

MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR: TINJAUAN LITERATUR SISTEMATIS

Muhammad Azzami¹, Ananda Zalfa Firdaus²

^{1,2} Universitas Islam Pematang, Indonesia

Email : mhmdazzami5@gmail.com¹, anandazalfa@insipematang.ac.id²

Received: September 2026

Accepted: September 2026

Published: October 2026

Abstract :

This study aims to identify the forms of digital media use by Islamic Religious Education (PAI) teachers, analyze the supporting and inhibiting factors, and synthesize strategies to enhance students' motivation to learn. This study employed a Systematic Literature Review (SLR) to examine articles indexed in SINTA 2–4, published between 2021 and 2026, sourced from Google Scholar, Garuda, and SINTA. The findings show that PAI teachers utilize digital media in four main forms: video- and animation-based media, interactive evaluation and quiz applications, social media and online classroom platforms, and learning gamification. The most frequently reported supporting factors include teachers' digital competence, the availability of school facilities, and adequate internet access; the inhibiting factors include limited facilities, insufficient training, and teachers' administrative workload. The identified optimization strategies include systematic lesson planning, continuous teacher professional development, equitable infrastructure distribution, and the integration of active learning approaches such as flipped classroom, project-based learning, and gamification oriented toward Islamic values. This study concludes that optimizing digital media use in PAI learning requires synergy among teacher competence, infrastructure support, and school policy designed to strengthen students' motivation to learn. This synthesis is based on the 15 core articles that met the eligibility criteria; the findings reported here are drawn from existing literature rather than new field data.

Keywords : Digital Media; Islamic Religious Education Teacher; Learning Motivation; Systematic Literature Review

Abstrak :

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk pemanfaatan media digital oleh guru Pendidikan Agama Islam (PAI), menganalisis faktor pendukung dan penghambatnya, serta mensintesis strategi optimalisasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan menelaah artikel terindeks SINTA 2–4 pada rentang tahun 2021–2026 yang bersumber dari Google Scholar, Garuda, dan SINTA. Hasil kajian menunjukkan bahwa guru PAI memanfaatkan media digital dalam empat bentuk utama, yaitu media berbasis video dan animasi, aplikasi evaluasi dan kuis interaktif, media sosial dan platform kelas daring, serta gamifikasi pembelajaran. Faktor pendukung yang paling sering ditemukan meliputi kompetensi digital guru, ketersediaan fasilitas sekolah, dan akses internet yang memadai, sedangkan faktor penghambat mencakup keterbatasan fasilitas, minimnya pelatihan, serta beban kerja administratif guru. Strategi optimalisasi yang teridentifikasi meliputi perencanaan pembelajaran yang sistematis, penguatan kompetensi guru melalui pelatihan berkelanjutan, pemerataan infrastruktur, serta integrasi pendekatan pembelajaran aktif seperti flipped classroom, project-based learning, dan gamifikasi berbasis nilai-nilai Islam. Penelitian ini menyimpulkan bahwa optimalisasi pemanfaatan media digital dalam pembelajaran PAI memerlukan sinergi antara kompetensi guru, dukungan infrastruktur, dan kebijakan sekolah yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sintesis ini disusun dari 15 artikel utama yang memenuhi kriteria kelayakan; temuan yang dipaparkan merupakan

hasil telaah literatur, bukan data lapangan yang dikumpulkan sendiri oleh penulis.

Kata Kunci: Guru Pendidikan Agama Islam; Media Digital; Motivasi Belajar; Systematic Literature Review

PENDAHULUAN

Integrasi teknologi digital dalam lanskap pendidikan modern telah menggeser peran media dari sekadar alat bantu opsional menjadi elemen inti dalam pembelajaran. Bagi guru Pendidikan Agama Islam (PAI), transformasi ini menuntut penyesuaian strategi instruksional agar materi keagamaan yang abstrak dapat disampaikan secara lebih interaktif, relevan, dan adaptif terhadap karakteristik peserta didik masa kini (Amin & Hidayat, 2024; M Lucky Fahrezi & Huriah Rachmah, 2025; Sahliah, 2021). Pemanfaatan ragam platform seperti YouTube, Google Classroom, Canva, Quizizz, hingga Wordwall memperluas variasi moda penyampaian materi PAI. Melalui dukungan konten berbasis visual, animasi, kuis interaktif, hingga teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) turut berkontribusi mendorong keterlibatan emosional sekaligus kognitif siswa secara nyata (Dimas Purnomo et al., 2025). Fleksibilitas media digital ini juga membuka ruang bagi siswa untuk belajar mandiri di luar jam tatap muka.

