



---

## INOVASI PEMBELAJARAN DIGITAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DENGAN PENDEKATAN ADAB DAN AKHLAK ISLAMIS

**Penyusun:** Dila Deviana Putri

### ABSTRACT

**Kata Kunci:** Inovasi Digital, Pendidikan Agama Islam (PAI), Adab, Akhlak, Literasi Digital Islami.

### ABSTRACT

The advancement of digital technology has brought significant changes to educational practices. However, digital innovation in Islamic Religious Education (Pendidikan Agama Islam/PAI) has predominantly emphasized content mastery and technological skills, while the reinforcement of *adab* and Islamic moral values (*akhlak*) as the essence of education has not yet become a primary focus. This study aims to examine forms of digital educational innovation in PAI learning that are grounded in *adab* and Islamic moral values, as well as their influence on students' character development. This research adopts a qualitative approach through library research, with data sources consisting of scholarly journals, reference books, and recent academic publications. The findings indicate that the use of digital media—such as moral exemplification videos, Islamic value-based gamification, ethically supervised online discussion forums, virtual simulations for practicing *adab*, and educational social media—is effective in instilling moral values when systematically designed. The success of such innovations depends on the integration of technology, pedagogy, and Islamic content with a strong orientation toward *adab* development.

---

Received: Juni 12, 2024; Revised: Juli 18, 2024; Accepted: August 27, 2024; **Online Available:** August 29, 2024; **Published:** August 29, 2024;

\*Corresponding author, e-mail address

**Keywords:** Digital Innovation, Islamic Religious Education (PAI), *Adab*, *Akhlak*, Islamic Digital Literacy.

## A. PENDAHULUAN

Latar belakang penelitian ini berakar pada dua isu utama di era abad ke-21, yakni transformasi teknologi digital dan tantangan penurunan moralitas. Di satu pihak, kemajuan teknologi digital memberikan kesempatan luas untuk menyediakan proses belajar yang lebih menarik, disesuaikan dengan individu, serta bebas dari keterbatasan lokasi dan waktu (Hwang et al., 2015). Di pihak lain, bidang pendidikan, terutama Pendidikan Agama Islam (PAI), dihadapkan pada hambatan besar akibat berkurangnya etika dan sopan santun dalam interaksi sosial serta kegiatan daring di kalangan pemuda (Suyatno, 2019).

Metode pengajaran PAI yang masih mengandalkan cara tradisional sering mendapat kritik karena terlalu bergantung pada penyampaian materi oleh guru, berorientasi pada instruktur, dan tidak cocok dengan lingkungan digital siswa. Kondisi ini menciptakan kesenjangan antara ajaran nilai-nilai Islam di ruang kelas dengan tindakan siswa dalam kehidupan harian, baik di dunia fisik maupun virtual. Sementara itu, berbagai terobosan pendidikan berbasis teknologi yang muncul belum sepenuhnya memasukkan prinsip-prinsip Islam, sehingga cenderung hanya berperan sebagai alat distribusi konten tanpa dampak signifikan pada pengembangan kepribadian (Nurdin, 2021).

Dari perspektif Islam, adab dan akhlak bukan sekadar tentang perilaku sopan, melainkan melibatkan kerangka nilai yang mengatur relasi manusia dengan Tuhan (*hablum minallah*), dengan orang lain (*hablum minannas*), serta dengan alam sekitar. Oleh sebab itu, pengembangan teknologi dalam pembelajaran PAI harus dibuat untuk menumbuhkan nilai-nilai tersebut secara praktis, bukan hanya melalui penjelasan teoritis. Penelitian ini bermaksud mengatasi celah tersebut dengan mengeksplorasi dan menyusun struktur inovasi pendidikan digital PAI yang bertumpu pada adab dan akhlak Islam.

Tujuan penelitian ini meliputi: (1) menelaah pemahaman adab dan akhlak Islam sebagai fondasi untuk pengembangan inovasi pendidikan digital PAI; (2) menemukan berbagai

jenis inovasi pendidikan berbasis teknologi yang sesuai untuk pengajaran PAI; dan (3) menyusun model penggabungan pendekatan adab dan akhlak ke dalam inovasi pendidikan digital PAI.

