



eISSN 3090-6431 & pISSN 3090-644X

SUJUD: JURNAL AGAMA, SOSIAL DAN BUDAYA

Vol. 1, No. 4, Tahun 2025

doi.org/10.63822/1wsc3g28

Hal. 656-663

Homepage <https://ojs.indopublishing.or.id/index.php/sujud>

Gamifikasi Akhlak: Media Digital Interaktif Berbasis Game untuk Penguatan Karakter Islami Generasi Z

Harun¹, Riky Supratama²

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Madani^{1,2}

*Email : harun2isan3@gmail.com¹, rikysupratama@stitmadani.ac.id²

Diterima: 19-11-2025 | Disetujui: 29-11-2025 | Diterbitkan: 01-12-2025

ABSTRACT

The advancement of digital technology within the framework of Industry 4. 0 and Society 5. 0 calls for innovative approaches to education that can cater to the needs of Generation Z while also enhancing their moral and spiritual values. This research aims to explore the concept and effectiveness of moral gamification as a teaching method in Islamic Religious Education (IRE) that aligns with the tech-savvy nature of this generation. The methodology employed is qualitative research based on literature reviews, utilizing both primary and secondary data analyzed through content analysis techniques. The findings of this study reveal that moral gamification can boost students' motivation, engagement, and understanding of religious values by integrating gaming elements with Islamic principles. Beyond supporting cognitive development, this approach also reinforces the internalization of moral values through interactive and contextual learning experiences. In conclusion, moral gamification presents a significant potential as an adaptive and effective method in IRE, capable of shaping Islamic character among Generation Z in the digital age.

Keywords: Moral gamification; Islamic Religious Education; Generation Z; Islamic values; Digital learning.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital dalam konteks Revolusi Industri 4. 0 dan Society 5. 0 memerlukan inovasi dalam pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan Generasi Z dan sekaligus memperkuat moral serta spiritual mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji konsep dan efektivitas gamifikasi moral sebagai metode pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) yang sesuai dengan karakteristik generasi yang terhubung dengan teknologi. Metode yang diterapkan adalah penelitian kualitatif yang berlandaskan studi literatur dengan menggunakan data primer dan sekunder yang dianalisis dengan teknik analisis isi. Temuan dari kajian ini mengungkapkan bahwa gamifikasi moral dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa tentang nilai-nilai agama melalui penggabungan elemen permainan dengan prinsip-prinsip Islam. Selain mendukung aspek kognitif, pendekatan ini juga memperkuat penginternalan nilai moral melalui pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual. Sebagai kesimpulan, gamifikasi moral memiliki potensi yang signifikan sebagai metode yang adaptif dan efektif dalam pembelajaran PAI, serta mampu membentuk karakter Islami pada Generasi Z di era digital.

Katakunci: Gamifikasi moral; Pendidikan Agama Islam; Generasi Z; Nilai Islam; Pembelajaran digital.

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Harun, & Supratama, R. (2025). Gamifikasi Akhlak: Media Digital Interaktif Berbasis Game untuk Penguatan Karakter Islami Generasi Z. *Sujud: Jurnal Agama, Sosial Dan Budaya*, 1(4), 656-663. <https://doi.org/10.63822/1wsc3g28>



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada zaman Revolusi Industri 4.0 serta Society 5.0 telah menghadirkan perubahan signifikan dalam cara hidup manusia di berbagai sektor. Revolusi Industri 4.0 ditandai dengan kemunculan teknologi seperti kecerdasan buatan, Internet of Things, big data, dan cloud computing yang telah merombak sistem produksi, komunikasi, dan interaksi sosial di seluruh dunia (Sawitri, 2019). Di sisi lain, Society 5.0 yang diperkenalkan oleh pemerintah Jepang fokus pada penggunaan teknologi cerdas untuk meningkatkan kesejahteraan manusia dengan pendekatan yang berorientasi pada kemanusiaan dan keadilan (Wahib, 2025). Kombinasi antara kemajuan teknologi dan fokus pada akhlak kemanusiaan ini memaksa dunia pendidikan untuk melakukan transformasi, tidak hanya dalam hal metode, tetapi juga dalam paradigma pembelajaran yang mementingkan manusia.