Efektivitas penggunaan media digital sendiri sangat bergantung pada dinamika motivasi belajar peserta didik, baik dorongan yang tumbuh dari dalam diri maupun yang dipicu faktor luar (Swari et al., 2026). Dalam kacamata teori hierarki kebutuhan Maslow, dorongan belajar meningkat secara optimal ketika kebutuhan dasar dan rasa aman dalam proses pembelajaran terpenuhi (Cahyono et al., 2022). Media digital yang dirancang dengan tepat mampu memfasilitasi keterlibatan emosional tersebut, sehingga berdampak langsung pada peningkatan motivasi belajar (Laily et al., 2022). Bahkan, penerapan media digital tertentu dilaporkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 62,2% (Anita et al., 2025).

Walaupun temuan positif banyak dilaporkan, literatur yang ada masih cenderung terfragmentasi. Sebagian besar studi berfokus secara parsial pada satu platform tertentu seperti TikTok Nadiva (2022) atau Instagram Laily et al., (2022) - atau terbatas pada jenjang sekolah tertentu. Tinjauan sistematis yang telah ada seperti Anita et al., (2025) Lebih banyak menyoroti dampak pembelajaran secara umum, tanpa menempatkan motivasi belajar sebagai fokus sintesis utama maupun memetakan faktor pendukung dan penghambat secara eksplisit. Keterbatasan ini menyebabkan gambaran mengenai pola pemanfaatan media

digital dan dampaknya terhadap motivasi belajar PAI belum tersintesis secara menyeluruh.

Penelitian Systematic Literature Review (SLR) ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan mengagregasi publikasi terindeks SINTA 2–4 pada rentang tahun 2021–2026. Kebaruan kajian ini terletak pada penekanan motivasi belajar sebagai variabel sintesis utama yang dipetakan secara terstruktur melintasi berbagai jenis media dan jenjang pendidikan. Secara spesifik, kajian ini diarahkan untuk memetakan ragam bentuk pemanfaatan media digital yang diterapkan guru PAI di kelas, mengurai faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat penerapannya terhadap motivasi belajar siswa, serta merumuskan langkah-langkah optimalisasi yang berorientasi pada penguatan motivasi tersebut. Persoalan mendasar yang melatarbelakangi kajian ini adalah belum adanya sintesis literatur yang secara khusus menghubungkan pemanfaatan media digital dengan motivasi belajar PAI. Tinjauan sistematis sebelumnya, misalnya (Anita et al., 2025), umumnya membahas dampak pembelajaran secara umum dan belum menjadikan motivasi belajar sebagai fokus sintesis. Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya memetakan tiga hal sekaligus secara sistematis dari 15 artikel utama: bentuk pemanfaatan, faktor pendukung-penghambat, dan strategi optimalisasi media digital dalam konteks PAI sesuatu yang belum banyak dilakukan tinjauan-tinjauan terdahulu.