## **B. LANDASAN TEORITIS**

### **1. Konsep Adab dan Akhlak dalam Pendidikan Islam**

Dari sudut pandang Islam, adab didefinisikan sebagai tingkah laku yang menunjukkan keagungan moral, kesopanan, serta kebijakan dalam bertindak. Syed Muhammad Naquib al-Attas menjelaskan adab sebagai “pengakuan dan pemahaman bahwa pengetahuan serta segala entitas memiliki hierarki atau derajat tertentu” (al-Attas, 1980). Pandangan ini menjadi dasar penting untuk menumbuhkan sikap penghormatan terhadap instruktur, sumber ilmu, dan proses belajar. Sedangkan akhlak, menurut Al-Ghazali, adalah keadaan batin yang tertanam dalam sehingga menghasilkan tindakan secara alami tanpa perlu renungan mendalam (Al-Ghazali, *Ihya Ulumuddin*). Dalam penggunaan teknologi, adab berfokus pada pembentukan etika digital Islam yang mengatur interaksi muslim dengan perangkat secara tanggung jawab, menjaga ucapan dan tulisan di dunia maya (filter sebelum posting), serta aktif menyebarkan kebaikan (Nihayah et al., 2023).

### **2. Inovasi Pendidikan Digital dan Kerangka TPACK**

Kerangka Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) yang diperkenalkan oleh Mishra dan Koehler (2006) menyatakan bahwa pembelajaran yang efisien memerlukan kombinasi harmonis antara pengetahuan teknologi (TK), pengetahuan pedagogi (PK), dan pengetahuan konten materi (CK). Di bidang Pendidikan Agama Islam, kerangka ini dapat diperluas menjadi Islamic-TPACK, di mana pengetahuan materi (CK) mencakup studi Islam yang menyeluruh, sementara aspek teknologi (TK) dan pedagogi (PK) diorientasikan untuk menumbuhkan nilai-nilai Islam, bukan hanya mentransfer data (Muhaimin et al., 2020). Berbagai jenis inovasi digital yang bisa diterapkan termasuk elemen permainan, pembelajaran melalui perangkat portabel, realitas virtual, animasi video, serta penggunaan jejaring sosial sebagai alat edukasi.

### **3. Integrasi Nilai dalam Teknologi Pendidikan**

Beberapa studi menunjukkan bahwa teknologi pada intinya netral, namun efeknya sangat bergantung pada nilai-nilai yang mendasarinya (Reigeluth & Karnopp, 2013). Oleh karena itu, penyusunan pembelajaran digital PAI harus mengadopsi prinsip desain berbasis nilai serta desain instruksional yang fokus pada tujuan pokok pendidikan Islam (tarbiyah), yakni menciptakan individu yang beriman, bertakwa, dan bermoral tinggi. Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) bisa diperkaya dengan menambahkan langkah “Islamization of Content” di setiap tahap penyusunannya.

### **C. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan metode kajian pustaka (library research) dengan pendekatan kualitatif deskriptif-analitis melalui aktivitas penggambaran, analisis, dan penggabungan konsep serta hasil literatur untuk menyusun kerangka inovasi. Sumber data berasal dari bahan sekunder seperti jurnal internasional terkemuka Scopus di area teknologi pendidikan, pendidikan Islam, dan etika daring; jurnal nasional terakreditasi SINTA yang berkonsentrasi pada pengajaran PAI dan pendidikan digital; buku acuan penting mengenai filsafat pendidikan Islam, akhlak, dan desain instruksional; serta prosiding seminar terkait. Pengumpulan data dilakukan lewat teknik dokumentasi dengan mencari di basis data Google Scholar, Scopus, ScienceDirect, dan Garuda Portal. Analisis data menggunakan metode analisis isi dan analisis konseptual melalui langkah pengaturan data, pengkodean konsep utama, evaluasi kritis terhadap penemuan sebelumnya, serta penggabungan untuk merumuskan konsep atau model inovasi.

### **D. PEMBAHASAN DAN HASIL**

Berdasarkan tinjauan berbagai literatur, penelitian ini mengidentifikasi beberapa jenis inovasi pendidikan digital PAI yang bisa digabungkan dengan pendekatan adab dan akhlak.