Perubahan ini paling terlihat pada Generasi Z, yang lahir dan tumbuh dalam lingkungan digital. Mereka terkenal dengan kemampuan adaptasi yang cepat terhadap teknologi, keterampilan berpikir kritis, kemampuan multitasking, serta preferensi untuk pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan kolaboratif (David Darwin et al., 2025). Metode belajar mereka lebih efektif bila dilakukan melalui pengalaman langsung dan partisipasi aktif dibandingkan dengan metode ceramah tradisional (Pohan et al., 2023). Namun, akses informasi yang sangat terbuka juga menimbulkan sejumlah dampak negatif, seperti krisis moral dan spiritual, perilaku konsumtif digital, cyberbullying, serta menurunnya kesadaran etis dan religius (Suriadi & Sriwahyuni, 2025). Fenomena ini menunjukkan perlunya strategi pendidikan yang dapat menyeimbangkan antara keterampilan digital dan pembentukan karakter spiritual.

Sejalan dengan tantangan di era digital, Pendidikan Agama Islam (PAI) memainkan peran penting dalam menanamkan nilai-nilai moral, sosial, dan spiritual yang berlandaskan ajaran Islam. PAI bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan pengetahuan agama tetapi juga untuk membentuk siswa yang beriman, berakhlak baik, dan berkepribadian Islami (Mayasari & Arifudin, 2023). Namun, pendekatan pembelajaran yang masih terlalu fokus pada aspek kognitif mengakibatkan sulitnya penghayatan nilai-nilai moral secara mendalam (Monica & Sipayung, 2024). Generasi digital memerlukan metode yang lebih relevan dan dinamis agar pembelajaran agama dapat terhubung dengan pengalaman hidup mereka sehari-hari (Ramlan, 2025).

Salah satu inovasi menarik adalah penerapan gamifikasi moral, yaitu cara pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan sistem penghargaan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta belajar. Gamifikasi secara konseptual bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan dan tanggung jawab siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif (Fauziyah et al., 2025). Jika ditinjau dari perspektif pendidikan Islam, pendekatan ini memiliki dua potensi: selain meningkatkan minat belajar, juga menjadi sarana internalisasi nilai moral melalui simulasi perilaku baik, narasi moral, serta sistem penghargaan yang berbasis amal (Solikah, 2025). Atas dasar pemahaman tersebut pembelajaran tidak hanya menekankan aspek kognitif tetapi juga membentuk kesadaran spiritual yang kontekstual.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi, kolaborasi, dan hasil belajar siswa di lingkungan digital (Suparmini et al., 2024). Namun, sebagian besar penelitian masih terfokus pada aspek motivasional, bukan pada dimensi moral dan spiritual. Kekurangan kajian ini menunjukkan perlunya pengembangan model gamifikasi moral yang berlandaskan pada nilai Islam untuk menghadapi tantangan dalam pembentukan karakter Generasi Z di era teknologi.



Berdasarkan konteks yang ada, penelitian ini bertujuan untuk menelaah pelaksanaan dan efektivitas gamifikasi moral dalam Pendidikan Agama Islam untuk Generasi Z. Fokus dari penelitian ini adalah untuk menganalisis ide serta strategi penerapannya, sambil menilai seberapa besar pengaruh pendekatan ini terhadap semangat dan penanaman nilai-nilai moral Islami pada siswa (Info et al., 2020). Dari segi teori, hasil penelitian diharapkan dapat memperdalam kajian mengenai integrasi antara teknologi pendidikan dengan nilai-nilai Islam. Di sisi praktis, hasil temuan ini bisa menjadi pedoman bagi para pendidik untuk mengembangkan model Pendidikan Agama Islam berbasis teknologi yang sesuai dengan karakter generasi digital.

Keunikan dalam penelitian ini terdapat pada kombinasi antara prinsip spiritualitas dalam Islam dengan teori gamifikasi modern sebagai metode pedagogis untuk membentuk karakter Islami di era Society 5.0 (Wahyudin & Haironi, 2024). Dengan menempatkan aspek moral serta spiritual sebagai fokus utama dalam pengalaman belajar, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap penguatan identitas keislaman Generasi Z di tengah derasnya arus digitalisasi yang semakin meluas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif melalui studi literatur. Pilihan metode ini diambil karena fokus penelitian bertumpu pada analisis konseptual dan teori mengenai penerapan nilai moral Islam dalam gamifikasi dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk Generasi Z. Pendekatan kualitatif memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menggali fenomena lebih dalam melalui interpretasi dari sumber-sumber literatur yang relevan, bukan dari data lapangan.

