajaran yang *online* diakses melalui LMS, yang memungkinkan siswa untuk melihat dan berinteraksi dengan alat pembelajaran melalui peramban web menggunakan sistem operasi,

komputer, atau perangkat seluler apapun. *Platform* seperti *Google Classroom*, *Moodle*, dan *Google Meet* digunakan untuk mendukung pembelajaran daring maupun *hybrid learning*. LMS mempermudah distribusi materi, evaluasi pembelajaran, dan komunikasi antara guru dan siswa. (Kasim and Khalid 2016).

b. Video Pembelajaran Interaktif

Video animasi Islami dan multimedia interaktif menjadi media efektif untuk menjelaskan materi akidah, fikih, sejarah Islam, dan akhlak. Media visual lebih mudah dipahami oleh Generasi Alpha dibandingkan pembelajaran berbasis teks.

c. *Gamifikasi* Pembelajaran

*Gamifikasi* adalah menggunakan unsur mekanik game untuk memberikan solusi praktikal dengan cara membangun ketertarikan (*engagement*) kelompok tertentu. Glover menyimpulkan bahwa *gamifikasi* memberikan motivasi tambahan untuk menjamin para peserta didik (*learners*) mengikuti kegiatan pembelajaran secara lengkap. Secara lebih detil Kapp mendefinisikan *gamifikasi* sebagai konsep yang menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika dan

permainan berfikir untuk mengikat orang-orang, Tindakan memotivasi, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah. *Gamifikasi* menggunakan *Quizizz*, *Kahoot*, dan *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui kuis interaktif dan permainan edukatif. (Penelitian et al. n.d.).

d. *Artificial Intelligence* (AI)

Integrasi kecerdasan buatan (AI) ke dalam pendidikan telah membawa perubahan transformatif, mendefinisikan ulang bagaimana metodologi pengajaran, perencanaan kurikulum, dan keterlibatan siswa didekati di era digital. AI secara khusus memengaruhi pendidikan digital dengan memungkinkan pembelajaran yang dipersonalisasi, mengotomatiskan tugas administratif, dan memberikan umpan balik secara real-time untuk meningkatkan hasil pendidikan. Penggunaan AI seperti *ChatGPT* mulai dimanfaatkan dalam pembelajaran PAI untuk membantu siswa memperoleh penjelasan materi secara cepat dan fleksibel. AI juga membantu guru dalam menyusun bahan ajar dan evaluasi pembelajaran. (Tools et al. n.d.).

e. *Virtual Reality* (VR) dan  
*Augmented Reality* (AR)

Teknologi ini memungkinkan siswa untuk merasakan pengalaman belajar yang lebih nyata, misalnya, simulasi manasik haji dengan VR memungkinkan peserta didik seolah-olah berada di Mekah. Sementara AR dapat digunakan untuk menampilkan peta interaktif sejarah Islam di perangkat gawai mereka. Teknologi semacam ini bukan hanya meningkatkan imajinasi, tetapi juga memperkuat keterlibatan emosional dalam pembelajaran agama, sehingga nilai-nilai spiritual dapat lebih mudah diinternalisasi. (Perangin-angin et al. 2025).

Dengan demikian, bentuk-bentuk inovasi digital dalam PAI baik melalui LMS, Video pembelajaran interaktif, Gamafisika pembelajaran, *Artificial intelligence*, maupun *Virtual Reality* dan *Augmented Reality* menunjukkan bahwa digitalisasi pendidikan agama bukan sekadar tren, melainkan kebutuhan nyata untuk menjawab tantangan generasi digital. Inovasi ini tidak hanya memperluas akses dan meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar

yang lebih mendalam, personal, dan relevan dengan kehidupan modern.

#### **D. Kesimpulan**

Transformasi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis digital merupakan kebutuhan penting dalam menghadapi karakteristik Generasi Alpha yang sangat dekat dengan teknologi digital. Penggunaan media pembelajaran berbasis LMS, video interaktif, *gamifikasi*, *Artificial Intelligence*, dan *Virtual Reality* mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan kontekstual.

Namun demikian, transformasi digital juga menghadapi berbagai tantangan seperti rendahnya literasi digital guru, keterbatasan infrastruktur teknologi, ancaman degradasi moral digital, dan ketergantungan terhadap teknologi. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat melalui peningkatan kompetensi digital guru, integrasi nilai-nilai Islam dalam media digital, serta penguatan pengawasan dan literasi digital peserta didik.

Dengan pengelolaan yang baik, transformasi media pembelajaran digital dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan

kualitas Pendidikan Agama Islam dan membentuk karakter religius Generasi Alpha di era digital.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Apriani, An-nisa, and Indah Perdana Sari. (2020). *Penguatan Karakter Nasionalisme Generasi Alpha Melalui Living Values Education Program (LVEP)*, XI(2):67–79.
- Digital, Teknologi, and D.I. Era. (2025). *Transformasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Digital Di Era*.10.
- Hendri, Lexia Mei, Malika Az, Diva Prama Zulianda, and Anisa Safitri. n.d. *Tematik Digital: Transformasi Pembelajaran Tematik Di Era Generasi Alpha*. 271–77.
- Kasim, N. N. M., and F. Khalid. (2016). *Choosing the Right Learning Management System (LMS) for the Higher Education Institution Context: A Systematic Review*. 11(6):55–61.
- Milenial, Generasi, Dan Alpha, and Hikmayatur Rohmi. (2025). *Transformasi Nilai Moral Islam Di Era Digital: Perbedaan Pandangan*. 10(2):322–41.
- Nuryadin, M. Andy, Furry Fairuz, and Jatmiko Joko Sembodo. (2025). *Metode Pembelajaran Khusus Untuk Generasi Alpha , Generasi z Dan Generasi Beta*. 9(4):45–50.
- Penelitian, Lembaga, Dan Publikasi, Ilmiah Lppi, Yayasan Almahmudi, and Bin Dahlan. n.d. *DUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas*. 29–35.
- Perangin-angin, Delima Lestari Br, Revina Oktavia, Sekolah Tinggi, Agama Islam, and Darul Arafah. (2025). *Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* .9(10):371–80.
- Tools, Generation, Bing Chat, C. Y. May, Negin Yazdani Motlagh, Matin Khajavi, Abbas Sharifi, and Mohsen Ahmadi. n.d. *The Impact of Artificial Intelligence on the Evolution of Digital Education: A Comparative Study of OpenAI Text*. 1–45.
- Verawati, Fauziah, Triono Ali Mustofa, and Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2026. *Transformasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Digital Di Sekolah Menengah Kejuruan*. 7 .