

LAPORAN HASIL PENELITIAN
HIBAH PENELITIAN KOMPETITIF

**EFEKTIVITAS “*LEARNING MEDIA TECHNOLOGY*”UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SISWA GENERASI Z DI INDONESIA;
*Sistematic Literature Reviewe (SLR) dan Bibliometric Analysis***



Disusun Oleh:

Ketua

Dr. Umar, M.Pd.I

NIDN: 2102058601. Lektor III.D

Anggota Peneliti:

Dr. Muh. Judrah, M.Pd.I

NIDN: 2131126201. Lektor III.D

Musfira Amal

NIM: 240112005

**UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN SINJAI
TAHUN 2025**



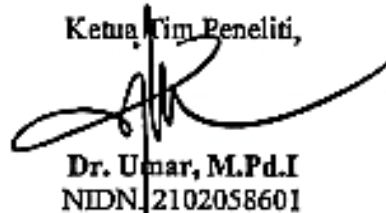
Halaman Pengesahan

Judul Penelitian : Efektivitas "*Learning Media Technology*" untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Generasi Z Di Indonesia; *Systematic Literature Reviewe (SLR) dan Bibliometric Analysis*

Nama Peneliti : Dr. Umar, M.Pd.I
NIDN : 2102058601
Jabatan Fungsional : Lektor III.D
Program Studi : Pendidikan Agama Islam Program Magister
Fakultas : Program Pascasarjana
Nomor HP : +6285255199273
E-mail 1 : oemar.tech.iaim@gmail.com
Anggota 1
Nama Lengkap : Dr. Muh. Judrah, M.Pd.I
Anggota 2
Nama Lengkap : Musfira Amal
Sumber Pendanaan : Hibah Penelitian Kompetitif Universitas Islam Ahmad Dahlan

Sinjai, 3 November 2025

Ketua Tim Peneliti,


Dr. Umar, M.Pd.I
NIDN. 2102058601

Mengetahui,
Ketua Program Pascasarjana

Dr. Nizaruddin, M.H.I
NBM. 1412890

Menyetujui,
Ketua ER2M

Dr. Hamka, M.H
NBM. 1321683

Abstrak

Terdapat kesenjangan penelitian yang mendokumentasikan tentang teknologi media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Islam khususnya yang menasar generasi siswa Gen Z di Indonesia. Tujuan penelitian ini yakni mengumpulkan dan melakukan tinjauan literature secara komprehensif dan sistematis serta memvisualisasikannya untuk membantu peneliti dalam menganalisis terkait teknologi pembelajaran yang meningkatkan motivasi belajar. Pencarian artikel terbitan tahun 2015 hingga 2024 dilakukan dengan menggunakan metode penyaringan *tools Harzing Publish or Perish (PoP)*, terakreditasi Sinta dan bersumber dari database Google Scholar, Crossref dan Scopus. Pengumpulan dan analisis data dilakukan secara berkala dari bulan Mei sampai Agustus 2025. Evaluasi dan analisis data mencakup berbagai artikel pilihan hasil-hasil penelitian dengan menggunakan metode *Systematic Literature Reviewe (SLR)* dan *Analisis Bibliometric* dan tools visualisasi VOSViewer sehingga ditemukan hasil penelitian secara mendalam, akurat dan komprehensif. Hasil penelitian ini menyoroti beragam jenis teknologi media pembelajaran yang efektif meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Islam bagi siswa Gen Z Indonesia, umumnya hasil kajian literatur dan analisis penggunaan media teknologi cukup signifikan dan berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar Gen Z. Adapun tren publikasi mendominasi penggunaan media digital Tik-Tok, Youtube, Animasi, Multimedia interaktif yang sangat berkaitan dengan akses harian Gen Z. Sedangkan topik kajian mendatang dapat lebih mengarah pada alat bantu belajar, intelligence, pembelajaran bermakna, media dan kompetensi guru, Artificial Intelligence (AI), VR dan AR, digital technology dan refleksi diri.