#### **1. Video interaktif dan animasi berbasis teladan (uswah hasanah)**

Video edukasi tidak sekadar menjelaskan materi, seperti prosedur shalat, melainkan juga memperlihatkan contoh sikap positif, seperti sopan santun terhadap imam dan jamaah serta ketenangan di tempat ibadah. Animasi cerita Nabi dan kisah orang-orang saleh bisa memberikan pendidikan moral berbasis keteladanan serta dapat memberikan solusi dalam mengatasi tantangan dan permasalahan. Kajian Arifin et al. (2022) membuktikan bahwa video berbasis teladan ampuh meningkatkan empati peserta didik.

## **2. Gamifikasi dengan nilai-nilai Islami**

Gamifikasi adalah penerapan elemen, prinsip, dan mekanika permainan (seperti poin, lencana, level, dan papan peringkat) dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi pengguna. Teknik ini mengubah aktivitas yang membosankan menjadi pengalaman yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Permainan edukasi PAI bisa memberikan skor bukan hanya dari jawaban tepat, tetapi juga dari pilihan tindakan yang menunjukkan akhlak. Gamifikasi membantu siswa menumbuhkan kesadaran dan mengaplikasikan akhlak secara langsung. Contohnya, pemain diberi hadiah karena membantu orang lain dan dikenai hukuman karena menyebarkan fitnah. Pendekatan ini membantu menanamkan nilai melalui pengalaman praktis (Sailin & Mahmor, 2018).

## **3. Forum diskusi daring dengan etika digital Islami**

Platform seperti Edmodo bisa digunakan untuk mendiskusikan isu fikih dan akhlak. Instruktur bertugas sebagai moderator untuk menumbuhkan adab dalam perbedaan pendapat, mencegah gosip, dan mengajarkan cara berkomunikasi yang baik. Aktivitas ini berfungsi sebagai latihan langsung etika di media sosial (Wekke, 2020).

## **4. Simulasi VR dan AR untuk latihan adab**

Teknologi VR bisa dimanfaatkan untuk praktik manasik haji dengan memperhatikan tata krama, seperti menghindari kerumunan dan menjaga khusyuk. AR bisa menampilkan panduan adab di berbagai lokasi. Metode ini memberikan pengalaman belajar yang lebih autentik.

## 5. Konten media sosial edukatif bermuatan akhlak

Jejaring sosial seperti TikTok, Instagram, dan YouTube bisa digunakan untuk menyampaikan pesan ringkas tentang adab dan akhlak dengan gaya yang menarik bagi generasi muda. Desain yang tepat dan pesan yang kuat menjadi faktor utama keberhasilan, seperti yang ditunjukkan oleh Fauzi & Pradana (2021).

### **Integrasi Konseptual: Model “ADAB”**

Penelitian ini menyusun model integrasi “ADAB” sebagai berikut: Alignment: Menyelaraskan sasaran teknologi dengan maqashid syariah. Design: Merancang pengalaman belajar yang memungkinkan praktik dan introspeksi adab. Accompaniment: Pendampingan aktif instruktur dalam pembelajaran digital. Balance: Menjaga keseimbangan antara kemampuan digital dan kecerdasan spiritual-emosional.

Hasil kajian menunjukkan bahwa efektivitas inovasi ini sangat tergantung pada persiapan instruktur, dukungan kebijakan sekolah, serta peran orang tua dalam membimbing adab anak di lingkungan digital.

## **E. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Inovasi pendidikan digital dalam pengajaran PAI bukan sekadar mengganti alat konvensional dengan perangkat elektronik. Inovasi ini adalah usaha untuk menciptakan sistem belajar yang menyisipkan nilai adab dan akhlak Islam ke dalam setiap kegiatan digital siswa. Pendekatan adab dan akhlak memberikan panduan untuk pemanfaatan teknologi, sehingga teknologi berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan inti pendidikan Islam, yaitu membentuk manusia sempurna. Berbagai inovasi, seperti permainan berbasis nilai, video teladan, dan simulasi VR untuk praktik adab, memiliki potensi besar jika dikembangkan dengan kerangka solid, seperti model Islamic-TPACK dan model ADAB yang diusulkan.