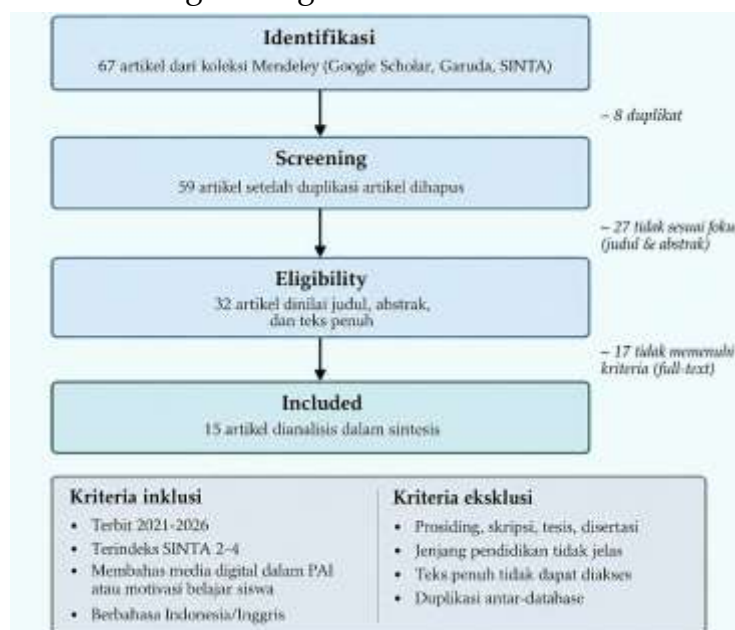
METODE PENELITIAN

Kajian ini dirancang secara deskriptif-kualitatif melalui skema Systematic Literature Review (SLR), dengan tujuan merangkum, mengkaji, dan memadukan berbagai temuan riset ilmiah terkait pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pencarian sumber pustaka dijalankan secara terstruktur melalui tiga basis data Google Scholar, Garba Rujukan Digital (Garuda), dan SINTA dengan memadukan sejumlah kata kunci beserta operator Boolean, seperti (media digital OR teknologi pembelajaran) AND Pendidikan Agama Islam AND motivasi belajar AND guru PAI. Setiap artikel disaring berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan sebelumnya. Artikel yang diikutsertakan harus berupa hasil riset dari jurnal terindeks SINTA peringkat 2 sampai 4 yang terbit antara 2021 dan 2026, serta membahas pemanfaatan media digital atau motivasi belajar dalam konteks PAI, baik yang disajikan dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris, dan tersedia dengan teks lengkap yang dapat diunduh sepenuhnya.

Sementara itu, kriteria eksklusi mencakup artikel prosiding seminar,

skripsi, tesis, disertasi, tulisan tanpa kejelasan jenjang pendidikan, serta dokumen duplikat antardatabase.

Tahapan seleksi artikel merujuk pada protokol PRISMA, yang terdiri atas empat langkah berurutan: penelusuran awal (identification), penyaringan (screening), penilaian kelayakan (eligibility), hingga penetapan akhir (inclusion). Dari hasil pencarian awal, ditemukan 67 artikel yang relevan. Setelah melalui eliminasi duplikasi (8 artikel terhapus), penapisan judul dan abstrak (27 artikel dieksklusi karena ketidaksesuaian fokus), serta penilaian teks utuh (full-text assessment), diperoleh 15 artikel utama yang memenuhi seluruh kriteria kelayakan korpus inti SLR (Gambar 1 dan Tabel 1). Di samping 15 artikel korpus utama tersebut, penelitian ini juga mengutip enam artikel pembanding dari konteks luar PAI (seperti Pendidikan Pancasila, IPA, PAUD, Biologi, dan media berbasis AI) sebagai pembanding analitis untuk memperkaya pembahasan faktor pendukung, penghambat dan formulasi strategi optimalisasi. Pada tahap penilaian teks utuh, 17 dari 32 artikel dikeluarkan karena kurang sesuai dengan fokus pembahasan atau datanya tidak lengkap, sehingga tersisa 15 artikel yang lolos seluruh kriteria kelayakan. Pencarian dilakukan pada Agustus 2026 menggunakan Google Scholar, Garuda, dan SINTA ketiganya dipilih karena mencakup jurnal nasional terakreditasi SINTA 2-4 yang relevan dengan tema PAI. Kualitas tiap artikel dinilai dari kejelasan metode, kesesuaian topik dengan rumusan masalah, dan kejelasan jenjang pendidikan subjeknya. Data yang diekstraksi (penulis, tahun, metode, temuan utama) dicatat ke Tabel 1, kemudian disintesis secara tematik mengikuti tiga domain rumusan masalah.



Gambar 1. Alur seleksi artikel dalam Systematic Literature Review

Data dari 15 artikel terpilih selanjutnya diekstraksi dan dianalisis secara tematik. Ekstraksi data berfokus pada tiga domain utama sesuai rumusan masalah, yakni pola dan bentuk pemanfaatan media digital oleh guru PAI, faktor pendukung dan penghambat implementasi, serta formulasi strategi optimalisasi pembelajaran.

Hasil analisis tematik disintesis secara kualitatif untuk menghasilkan kerangka pemahaman yang utuh mengenai peningkatan motivasi belajar siswa berbasis media digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelusuran dan seleksi literatur, diperoleh 15 artikel utama yang mengkaji pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam beserta 6 artikel pendukung dari disiplin ilmu lain. Ringkasan seluruh artikel yang dianalisis disajikan pada Tabel 1. Sintesis data dari artikel-artikel tersebut kemudian diuraikan berdasarkan tiga fokus utama sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Secara umum, mayoritas artikel korpus utama sama-sama melaporkan peningkatan motivasi belajar sebagai dampak penggunaan media digital; yang membedakan satu studi dengan lainnya terutama jenis media dan jenjang pendidikan yang diteliti. Pada tiga subbagian berikut, temuan masing-masing studi dipaparkan lebih dulu sebelum penulis menyampaikan pemaknaannya sendiri, agar keduanya tidak tercampur.