Kata Kunci: *Efektivitas learning media technology, motivasi belajar PAI, siswa Gen Z*

Kata Pengantar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarukatu

Ungkapan rasa syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT karena atas nikmat dan karunia-Nya tak terhingga sehingga kegiatan penelitian ini berjudul *"Efektivitas Learning Technology Media untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Generasi Z Di Indonesia; Systematic Literature Reviewe (SLR) dan Bibliometric Analysis (BA)"* telah terlaksana. Penelitian ini dibiayai oleh Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai melalui Skema Hibah Penelitian Dosen Tahun Akademik 2024-2025. Sehubungan dengan itu laporan hasil penelitian ini disampaikan sebagai bentuk pertanggungjawaban dan akuntabilitas Hibah penelitian kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) UIAD Sinjai.

Laporan ini berisi capaian hasil kegiatan penelitian dan pada bentuk lain yakni luaran berupa naskah publikasi berbentuk artikel (jurnal) yang ditargetkan terpublikasi minimal pada jurnal terakreditasi nasional minimal Sinta 2 dengan target utama jurnal Internasional berputasi terindeks Scopus, WOS atau Thomson Reuter. Ada pun judul jurnal publikasi ini adalah ***"Learning Media Technology and Islamic Religious Education Learning Motivation for Generation Z Students in Indonesia; Systematic Literature Review and Bibliometric Analysis"***. Status artikel ini dalam tahap finalisasi penyesuaian template artikel tujuan.

Pelaksanaan penelitian telah dibantu oleh sejumlah pihak. Oleh karena itu izinkan penulis menyampaikan ungkapan terima kasih kepada:

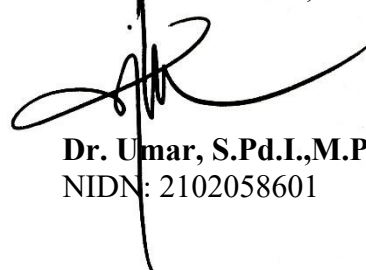
1. Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai atas kesempatannya memberikan Hibah Penelitian Kampus sehingga penelitian ini terlaksana dengan lancar.
2. Kepala LP2M UIAD Sinjai yang senantiasa memberikan dukungan.
3. Direktur Program Pascasarjana Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai yang senantiasa memberikan support pengembangan riset dosen.
4. Para dosen dan mahasiswa Program Pascasarjana yang menjadi bagian dalam diskusi-diskusi kelas senantiasa membangun topik sehingga menjadi kajian yang sangat berharga dan layak diteliti.

Akhir kata, semoga atas bantuan dan kerjasamanya senantiasa bernilai ibadah disisi Allah SWT dan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak terkait. Koreksi dan saran senantiasa diharapkan untuk penyempurnaannya.

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarukatu

Sinjai, 3 November 2025

Ketua Tim Peneliti,



Dr. Umar, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN: 2102058601

Daftar Isi

Halaman Pengesahan	2
Abstrak	3
Kata Pengantar	4
Daftar Isi	5
Daftar Tabel	6
Daftar Gambar	7
BAB I PENDAHULUAN	8
A. Latarbelakang	8
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	11
D. Signifikansi Penelitian	11
E. Kajian Penelitian Relevan	12
BAB II KAJIAN TEORI	15
A. Konsep Atau Teori Relevan	15
1. Konsep Teknologi dan Media Pembelajaran	15
2. Motivasi Belajar Siswa Gen Z	16
3. Konsep Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Metode Penelitian	20
1. Jenis Penelitian	20
2. Alur Penelitian Model PRISMA dalam SLR	20
3. Teknik Pengumpulan Literatur Penelitian SLR	21
4. Penentuan Kriteria Kelayakan Literatur Penelitian SLR	21
5. Teknik Analisis Data Penelitian SLR	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
A. Hasil Penelitian	23
1. Hasil Literature Review	23
2. Hasil Bibliometric Trend Publikasi	44
B. Pembahasan	51
BAB V PENUTUP	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran	55
Daftar Pustaka	56
Lampiran-Lampiran	

Daftar Tabel

Tabel	1	Kriteria inklusi dan exclusi artikel.....	22
Tabel	2	Database dan jumlah artikel memenuhi kriteria.....	23
Tabel	3	Penilaian kualitas temuan artikel sesuai Research Question (RQ1 & RQ2) (RQ).....	27
Tabel	4	Tahun dan Jumlah Terbitan Artikel.....	28
Tabel	5	Analisis Literatur.....	38
Tabel	6	Kejelasan topik, metode, hasil dan kontribusi penelitian.....	42
Tabel	7	Topik-topik penelitian tentang teknologi media dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Islam siswa Gen Z.....	44
Tabel	8	Klasifikasi Metode Penelitian.....	50