### **Saran**

1. Bagi pengembang konten dan peneliti: Diperlukan kajian dan pengembangan lebih lanjut untuk menciptakan media digital, seperti game dan modul VR, berdasarkan model ADAB serta menguji keefektifannya secara empiris.
2. Bagi instruktur dan institusi pendidikan: Guru PAI harus terus meningkatkan kemampuan TPACK yang bermuatan Islami melalui latihan. Sekolah juga disarankan menyusun panduan etika digital Islam (digital covenant) yang disetujui bersama siswa.
3. Bagi penyusun kebijakan pendidikan: Kementerian Agama dan Kementerian Pendidikan perlu berkolaborasi menyusun kurikulum dan panduan resmi tentang pengintegrasian literasi digital Islam dalam pengajaran PAI, serta menyediakan gudang konten digital PAI yang bermutu dan mudah dijangkau.

## F. DAFTAR PUSTAKA

### Jurnal Scopus/Internasional:

Hwang, G. J., Lai, C. L., & Wang, S. Y. (2015). Seamless flipped learning: a mobile technology-enhanced flipped classroom with effective learning strategies. *Journal of Computers in Education*, 2(4), 449-473. <https://doi.org/10.1007/s40692-015-0043-0>

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054. <https://www.punyamishra.com/wp-content/uploads/2013/08/Mishra-Koehler-2006.pdf>

Reigeluth, C. M., & Karnopp, J. R. (2013). *Reinventing schools: It's time to break the mold*. Rowman & Littlefield. (Buku rujukan konseptual).

Sailin, S. N., & Mahmor, N. A. (2018). Improving student teachers' digital pedagogy through meaningful learning activities. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 15(2), 143-173. <https://doi.org/10.32890/mjli2018.15.2.6>

Wekke, I. S. (2020). Islamic Education and Technology: Learning Implementation on Digital Era. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 1-18. <https://doi.org/10.15575/jpi.v6i1.8118>

### **Jurnal Nasional Terakreditasi Sinta:**

Arifin, S., Rasyid, M. A., & Mustofa, A. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Keteladanan untuk Meningkatkan Akhlak Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 19(1), 45-60. (Sinta 2).

<https://doi.org/10.14421/jpai.2022.191-04>

Fauzi, A., & Pradana, D. H. (2021). Efektivitas Dakwah Digital dalam Membangun Literasi Keagamaan Generasi Milenial. *Komunikasi Penyiaran Islam*, 9(2), 123-145. (Sinta 3). [Link contoh: http://ejournal.iainsurakarta.ac.id/index.php/kompi/](http://ejournal.iainsurakarta.ac.id/index.php/kompi/)

Muhaimin, M., Habibi, A., & Mukminin, A. (2020). Teacher's TPACK Profile: The Perspective of Technology Integration in Indonesian Islamic Schools. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 4(2), 167-180. (Sinta 2).

<https://doi.org/10.35316/jpii.v4i2.193>

Nihayah, U., et al. (2023). Konsep Etika Digital dalam Perspektif Islam dan Relevansinya dengan Pendidikan Karakter di Era Society 5.0. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(03). (Sinta 2). [Link contoh:](http://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei)

<http://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei>

Nurdin, N. (2021). Tantangan Pendidikan Agama Islam di Era Digital dan Implikasinya terhadap Peran Guru. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 21(1), 91-110. (Sinta 2).

<https://doi.org/10.22373/jiif.v21i1.6663>

Suyatno, S. (2019). Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru PAI dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 16(2), 157-178. (Sinta 2).

<https://doi.org/10.14421/jpai.2019.162-03>

### **Buku dan Sumber Klasik:**

Al-Attas, S. M. N. (1980). *The Concept of Education in Islam*. Kuala Lumpur: ISTAC.

Al-Ghazali, Abu Hamid. ([t.th](#)). *Ihya Ulumuddin*. (Kitab Rujukan Klasik).

e-ISSN: xxxx-xxxx; p-ISSN: xxxx-xxxx, Hal 00-00