Table. 1 Ringkasan artikel yang dianalisis

No	Penulis (Tahun)	Judul	Metode	Temuan Utama
1	Amin & Hidayat (2024)	Upaya inovatif guru PAI era digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa	Kualitatif	Guru PAI melakukan berbagai inovasi digital untuk mendorong motivasi belajar siswa
2	Anita, Tini, & Adawiyah (2025)	Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran PAI: analisis sistematis terhadap dampak, tantangan, dan strategi implementasi	SLR	Media digital meningkatkan motivasi belajar 62,2%, aksesibilitas materi 55,6%, interaktivitas 51,1%
3	Azman, Hamzah, & Abd Razak (2025)	Digital integration in primary school Islamic education: Teachers'	Studi kasus kualitatif	Integrasi digital meningkatkan motivasi, kemandirian belajar,

No	Penulis (Tahun)	Judul	Metode	Temuan Utama
		perspectives on its impact on students' learning		kecakapan digital, interaksi, dan kolaborasi siswa
4	Fahrezi & Rachmah (2025)	Pengaruh media pembelajaran YouTube terhadap motivasi belajar siswa	Kuantitatif	YouTube berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa
5	Hasanah & Misbah (2025)	Problematika pembelajaran PAI di era digital: Integrasi motivasi, inovasi teknologi dan profesionalisme guru	Kualitatif (studi pustaka)	Rendahnya motivasi, keterbatasan teknologi, dan kompetensi guru jadi kendala utama; perlu integrasi ketiganya
6	Hastuti & Kayyimah (2024)	Problematika guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia di MTs Nurul Ihsan	Kualitatif	Keterbatasan fasilitas, minimnya pelatihan, dan beban administratif jadi hambatan utama guru
7	Khoerunnisa, Fathurrohman, & Arifin (2021)	Strategi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI	Kualitatif	Pemberian dorongan, penjelasan manfaat materi, penilaian tugas, dan pujian efektif meningkatkan motivasi
8	Laily, Astutik, & Haryanto (2022)	Instagram sebagai media pembelajaran digital agama Islam di era 4.0	Kualitatif	Instagram efektif sebagai sarana syiar dan pembelajaran agama Islam
9	Lubis & Mavianti (2022)	Penerapan media audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam pada anak	Kualitatif	Media audio visual efektif meningkatkan motivasi dan pemahaman anak terhadap materi ibadah (praktik shalat)

No	Penulis (Tahun)	Judul	Metode	Temuan Utama
10	Nadiva (2022)	Pemanfaatan media TikTok dalam mata pelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa	Kuantitatif	TikTok meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada PAI
11	Purnomo, Marta, & Gusmaneli (2025)	Pemanfaatan media interaktif dalam strategi pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik	Kualitatif	Media interaktif (video animasi, AR/VR) meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa
12	Rahmania, Soraya, & Hamdani (2023)	Pemanfaatan gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI	Kuantitatif	Gamifikasi berbasis Quizizz terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI
13	Sahliah (2021)	Pembelajaran PAI berbasis Google Classroom	Kualitatif	Google Classroom membantu pembelajaran PAI jarak jauh maupun sebagai pelengkap tatap muka
14	Saikhudin & Yeli (2026)	Motivasi belajar dalam Pendidikan Agama Islam: Integrasi dimensi spiritual, moral, kognitif, dan sosial-emosional	Kualitatif (studi pustaka)	Motivasi belajar PAI perlu dipahami secara multidimensi, mencakup aspek spiritual, moral, kognitif, dan sosial-emosional
15	Salsabilah, Pratiwi, Cahyani, & Abdul (2026)	Strategi pembelajaran PAI berbasis teknologi digital dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik	Kualitatif (studi pustaka)	Strategi integratif, kolaboratif, dan adaptif dalam pemanfaatan teknologi terbukti meningkatkan motivasi

Catatan: Tabel ini memuat 15 artikel korpus utama (2021–2026) yang dianalisis secara intensif. Enam artikel pendukung lintas disiplin (seperti studi Pendidikan Pancasila, IPA, PAUD, Nearpod, Media AI dan Motivasi Guru Madrasah) sengage tidak dimasukkan ke dalam tabel

korpus utama, melainkan difungsikan pada narasi pembahasan untuk memperkaya analisis perbandingan mengenai faktor pendukung, penghambat, serta strategi optimalisasi. Perlu ditegaskan, angka 62,2% yang disebut pada bagian pembahasan adalah hasil studi (Anita et al., 2025) itu sendiri, bukan rerata atau temuan gabungan dari seluruh 15 artikel korpus SLR ini.