Daftar Gambar

Gambar	1	Diagram Alur PRISMA Penelitian.....	20
Gambar	2	Network visualization of Co-occurrence (kata kunci).....	45
Gambar	3	Visualisasi masing-masing kata kunci.	46
Gambar	4	Overlay Visualization (kata kunci)	47
Gambar	5	Zoom Overlay visualization of Co-occurrence (kata kunci).....	48
Gambar	6	Density visualization of Co-occurrence (kata kunci).....	49

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latarbelakang

Motivasi belajar merupakan perihai penting dalam belajar seseorang, ia sebagai pendorong untuk menjadikan seseorang belajar lebih giat guna mencapai kesuksesan belajar. Karena itu motivasi belajar dikatakan sebagai suatu keadaan pada diri individu yang mendorong untuk melakukan sesuatu sehingga menjadi faktor yang berpengaruh pada hasil belajar (Rahman, 2021). Adanya motivasi seseorang yang belajar berarti ada upaya melakukan perubahan diri dengan menunjukkan kesungguhan belajar. Motivasi belajar penting untuk meningkatkan semangat dan hasil belajar dengan kata lain motivasi menentukan pencapaian prestasi akademik siswa (Saptono, 2016).

Ada banyak fakta empirik terkait motivasi belajar siswa seperti motivasi belajar tinggi, motivasi belajar sedang dan motivasi belajar rendah. Namun, sejumlah kesan dan sorotan kerap ditemui pada siswa-siswi Indonesia memiliki motivasi belajar yang rendah seperti kecenderungan mengejar nilai tinggi, ingin cepat lulus ujian dan memiliki pengakuan ijazah tetapi malas belajar, kegiatan belajar hanya formalitas semata, banyak diantaranya menempuh jalan pintas, tapi malas mengikuti proses belajar, contohnya dalam sistem pendidikan kita yang menjadikan Ujian sebagai penentu keberhasilan dan kelulusan dibanding proses yang dijalani siswa selama bertahun-tahun, akhirnya motivasi belajar hanya terjadi saat menjelang ujian akibatnya berdampak pada kesehatan mental siswa (Ma'arif, 2024).

Studi menunjukkan terdapat banyak variabel yang mempengaruhi peningkatan motivasi belajar siswa yakni faktor intrinsik mencapai 82,14% seperti cita-cita, kemampuan, kondisi diri, maupun faktor ekstrinsik mencapai 92,45% seperti lingkungan, guru dan kondisi belajar siswa (Hardiningrum, 2018), yang melibatkan teknologi media pembelajaran. Studi diatas menunjukkan tingginya kontribusi faktor ekstrinsik dalam mempengaruhi motivasi belajar seperti beragam media yang menyenangkan.

Keterkaitan antara penggunaan teknologi media dan motivasi belajar siswa, sejumlah studi menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam belajar dapat meningkatkan motivasi belajar (Ayari et al., 2012; Puspitarini & Hanif, 2019), teknologi akan memperbaiki pembelajaran, membantu kepercayaan diri siswa dan belajar dengan bahagia dan senang hati, (Raposo et al., 2020). Studi lain mengemukakan penggunaan media pembelajaran variatif seperti video/motion graphics, sli.do dan kahoot dapat meningkatkan minat belajar yang tinggi bagi generasi Z (Nawawi, 2020), Penggunaan teknologi media digital dalam pembelajaran dapat memotivasi belajar siswa (Jediut et al., 2021). Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi juga dipengaruhi oleh penggunaan teknologi media yang baik sehingga mampu berprestasi dengan baik seperti penggunaan media IM3 berbasis flash (Handhika, 2012). Artinya siswa yang memiliki motivasi dan ketekunan belajar disebabkan salah satunya karena teknologi belajar yang tepat.