Data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kualitatif dan diambil dari beragam sumber pustaka, baik yang bersifat primer maupun sekunder. Sumber primer meliputi buku akademis, artikel jurnal terakreditasi, prosiding, dan laporan penelitian yang membahas gamifikasi, pendidikan Islam, moralitas, serta karakter Generasi Z. Sedangkan sumber sekunder mencakup literatur tambahan seperti hasil konferensi, dokumen kebijakan pendidikan, dan karya ilmiah yang memperkuat pemahaman konseptual serta teoretis dalam penelitian ini.

Pengumpulan informasi dilakukan dengan cara yang teratur melalui pencarian literatur di database akademik seperti Google Scholar, DOAJ, dan ScienceDirect. Setiap referensi dipilih dengan mempertimbangkan keandalan, tahun terbit, relevansi, dan sumbangan teoritis. Referensi yang terpilih selanjutnya dianalisis dan dikelompokkan ke dalam tema-tema utama, seperti gamifikasi yang berfokus pada nilai-nilai moral, karakteristik dari Generasi Z, dan penerapan pendidikan Islam di zaman digital.

Validitas data dalam studi ini dipertahankan melalui empat metode utama. Kredibilitas diperkuat dengan melakukan perbandingan hasil dari berbagai sumber ilmiah yang terpercaya. Ketergantungan dijamin melalui proses pemilihan literatur yang teratur dan dapat dilacak. Konfirmabilitas dipelihara dengan mengurangi unsur subjektivitas melalui pemanfaatan berbagai referensi dan sudut pandang teori. Sementara itu, transferabilitas ditingkatkan dengan memilih literatur yang sesuai dengan konteks pembelajaran PAI serta karakteristik Generasi Z. Keempat pendekatan ini memastikan keabsahan data yang mendukung keunggulan analisis penelitian.

Analisis data dilaksanakan dengan metode analisis konten yang menekankan pemahaman makna dari tulisan serta teori yang diteliti. Proses analisis terdiri dari pengurangan data untuk mengambil informasi



yang penting, penyajian data dalam bentuk deskripsi tematik, dan penarikan kesimpulan tentang keterkaitan antara gamifikasi dan nilai-nilai moral dalam Islam. Pendekatan ini memberikan kesempatan untuk merumuskan kerangka konseptual mengenai peran gamifikasi sebagai strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang sesuai dengan nilai moral dan spiritual bagi Generasi Z.

Melalui pendekatan ini, penelitian tidak hanya berupaya untuk menguraikan fenomena, tetapi juga untuk menafsirkan dan menyatukan berbagai pandangan akademis guna menciptakan perspektif baru mengenai penerapan gamifikasi moral dalam konteks pendidikan Islam yang modern.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pustaka mengindikasikan bahwa penerapan teknologi digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman nilai-nilai keagamaan siswa (Oktavia & Khotimah, 2023). Penelitian Syauqi (2025) mengungkapkan bahwa penggunaan platform digital dan strategi berbasis teknologi interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efisien dalam menanamkan nilai-nilai Islam (Khosyiin & Khoiiri, 2024). Pendekatan ini mengubah proses pembelajaran dari yang bersifat unidireksional menjadi lebih kolaboratif dan kontekstual. Dalam hal ini, gamifikasi moral muncul sebagai inovasi yang tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga memperkuat aspek afektif dan spiritual dari para siswa (Fauziyah et al., 2025).

Temuan serupa juga disampaikan oleh Supriadi et al. (2025), yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan digital seperti Kahoot dan Quizizz dalam mata pelajaran PAI dapat meningkatkan semangat belajar siswa melalui sistem penghargaan, tantangan, dan umpan balik langsung (Kutbaniyah et al., 2025). Namun, lebih dari sekedar peningkatan hasil akademik, hal yang lebih penting dari temuan ini adalah perubahan pola pikir siswa mengenai ajaran moral Islam. Lewat gamifikasi, siswa tidak hanya mengingat konsep, tetapi juga merasakannya secara langsung melalui simulasi digital yang mengajarkan kejujuran, tanggung jawab, dan kepedulian sosial. Pembelajaran menjadi lebih berarti karena mendorong siswa untuk mengaitkan nilai-nilai agama dengan pengalaman hidup sehari-hari.