Bentuk Pemanfaatan Media Digital oleh Guru PAI

Penggunaan media digital oleh guru PAI kini menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang dirancang sejak tahap perencanaan. Pemanfaatan ini secara garis besar dapat dikategorikan ke dalam beberapa kecenderungan utama.

Berdasarkan sintesis lintas artikel, guru PAI tampaknya lebih memilih media yang praktis dan tidak memerlukan pelatihan teknis rumit delapan dari 15 artikel korpus utama menyebut penggunaan media video/animasi atau gamifikasi, sedangkan AR/VR dan platform LMS hanya muncul di sedikit artikel. Hampir semua studi sepakat soal hasil akhirnya, yaitu motivasi belajar meningkat; yang berbeda hanya jenjang pendidikan dan platform yang dipakai. Pengelompokan bentuk pemanfaatan berikut disusun berdasarkan temuan tiap artikel, sementara pemaknaannya dibahas terpisah di akhir subbab.

Pertama, penggunaan konten berbasis video dan animasi interaktif. Media audio-visual seperti YouTube dan tayangan animasi banyak dipakai untuk menjelaskan topik-topik PAI yang abstrak, seperti konsep eskatologi, sejarah peradaban (Dimas Purnomo et al., 2025; M Lucky Fahrezi & Huriah Rachmah, 2025; Mavianti & Lubis, 2022). Tampilan visual ini membantu siswa memahami materi keagamaan yang abstrak jika hanya disampaikan melalui metode ceramah.

Kedua, pemanfaatan platform evaluasi berbasis game (gamification). Aplikasi seperti Quizizz, Kahoot!, dan Wordwall sering diandalkan guru untuk apersepsi maupun kuis akhir Pelajaran (Rahmania et al., 2023). Unsur kompetisi dan skor langsung pada aplikasi tersebut terbukti mampu mencairkan suasana kelas serta memicu antusiasme siswa.

Ketiga, integrasi media sosial dan platform manajemen kelas (LMS). Platform seperti Google Classroom, Instagram, hingga TikTok dimanfaatkan sebagai ruang belajar tambahan di luar jam sekolah (Laily et al., 2022; Nadiva, 2022; Sahliah, 2021). Lewat media sosial, materi agama dikemas secara ringkas sesuai dengan kebiasaan konsumsi media siswa generasi saat ini. Pada tingkat yang lebih lanjut, beberapa studi mencatat penggunaan teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata (Azman, N. A., Hamzah, M. I., & Abd Razak, 2025; Dimas Purnomo et al., 2025).

Kecenderungan serupa juga terlihat pada mata pelajaran lain. Sebagai perbandingan, penggunaan platform web interaktif seperti Nearpod pada pembelajaran Biologi juga terbukti konsisten mendorong keterlibatan siswa (Ahmad Farhan Sagara et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa fleksibilitas platform digital pada dasarnya berlaku umum, namun dalam PAI penerapannya perlu disesuaikan dengan karakteristik muatan materi keagamaan.

Berbagai bentuk pemanfaatan tersebut menunjukkan pergeseran peran media digital dari sekadar alat bantu visual menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran PAI. Transformasi ini sekaligus menggeser peran guru dari sumber informasi tunggal menjadi fasilitator yang kontekstual bagi siswa. Dari 15 artikel korpus utama, media video/animasi dan gamifikasi memang paling sering muncul, sedangkan AR/VR masih jarang dipakai. Ini masuk akal mengingat guru PAI cenderung memilih media yang mudah diakses dan diterapkan, baik untuk kelas tatap muka maupun daring.

Faktor Pendukung dan Penghambat

Integrasi media digital dalam pembelajaran PAI tidak berlangsung dalam ruang hampa, melainkan dipengaruhi oleh interaksi kompleks antara faktor teknis, kapasitas guru, dan dinamika lingkungan sekolah.

Pola yang muncul di 15 artikel korpus utama ini cukup beragam. Kompetensi digital guru dan ketersediaan fasilitas paling sering disebut sebagai faktor pendukung, sementara keterbatasan fasilitas dan minimnya pelatihan berulang kali muncul sebagai penghambat di berbagai jenjang pendidikan sekalipun. Perbedaannya baru terlihat pada faktor-faktor yang lebih spesifik, misalnya beban administratif guru yang hanya disinggung pada studi jenjang MTs. Rincian temuan dipaparkan dulu di bawah ini, baru kemudian pemaknaannya.