Studi diatas menunjukkan bahwa pada prinsipnya penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang tepat akan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebab guru melakukan pembelajaran secara monoton hanya dapat membuat siswa menjadi bosan dan pembelajaran menjadi tidak menyenangkan, sebaliknya guru yang mendesain pembelajaran dan melibatkan teknologi media yang menyenangkan akan dapat membuat siswa menjadi bersemangat dan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

Dalam kasus tertentu, sebaliknya studi lain menunjukkan pada masa Pandemi Covid 19 terdapat sejumlah problem pembelajaran daring yang dialami pendidik dan peserta didik sehingga mempengaruhi motivasi belajar seperti perangkat media belajar, jaringan internet, metode pembelajaran dan kompetensi pedagogik dan IT guru (Asmuni, 2020; Haryadi & Fitria, 2021; Juliya & Herlambang, 2021). Artinya pada situasi itu motivasi belajar siswa menurun

(Cahyani et al., 2020). Bahkan pada bidang pembelajaran bahasa Indonesia motivasi belajar siswa juga rendah, salah satunya karena kurangnya penggunaan teknologi pembelajaran berbasis IT (Yuliana et al., 2023).

Perbedaan motivasi siswa dalam belajar yang menggunakan teknologi dan media pembelajaran tidak serta merta karena faktor teknologi dan materi pelajaran tetapi juga karena karakteristik siswa millennial dan Gen Z berbeda-beda. Disatu sisi siswa senang dengan media belajar tradisional disisi lain ada siswa yang lebih dominan menggunakan media digital interaktif. Selain itu karakteristik dan perilaku Gen Z berbeda dengan karakteristik generasi masa lalu, siswa generasi Gen Z bahkan millennial lebih percaya diri dengan perangkat teknologi informasi dan sosial, mudah menyerap informasi yang berbasis teknologi, namun serta kurang berminat dengan hal bersifat tradisional (Aryanti, 2022).

Terdapat fakta empirik jika pelajaran pendidikan agama Islam disinyalir kurang diminati dan nyaris ditempatkan pada pilihan akhir yang diminati dari sejumlah bidang pelajaran lain seperti sains, matematika, seni dan bahasa selalu menarik siswa. Bagi siswa pelajaran agama cukup mudah didapatkan materinya secara singkat dan instan dari berbagai sumber. Selain itu pembelajaran dalam kelas dan lingkungan belajar yang kurang menyenangkan, kurangnya inovasi guru dan motivasi orang tua juga karena secara praktis pelajaran agama Islam dinilai kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari atau berbenturan gaya hidup modern generasi millennial dan Gen Z, hingga rasa tahu yang tinggi namun tidak berimbang pada pemahaman ajaran agama yang baik. Lebih dari pada itu, studi Crosthwaite, (2016) tentang *Religious Identity and Belonging of Millennials* dalam Journal of Ethics & Social Sciences melaporkan bahwa di Amerika Serikat generasi millennial banyak dari mereka yang tidak puas dengan agama, tidak beragama atau sekuler. Ini artinya pendidikan agama nyaris bukan lagi pilihan yang ada pada pikiran generasi muda millennial (Sulthani, 2021).

Apabila hal ini dibiarkan akan berdampak pada kerusakan moral dan kecenderungan pada perilaku menyimpang sehingga generasi muda (Gen Z) maupun millennial akan sulit menjadi generasi Islam masa depan yang unggul (Wani, 2019). Padahal memahami ajaran agama Islam merupakan landasan untuk membangun aspek sosial dan spiritualitas dengan pencipta (Nata, 2014). Pada tahap ini siswa diharapkan memiliki pemahaman dan pengamalan ajaran agama Islam yang dinamis dan moderat di sekolah (Muchlis, 2020), serta konsistensi pada nilai dan prinsip yang utuh (Umar et al., 2021). Karena itu motivasi belajar siswa Gen Z bukan hanya terkait soal kesiapan belajar, lingkungan belajar dan penataan kelas, penggunaan teknologi media dan tanggung jawab guru semata, namun dibutuhkan peran nyata keluarga untuk mendidik anak agar menjadi saleh meskipun mereka hidup di era teknologi canggih (Basir et al., 2021).

Realita diatas menunjukkan apabila pembelajaran pendidikan agama Islam dimasa sekarang dihadapkan pada fase siswa periode Gen Z, karena itu terdapat berbagai tantangan yang dihadapi pendidik seperti minat, konsistensi, motivasi belajar, hingga interaksi pembelajaran menggunakan media teknologi yang relevan dengan fase tersebut. Tantangan ini sejalan dengan karakteristik pendidikan agama Islam berbeda dengan bidang yang lain, yakni selain mengajarkan materi pengetahuan secara tekstual dan kontekstual juga membawa nilai-nilai spiritual dan moral sosial yang universal seperti akhlak, adab, dan karakter yang dibutuhkan siswa (Halstead, 2007).