Secara konseptual, gamifikasi moral lebih dari sekedar penggunaan elemen permainan dalam pendidikan; ini adalah upaya untuk mengontekstualisasikan nilai-nilai spiritual Islam ke dalam lingkungan belajar digital. Fauziyah et al. (2025) menekankan bahwa elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan dapat terkait dengan nilai-nilai Islam, seperti pahala, peningkatan iman, ujian dalam hidup, dan ridha Allah (Kutbaniyah et al., 2025). Dengan pendekatan ini, pembelajaran agama tidak hanya berfokus pada hasil kognitif, tetapi juga menumbuhkan kesadaran spiritual melalui pengalaman reflektif. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi moral memiliki fungsi utama sebagai metode internalisasi nilai, bukan hanya sebagai alat untuk memotivasi belajar. Ketika siswa menyelesaikan misi yang mencerminkan amal saleh atau menerima penghargaan karena tindakan jujur, mereka sebenarnya sedang menjalani proses pendidikan akhlak yang bertransformasi.

Penelitian oleh Anita dan Endang (2024) memperkuat pemikiran ini dengan menunjukkan bahwa pengintegrasian elemen moral ke dalam sistem permainan dapat membentuk kebiasaan positif yang langgeng (Qowim et al., 2024). Dalam konteks ini, penghargaan digital yang berhubungan dengan nilai pahala mendorong siswa untuk berperilaku baik secara konsisten, bukan karena tekanan eksternal,



melainkan dari kesadaran spiritual yang berkembang dari dalam diri mereka. Manfaat pedagogis yang muncul adalah terbentuknya koneksi antara nilai agama dan perilaku sehari-hari siswa. Pendekatan ini memberikan alternatif baru bagi pendidikan Islam modern yang sering menghadapi tantangan dalam mengubah pengetahuan agama menjadi tindakan nyata.

Selain meningkatkan motivasi belajar, gamifikasi moral juga sangat relevan dengan karakteristik Generasi Z secara psikopedagogis. Generasi ini dikenal sebagai generasi digital yang terbiasa menggunakan teknologi interaktif, berpikir cepat, dan lebih menyukai pembelajaran berbasis pengalaman dibandingkan dengan penjelasan teoretis (Lestyaningrum et al., 2022). Namun, mereka juga rentan terhadap penurunan refleksi moral akibat paparan konten digital yang tidak terfilter. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi moral dapat menjadi jembatan antara cara belajar visual dan kebutuhan untuk membangun karakter spiritual. Ketika teknologi yang familiar bagi mereka digunakan untuk menanamkan nilai-nilai moral, proses pembelajaran menjadi lebih alami dan relevan. Secara praktis, ini berujung pada meningkatnya keterlibatan emosional siswa terhadap nilai-nilai agama yang sebelumnya mungkin dianggap abstrak atau membosankan.

Pada sudut pandang teori pendidikan Islam, gamifikasi moral mendukung prinsip ta'dib dan tarbiyah yang menekankan pentingnya pembentukan akhlak melalui pengalaman dan kebiasaan. Faisal (2024) menyatakan bahwa tujuan utama pendidikan Islam adalah menciptakan individu yang beriman dan memiliki akhlak yang baik (Ramadhani, 2024). Dalam konteks ini, gamifikasi moral menawarkan metode baru yang menyentuh aspek emosional siswa melalui simulasi tindakan moral yang interaktif. Contohnya adalah sistem misi digital yang meminta siswa untuk berbuat baik kepada orang lain atau menjaga perilaku mereka di dunia maya sebagai latihan akhlak. Pembelajaran jenis ini tidak hanya memberikan wawasan intelektual, tetapi juga pengalaman emosional yang menguatkan kesadaran spiritual. Maka dari itu, manfaat terbesar dari pendekatan ini adalah terwujudnya pembelajaran moral yang dialami, yaitu pendidikan nilai yang dialami secara langsung.

Meskipun penelitian menunjukkan berbagai keuntungan, penerapan gamifikasi moral juga menghadapi beberapa tantangan yang perlu diwaspadai dalam pendidikan Islam. Ramlan (2025) menunjukkan bahwa rendahnya literasi digital di kalangan guru menjadi rintangan utama dalam penerapan metode ini. Banyak pendidik yang belum terbiasa menggunakan teknologi dengan cara yang kreatif untuk tujuan pendidikan nilai. Selain itu, infrastruktur digital di beberapa lembaga pendidikan Islam masih cukup terbatas, sehingga menghambat penerapan gamifikasi secara menyeluruh. Tantangan lain adalah kemungkinan gangguan ketika elemen permainan terlalu menonjol, membuat siswa lebih berkonsentrasi pada kompetisi ketimbang pada pesan moral yang terkandung. Oleh karena itu, manfaat dari penelitian ini tidak hanya pada penguatan konsep, tetapi juga dalam penyusunan rekomendasi untuk implementasi. Salah satunya adalah pentingnya pelatihan bagi guru dalam memahami desain gamifikasi yang selaras dengan nilai-nilai Islam serta bekerja sama dengan pengembang aplikasi Islami agar media pembelajaran tetap sesuai dengan kaidah etika agama.