Faktor pendukung utama mencakup tingginya kompetensi digital guru, ketersediaan fasilitas sekolah, kestabilan akses internet, serta antusiasme internal siswa (Hastuti & Kayyimah, 2024). Sebaliknya, hambatan struktural kerap bersumber dari keterbatasan perangkat, minimnya pelatihan teknis yang berkelanjutan, dan beratnya beban kerja administratif guru (Hasanah & Misbah, 2025; Hastuti & Kayyimah, 2024).

Pola keterbatasan infrastruktur dan kesenjangan kompetensi ini rupanya bersifat lintas mata pelajaran, sebagaimana ditemukan pula pada pembelajaran Pendidikan Pancasila (Fajriatin et al., 2025) maupun IPA (Yusrina Maulidya Zahira et al., 2025). Namun, dalam konteks pembelajaran PAI terdapat dimensi

unik yang perlu dicermati. Motivasi belajar PAI perlu dipahami secara multidimensi karena mencakup dimensi spiritual, moral, kognitif, dan sosial-emosional yang saling berkaitan (Saikhudin & Yeli, 2026). Oleh karena itu, faktor yang mendukung motivasi belajar PAI tidak hanya berasal dari penggunaan media digital, tetapi juga dari keteladanan guru dan pembiasaan nilai-nilai keagamaan melalui interaksi langsung dalam pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut, (Tambak & Sukenti, 2025) Menemukan bahwa motivasi guru madrasah untuk terus mengembangkan diri juga dipengaruhi oleh panggilan spiritual dan pemaknaan mengajar sebagai ibadah, bukan semata-mata oleh insentif eksternal atau penguasaan teknologi. Hal ini menandakan bahwa dinamika pendukung dan penghambat dalam pembelajaran PAI memiliki kekhasan tersendiri dibandingkan dengan mata pelajaran lain.

Temuan pada jenjang PAUD (Najibah et al., 2026) serta kajian media berbasis kecerdasan buatan (Aria Nanda & Suwarno, 2026) Semakin mempertegas bahwa keberhasilan adopsi teknologi sangat bergantung pada kualitas desain pedagogis dan pendampingan langsung dari pendidik. Tanpa arah pedagogis dan nilai yang jelas, penggunaan media digital berisiko menjadi sekadar hiburan visual tanpa memberikan dampak substantif terhadap pemaknaan nilai-nilai keagamaan siswa. Kompetensi digital guru dan ketersediaan fasilitas sekolah adalah faktor pendukung yang paling banyak dilaporkan di 15 artikel korpus utama, sementara keterbatasan fasilitas dan minimnya pelatihan paling sering disebut sebagai penghambat. Secara garis besar faktor-faktor ini bisa dikelompokkan menjadi empat: faktor guru (kompetensi digital, keteladanan), faktor fasilitas (perangkat, akses internet), faktor siswa (antusiasme, kesiapan digital), dan faktor kebijakan sekolah (dukungan infrastruktur, alokasi waktu pelatihan).

Strategi Optimalisasi

Agar pemanfaatan media digital benar-benar berdampak pada peningkatan motivasi belajar PAI, diperlukan langkah-langkah pembenahan yang terarah. Tiga strategi berikut bukan rekomendasi dari satu studi saja, melainkan pola yang berulang di beberapa artikel korpus utama. Kombinasi metode mengajar dan penguatan kompetensi digital guru disebut pada delapan dari 15 artikel, sedangkan dukungan kebijakan sekolah lebih sering muncul pada studi yang membahas hambatan infrastruktur. Semua artikel sama-sama menekankan peran aktif guru; yang berbeda hanya penekanannya—ada yang

lebih ke aspek teknis, ada yang ke pedagogis tergantung jenjang pendidikan yang diteliti.

Pertama, guru perlu mengombinasikan berbagai metode mengajar (Salsabilah et al., 2026) Media digital hendaknya tidak hanya digunakan secara monoton, melainkan dipadukan dengan diskusi, tugas berbasis proyek (seperti pembuatan video dakwah pendek), serta penyampaian materi yang relevan dengan kehidupan siswa (Khoerunnisa et al., 2021).

Kedua, peningkatan keterampilan digital guru harus berfokus pada kemampuan pedagogis. Pelatihan bagi guru PAI tidak boleh sebatas cara mengoperasikan aplikasi, tetapi juga bagaimana menyusun skenario pembelajaran digital yang interaktif dan sarat nilai-nilai Islami (Hasanah & MISBAH, 2025).