Karena itu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Gen Z pada pendidikan agama Islam telah melibatkan inovasi dan penggunaan teknologi media pembelajaran. Salah satu keunggulan siswa Gen Z yakni kemampuan beradaptasi dengan berbagai penggunaan teknologi yang mendukung pembelajaran dimasa sekarang sehingga guru tidak mengalami kesulitan. Studi Wati et al., (2022) menunjukkan teknologi sangat berpengaruh terhadap religiusitas generasi Gen Z seperti tertarik pada pengajian rutin dan fenomena hijrah.

Kaitan ini sejumlah penelitian tentang teknologi pembelajaran yang meningkatkan motivasi belajar Gen Z di Indonesia dan di negara maju lainnya, baik yang telah dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan belajar seperti digital skills maupun yang telah menerapkan prototype teknologi terbaru seperti *AI tools* yang dipersonalisasi membantu meningkatkan motivasi belajar siswa secara lebih baik (Ishmatun et al., 2023), penggunaan *Smartphone* dan aplikasi belajar berbasis digital diperguruan tinggi dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa (Narpati et al., 2019), namun tidak diperkenankan penggunaannya secara berlebihan (Sobon & Mangundap, 2019). Sejalan temuan Jiang & Fryer, (2024) dalam perspektif tinjauan literatur internasional, menunjukkan motivasi siswa meningkat setelah digunakan intervensi Virtual Reality (VR) dibanding pembelajaran lain. Karena teknologi semacam ini merevolusi cara belajar siswa dan dapat meningkatkan kinerja belajar (Al-Muqbil, 2024).

Secara prinsipil teknologi dalam belajar kesemuanya mengarah pada tujuan membantu siswa untuk belajar dan meningkatkan motivasi belajarnya mencapai tujuan belajar, yang pada akhirnya akan terjadi perkembangan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada TYME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis dan mandiri sebagaimana diamanahkan oleh Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003.

Penelitian-penelitian diatas hanya sebagian kecil yang mengonfirmasi tentang efektivitas teknologi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Gen Z di Indonesia. Hasil kajian tersebut berfokus pada teknologi belajar yang berkembang dalam berbagai disiplin ilmu atau pelajaran umum seperti berbasis multimedia, internet, mobile dan Virtual Reality (VR), sehingga memungkinkan adanya perpektif teknologi media belajar yang berbeda khususnya dalam satu dekade terakhir. Apakah teknologi media belajar cukup efektif menjawab problematika motivasi belajar siswa Gen Z dalam pendidikan agama Islam?, hipotesis studi ini mengemukakan jika penerapan teknologi belajar dan pembelajaran yang sarat informasi telah berkembang dalam satu dekade terakhir cukup efektif, fenomenanya kaum millenial dan Gen Z makin antusias pada praktek-praktek religiusitas, aktif dialog agama dalam komunitas digital hingga pada fenomena hijrah. Karena itu sasaran yang akan dicapai dalam penelitian ini yakni akan menemukan teknologi media belajar dan pembelajaran yang paling efektif meningkatkan motivasi belajar agama Islam siswa Gen Z.

Berdasarkan paparan diatas, penggunaan beragam teknologi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan menunjukkan hasil yang efektif, namun terdapat aspek yang terabaikan pada bidang penelitian selama ini yaitu kajian *systematic literatur* sehingga sangat perlu dilakukan penelitian *Sistematic Literatur Reviewe (SLR)* dan *Bibliometric Analysis (BA)* untuk dapat memenuhi celah penelitian yang pernah dilakukan juga sebagai bahan kajian dan memetakan agenda penelitian mendatang.