Analisis dari berbagai sumber juga menunjukkan bahwa pengintegrasian nilai Islam dalam desain gamifikasi membuka jalan baru untuk pengembangan kurikulum pendidikan Islam. Gamifikasi bisa digunakan untuk mengubah cara siswa memandang ibadah dan akhlak menjadi aktivitas yang lebih meaningful dan menyenangkan. Sebagai contoh, misi digital yang mengajarkan tentang keikhlasan, kerjasama, atau kepedulian sosial dapat menggantikan penilaian tradisional yang hanya berfokus pada



aspek kognitif. Dengan demikian, manfaat sebenarnya dari penerapan gamifikasi moral tidak hanya terletak pada aspek metodologis, tetapi juga pada rekonstruksi paradigma pendidikan Islam yang lebih komprehensif dan manusiawi. Hal ini sejalan dengan pemikiran Maulida dan Makrufi (2025) bahwa model pembelajaran abad ke-21 seharusnya bersifat adaptif dan berfokus pada manusia (human-centered learning), di mana teknologi berfungsi sebagai penguat nilai, bukan pengganti nilai itu sendiri (Razilu, 2025).

Dalam konteks praktis, temuan dari penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan bagi guru dan lembaga pendidikan Islam. Guru PAI bisa memanfaatkan gamifikasi moral sebagai alat efektif untuk meningkatkan motivasi dan membentuk karakter Islami siswa dalam konteks yang relevan (Solikah, 2025). Melalui kombinasi elemen kompetisi, narasi moral, dan sistem penghargaan spiritual, siswa terdorong untuk secara sadar menerapkan nilai-nilai agama. Selain itu, pendekatan ini juga berpotensi memperkuat interaksi sosial antar siswa berkat sifatnya yang kolaboratif. Oleh karena itu, gamifikasi moral tidak hanya berfungsi sebagai alat pengajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat budaya sekolah yang berlandaskan nilai-nilai (Solikah, 2025).

Manfaat dalam aspek teori yang dihasilkan dari penelitian ini adalah penguatan model pembelajaran Islam yang sejalan dengan perkembangan zaman digital. Gamifikasi moral memperkaya konsep pembelajaran yang fokus pada pengalaman dengan menambahkan elemen spiritual dan emosional. Secara praktis, hasil ini dapat dijadikan acuan bagi para penyusun kurikulum untuk merancang model pembelajaran digital yang berlandaskan pada nilai-nilai moral Islam yang sesuai dengan karakteristik Generasi Z (Kurniawan, 2025). Model ini juga menjawab kebutuhan pendidikan Islam di zaman Society 5.0, di mana teknologi dan nilai kemanusiaan harus berjalan beriringan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, temuan penelitian ini menegaskan bahwa gamifikasi moral bukan hanya sebagai inovasi dalam metode pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai alat transformasi pendidikan Islam menuju pendekatan yang lebih responsif, partisipatif, dan bernuansa spiritual. Pendekatan ini dapat mendorong kesadaran moral melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, memperkuat karakter peserta didik, serta mempersiapkan generasi Muslim yang memiliki integritas dalam menghadapi tantangan di dunia digital.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi moral adalah metode yang efisien dan relevan untuk memperkuat proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam konteks digital. Menggabungkan elemen permainan dengan prinsip-prinsip Islam tidak hanya mendorong motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga memperdalam pemahaman moral melalui pengalaman langsung yang sesuai dengan ciri-ciri Generasi Z. Metode ini berfungsi sebagai penghubung antara kebutuhan untuk belajar secara interaktif dan tujuan pendidikan Islam yang fokus pada pengembangan akhlak.

Secara teori, penelitian ini menambah wawasan tentang penggabungan teknologi dan nilai spiritual dalam pendidikan Islam. Dari segi praktis, hasil yang diperoleh memberikan panduan bagi para guru PAI untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih relevan dan menarik tanpa mengabaikan tujuan membentuk karakter. Namun, penelitian ini masih terbatas pada kajian literatur, jadi diperlukan penelitian empiris untuk mengukur efektivitas gamifikasi moral di dalam kelas, merancang gamifikasi yang lebih



terstruktur, serta mengevaluasi kesiapan guru dan sarana pendukung yang ada.

berdasarkan data dari kesimpulan ini, gamifikasi moral mempunyai potensi untuk menjadi pendekatan kunci dalam memperbarui pendidikan Islam agar lebih responsif, manusiawi, dan sesuai dengan tuntutan zaman digital.