Ketiga, sekolah perlu memberikan dukungan kebijakan terkait pemerataan fasilitas. Pemanfaatan metode seperti flipped classroom atau gamifikasi Islami terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 62,2%, namun hal ini hanya dapat terwujud jika sekolah menjamin akses internet dan perangkat yang memadai bagi seluruh kelas (Anita et al., 2025).

Ke depan, munculnya teknologi pembelajaran adaptif dan kecerdasan buatan (AI) membuka peluang untuk personalisasi materi PAI, misalnya untuk bimbingan hafalan atau latihan kuis mandiri (Aria Nanda & Suwarno, 2026). Meski demikian, kunci utamanya tetap terletak pada kesiapan guru dalam mengendalikan media tersebut agar pembelajaran tetap berakar pada nilai-nilai keagamaan.

Secara keseluruhan, optimalisasi pemanfaatan media digital memerlukan sinergi tiga pilar utama: kompetensi pendidik yang terlatih, dukungan fasilitas yang merata, serta perancangan metode pembelajaran yang adaptif. Sinergi ini memastikan bahwa integrasi teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus memperkuat penyampaian nilai-nilai keislaman secara lebih efektif. Perlu dibedakan: tiga strategi di atas (kombinasi metode, peningkatan keterampilan digital guru, dukungan kebijakan sekolah) memang temuan yang dilaporkan langsung oleh artikel-artikel korpus utama. Sementara arah pengembangan teknologi adaptif dan AI pada paragraf berikutnya adalah proyeksi penulis sendiri berdasarkan sintesis temuan bukan sesuatu yang secara eksplisit ditemukan dalam artikel yang dianalisis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis sistematis (Systematic Literature Review)

terhadap literatur yang relevan, penelitian ini menyimpulkan tiga hal utama:

Pertama, pemanfaatan media digital oleh guru PAI telah berkembang dari sekadar media presentasi visual menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran. Bentuk pemanfaatannya terbagi ke dalam empat kecenderungan: penggunaan video dan animasi interaktif, aplikasi kuis berbasis gamifikasi (seperti Quizizz dan Kahoot!), integrasi media sosial serta LMS (seperti Google Classroom dan TikTok), hingga adopsi teknologi berbasis Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR).

Kedua, keberhasilan integrasi media digital dipengaruhi oleh perpaduan faktor pendukung dan penghambat. Kesiapan sarana, akses internet, dan kompetensi digital guru menjadi pendorong utama. Sebaliknya, keterbatasan perangkat, minimnya pelatihan berkelanjutan, serta beban administrasi menjadi hambatan struktural. Khusus dalam konteks PAI, selain aspek teknis dan kognitif, motivasi belajar siswa juga dipengaruhi oleh dimensi spiritual dan sosio-emosional yang berkembang melalui keteladanan serta bimbingan pendidik.

Ketiga, optimalisasi pemanfaatan media digital untuk meningkatkan motivasi belajar PAI membutuhkan sinergi tiga pilar: penguatan kapasitas pedagogi digital guru, pemerataan sarana dan kebijakan sekolah, serta penerapan model pembelajaran aktif berbasis nilai-nilai keislaman (seperti flipped classroom dan project-based learning). Ke depan, integrasi teknologi masa depan seperti kecerdasan buatan (AI) dan adaptive learning berpotensi memperkuat personalisasi pembelajaran PAI, selama tetap dikendalikan oleh pendidik dan berakar pada nilai-nilai keagamaan.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena sumber data hanya mencakup artikel yang terindeks SINTA dan tersedia secara daring. Penelitian selanjutnya sebaiknya memperluas cakupan basis data, termasuk jurnal berstandar internasional yang terindeks Scopus, agar temuan yang diperoleh lebih komprehensif. Ada juga keterbatasan lain yang perlu diakui: karena pencarian hanya mencakup artikel terindeks SINTA yang open-access, ada kemungkinan bias publikasi – laporan dari skripsi, tesis, atau dokumen sekolah yang tidak diterbitkan di jurnal otomatis tidak tercakup di sini. Ke depan, penelitian yang menggunakan meta-analisis kuantitatif bisa membantu mengukur besaran efek pemanfaatan media digital terhadap motivasi belajar PAI dengan lebih presisi.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Farhan Sagara, Lina Sugiarti, Dina Dyah Saputri, & Tanti Kusumayati.