Hal ini mendasari penulis untuk meneliti secara mendalam dan komprehensif terkait topik-topik kajian yang telah ada yakni topik terbitan mulai tahun 2015 hingga 2024 untuk mengetahui teknologi apa saja yang cukup efektif hingga kini, memperjelas konteks masalah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Gen Z, mengetahui tren publikasi serta agenda kajian riset dimasa yang akan datang tentang penggunaan teknologi pembelajaran yang meningkatkan motivasi belajar PAI siswa Gen Z di Indonesia. Karena itu hasil kajian penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran dan output berupa artikel publikasi target *Scopus* atau *Web of Science* dan minimal pada jurnal akreditasi nasional Sinta 2.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan pertanyaan yang diajukan guna menjawab tujuan penelitian ini yaitu:

1. (RQ1), Apa saja jenis-jenis teknologi pembelajaran yang penggunaannya untuk meningkatkan motivasi belajar PAI siswa Gen Z?
2. (RQ2), Seberapa efektifkah penggunaan teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar PAI siswa Gen Z?,
3. (RQ3) Bagaimana tren publikasi terkait teknologi pembelajaran yang meningkatkan motivasi belajar PAI siswa Gen Z?
4. (RQ4), Apa agenda penelitian mendatang terkait penggunaan teknologi pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar PAI siswa Gen Z?,

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan-tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui jenis-jenis teknologi pembelajaran yang penggunaannya untuk meningkatkan motivasi belajar PAI siswa Gen Z,
2. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar PAI siswa Gen Z,
3. Untuk mengetahui tren publikasi terkait teknologi pembelajaran yang meningkatkan motivasi belajar PAI siswa Gen Z,
4. Untuk mengkaji agenda penelitian mendatang terkait penggunaan teknologi pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar PAI siswa Gen Z.

Adapun manfaat penelitian ini ditinjau dari segi teoritis dan praktis yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis, yakni berkontribusi teoritis terkait teknologi pembelajaran dalam konteks pembelajaran pendidikan agama Islam sehingga memperkuat konsep pembelajaran Gen Z dan sebagai bahan rujukan bagi sekolah, masyarakat dan pemerintah secara luas yang memiliki visi dan program yang sama.
2. Manfaat praktis, yaitu bagi *peserta didik* mengharapkan tumbuhnya motivasi belajar agama Islam, bagi *pendidik* ditingkat sekolah/madrasah dapat mengimplementasikan pembelajaran PAI yang berbasis teknologi pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa dan kreatifitas pembelajaran dalam berbagai konteks, bagi *masyarakat* dapat membantu kebutuhan terkait teknologi pembelajaran, menumbuhkan motivasi belajar untuk menciptakan generasi unggul, dan bagi *pemangku kepentingan* khususnya pemerintah dapat menjadikan berbagai teknologi pembelajaran sebagai bahan pengembangan kebijakan pendidikan agama Islam. Bagi *peneliti* dapat menjadi acuan pengembangan topik yang sesuai konteks tempat, waktu, problem dan dinamika zaman yang memiliki perhatian yang sama dengan topik ini.

D. Signifikansi Penelitian

Signifikansi penelitian ini dilakukan karena; *Pertama*, secara teoritis diharapkan memberikan sumbangsih konseptual dan teoritik pada pengembangan ilmu pendidikan Islam dan teknologi pembelajaran sebagaimana banyak di implementasikan di sekolah/madrasah, perkembangan topik penelitian yang ada selayaknya makin efektif menjadi rujukan dalam memajukan pembelajaran pendidikan agama Islam, karena itu menawarkan temuan-temuan yang dapat berimplikasi pada teori, konsep-konsep, rancangan dan agenda penelitian lebih lanjut dan relevan khususnya pengembangan teknologi pembelajaran pendidikan agama Islam. *Kedua*, secara praktis temuan-temuan tentang jenis-jenis teknologi pembelajaran yang berkembang, keefektifan bagi siswa Gen Z dan agenda penelitian masa depan khususnya teknologi pembelajaran dan motivasi belajar PAI dapat digunakan sebagai kerangka implementasi pengembangan model, strategi, metodologi yang sejalan dengan kondisi masa kini dan akan datang.