DAFTAR PUSTAKA

- David Darwin, S. S., Cahyono, D., Tohir, A., Djunaedi, H., SE, M., Wulandari, O., Khoiriyah, R., Kom, S., Kom, M., & Subaeki, B. (2025). *Transformasi Pembelajaran Berbasis Teknologi: Memadukan Pembelajaran Tradisional Dan Digital*. PT. Nawala Gama Education.
- Fauziyah, N. R., Fatah, M. F., & Mahmuda, R. (2025). TRANSFORMASI PEMBELAJARAN DENGAN GAMIFIKASI STRATEGI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 12(1), 15–25.
- Info, A., Analysis, C., Smoothing, S. E., Method, H., & Deviation, M. A. (2020). *Comparative Analysis of Single Exponential Smoothing and Holt ' s Method for Quality of Hospital Services Forecasting in General Hospital*. 1(2), 80–86. <https://doi.org/10.25008/bcsee.v1i2.8>
- Khosyimin, M. I., & Khoiiri, M. Y. (2024). Penerapan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Pendidikan Islam. *Sasana: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 137–142.
- Kurniawan, R. G. (2025). *Teori dan Metode Pembelajaran: Fondasi Teoretis dan Metodologis Menuju Transformasi Pembelajaran Modern*. Penerbit Lutfi Gilang.
- Kutbaniyah, A., Muktamiroh, R., & Bashith, A. (2025). Gamifikasi sebagai Strategi Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pendidikan Agama Islam. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 119–133.
- Lestyaningrum, I. K. M., Trisiana, A., Safitri, D. A., Pratama, A. Y., & Wahana, T. P. (2022). *Pendidikan global berbasis teknologi digital di era milenial*. Unisri Press.
- Mayasari, A., & Arifudin, O. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Nilai Melalui Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Siswa. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 47–59.
- Monica, S., & Sipayung, S. A. B. (2024). Aspek-Aspek Yang Mempengaruhi Penerimaan Nilai-Nilai Agama Dan Moral Pada Anak Usia Dini. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 13–25.
- Oktavia, P., & Khotimah, K. (2023). Pengembangan metode pembelajaran pendidikan agama islam di era digital. *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Keagamaan)*, 2(5), 66–76.
- Pohan, A. R., Siregar, A. P., & Priyono, C. D. (2023). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Aktivitas Dalam Meningkatkan Keterlibatan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Terpadu. *MIND Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Budaya*, 3(1), 45–52.
- Qowim, A. N., Afif, N., Mukhtarom, A., & Fauziah, E. (2024). Pendidikan karakter dalam era digital: Pengintegrasian nilai-nilai moral dalam kurikulum berbasis teknologi. *Tadarus Tarbawy: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 6(1).
- Ramadhani, N. (2024). Tujuan pendidikan Islam dalam membentuk generasi berakhlak mulia. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 3(2), 78–91.
- Ramlan, R. (2025). Inovasi model pembelajaran berbasis literasi digital dalam pendidikan agama Islam untuk Generasi Z. *Analysis*, 3(1), 54–61.
- Razilu, Z. (2025). *INOVASI PEMBELAJARAN Integrasi Artificial Intelligence dalam Teknologi Pendidikan*. Penerbit Widina.
- Sawitri, D. (2019). Revolusi industri 4.0: Big data menjawab tantangan revolusi industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Maksitek*, 4(3).



- Solikhah, I. (2025). Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Fiqih Untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa. *Sasana: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 164–170.
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 145–148.
- Suriadi, H., & Sriwahyuni, N. (2025). Problematika Karakter Generasi Muda di Era Digital: Analisis Kritis Terhadap Tantangan Moral dan Sosial di Era Teknologi Informasi. *Journal of Social, Educational and Religious Studies*, 1(2), 20–37.
- Wahib, M. (2025). Teknologi dan Manusia: Harmoni Baru dalam Manajemen Sumber Daya Manusia Era 5.0. *JOURNAL OF ECONOMICS, BUSINESS, MANAGEMENT, ACCOUNTING AND SOCIAL SCIENCES*, 3(3), 196–201.
- Wahyudin, M. I., & Haironi, A. (2024). *Peran Dosen Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Madani Yogyakarta (STITMA)*. 3(3).