- (2023). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Dengan Media Pembelajaran Berbasis Digital Web Nearpod. *Jurnal Bionatural*, 10(2), 73–81. <https://doi.org/10.61290/bio.v10i2.663>
- Amin, A., & Hidayat, S. (2024). Upaya Inovatif Guru Pendidikan Agama Islam Era Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Education Research*, 5(4), 5409–5417. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1828>
- Anita, Tini, N., & Robiah Adawiyah, S. (2025). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Analisis Sistematis terhadap Dampak, Tantangan, dan Strategi Implementasi. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(4), 2067–2078. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i4.1522>
- Aria Nanda, G., & Suwarno, S. (2026). Tren dan Efektivitas Media Pembelajaran Digital Berbasis Kecerdasan Buatan dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran: A Systematic Literature Review. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(4), 25296–25301. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6307>
- Azman, N. A., Hamzah, M. I., & Abd Razak, K. (2025). (2025). MALAYSIAN JOURNAL OF LEARNING AND INSTRUCTION. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 22(1), 140–160.
- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pimikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48. <https://doi.org/10.52266/tadjid.v6i1.767>
- Dimas Purnomo, Muhammad Afif Marta, & Gusmaneli Gusmaneli. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif dalam Strategi Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 3(2), 64–77. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v3i2.2183>
- Fajriatin, K., Zaki, A., & Fitri Handayani, N. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Pendidikan Pancasila Kelas IX di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan Implementation of Digital-Based Learning Media in Pancasila Education for Grade IX at Muhammadiyah 2 Kalasan Middle School. *IJoEd: Indonesian Journal on Education*, 2(1), 2025–2130.
- Hasanah, U., & MISBAH, M. (2025). Problematika Pembelajaran Pai Di Era Digital: Integrasi Motivasi, Inovasi Teknologi Dan Profesionalisme Guru. *Qalam: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 11–20. <https://doi.org/10.57210/qalam.v6.i2.159>

- Hastuti, N., & Kayyimah, N. (2024). Problematika Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia di MTs Nurul Ihsan. *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 208–219.
- Khoerunnisa, R. A., Fathurrohman, N., & Arifin, Z. (2021). Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Permata: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 133. <https://doi.org/10.47453/permata.v2i2.416>
- Laily, I. M., Astutik, A. P., & Haryanto, B. (2022). Instagram sebagai Media Pembelajaran Digital Agama Islam di Era 4.0. *Munaddhomah*, 3(2), 160–174. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v3i2.250>
- M Lucky Fahrezi, F. H., & Huriah Rachmah. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Youtube terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 71–78.
- Mavianti, & Lubis, T. C. (2022). Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak 1 Tari Cantika Lubis. *Jurnal Raudhah*, 10(2), 45–53.
- Nadiva, D. N. (2022). Pemanfaatan Media Tik Tok Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Pemanfaatan Media Tik Tok Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Isla*, 1(2), 136–143.
- Najibah, N. S., Rahayu, T. S., & Tazkiyah, N. (2026). Pemanfaatan Media Digital sebagai Alat Pembelajaran Interaktif bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 8(2), 133. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v8i2.5264>
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Utilization of Gamification Quizizz on Student Learning Motivation in Islamic Religious Education Subjects. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114–133.
- Sahliah, S. (2021). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Berbasis Google Classroom. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 6. <https://doi.org/10.30821/ansiru.v5i1.9539>
- Saikhudin, M., & Yeli, S. (2026). Motivasi Belajar dalam Pendidikan Agama Islam : Integrasi Dimensi. *Rnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3468–3475.
- Salsabilah, A., Dwi Pratiwi, F., Putri Cahyani, E., & Fuad Abdul, A. (2026). Strategi pembelajaran PAI berbasis teknologi digital dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 171–180. <https://doi.org/10.64677/ppai.v3i1.395>

- Swari, D. R., Abdurrohimi, & Khulashoh, S. (2026). Motivasi Belajar Siswa: Konsep, Faktor Dan Upaya Peningkatannya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1).
- Tambak, S., & Sukenti, D. (2025). Islamic professional madrasa teachers and motivation for continuous development: a phenomenological approach. *Journal of Education and Learning*, 19(1), 81–90. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i1.21301>
- Yusrina Maulidya Zahira, Ernita Vika Aulia, & Muhammad Arif Mahdiannur. (2025). Peninjauan Literatur Sistematis : Pemakaian Media Pembelajaran Digital dalam Mata Pembelajaran IPA di Tingkat Sekolah Dasar. *Algoritma : Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan Dan Angkasa*, 3(5), 159–167. <https://doi.org/10.62383/algoritma.v3i5.792>