E. Kajian Penelitian Relevan

Terdapat sejumlah kajian relevan yang dipaparkan sebagai berikut:

1. Penelitian Kurnisah & Nursyirwan tahun 2021 berjudul *"Efektivitas Media Informasi Komunikasi dan Teknologi Berbasis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 1 Bone"*. Penelitian ini menfokuskan pada media Teknologi, Informasi dan Komunikasi dengan menggunakan metode kualitatif. Temuan penelitian ini juga menunjukkan efektifitas dan pentignya penggunaan TIK seperti Program Al-Qur'an word, Al-Qur'an Flash, Laptop, Handphone, E-Learning dan video learning untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar PAI siswa SMK dibanding dengan pembelajaran tradisional dan konvensional (Karnisah & Nursyirwan, 2021). Penelitian ini hanya menfokuskan pada media TIK bagi siswa SMK dalam pembelajaran PAI sehingga dari segi fokus, cakupan dan metode berbeda dengan penelitian yang akan dikembangkan peneliti yakni mengkaji literature dan menganalisis secara bibliometric terkait melihat efektifitas teknologi pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar PAI siswa Gen Z di Indonesia.
2. Selanjutnya penelitian Ayunda & Fitriani, (2024), menfokuskan pada siswa Sekolah Dasar yang berjudul *"Analisis Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Penggunaan Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Sekolah Dasar"*, menggunakan metode kualitatif dengan teknik analisis kepustakaan. Hasil kajian ini menunjukkan terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa seperti tujuan, lingkungan yang tepat dan peran guru yang utama. Sedangkan strategi peningkatannya yaitu membangkitkan minat, membangun umpan balik dan ikatan emosional, menawarkan berbagai pilihan. Temuan juga menunjukkan jika penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan kepercayaan diri. Penelitian diatas berbeda dengan fakus kajian peneliti, namun temuan diatas dapat membantu peneliti dalam mengemukakan konsep motivasi belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya.
3. Dalam konteks pendidikan tinggi, terdapat dua penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif jenis korelasional tentang media pembelajaran kaitannya dengan peningkatan motivasi belajar, yaitu penelitian Habibillah et al., (2021) berjudul *"Pengaruh E-Learning dan Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung"*. Subyek penelitian ini yaitu populasi mahasiswa Jurusan PAI Angkatan 2018-2019 sebanyak 476 mahasiswa. Temuannya menjelaskan kedua variabel media pembelajaran tersebut berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa. Selanjutnya studi serupa oleh Munjiat et al., (2022) berjudul *"Media E-Learning Berbasis Simpel dan Motivasi Belajar Mahasiswa PAI di IANI Syech Nurjati Cirebon"*, mahasiswa semester VI tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 279 mahasiswa merupakan populasi penelitian ini. Studi ini menyimpulkan bahwa terdapat korelasi yang cukup antara penggunaan media e-learning berbasis simpel dengan motivasi belajar Mahasiswa. Karena itu kedua penelitian diatas memiliki fokus dan metode penelitian yang berbeda dengan fokus kajian peneliti.
4. Penelitian terbaru oleh Puspita tahun 2024 berjudul *"Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Teknologi: Kajian Literatur Sistematis"*, studi ini menggunakan literatur review dengan sumber data artikel dari indeksasi global Google Scholar dan Scopus temuan penelitiannya menunjukkan bahwa setiap proses pembelajaran pendidikan agama Islam sangat dipengaruhi oleh pentingnya media pembelajaran, khususnya media digital yang memiliki aksesibilitas dan inklusifitas, sesuai kebutuhan siswa, dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Adapun dalam menggunakan media pembelajaran pendidikan agama Islam memiliki sebaran penggunaan media yaitu berbasis teknologi tanpa internet dan media berbasis teknologi internet (Puspita, 2024). Penelitian ini hanya mengkaji literatur terkait media pembelajaran PAI secara sistematis tanpa memadukan

penggunaan analisis bibliometrik, namun temuan ini cukup membantu peneliti menelaah sejauh mana efektifitas penggunaan teknologi media untuk meningkatkan motivasi belajar PAI bagi siswa Gen Z.

5. Penelitian berbeda oleh Jiang & Fryer, (2024) yang mengkaji sejumlah literatur internasional yang berjudul "*The effect of virtual reality learning on students' motivation: A scoping review*", studi ini dilatarbelakangi oleh situasi pembelajaran saat Pandemi Covid-19 yang memerlukan metode alternatif dan kesadaran akan dunia virtual (Virtual Reality) yang berdampak pada pengalaman dan motivasi belajar. Penelitian ini hanya menggunakan metode *literature review* namun tidak dianalisis secara bibliometric, sedangkan desainnya model Arksey dan O'Malley yang menfokuskan hanya pada intervensi Virtual Reality sebagai teknologi pembelajaran terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dengan melalui lima tahap studi yaitu identifikasi pertanyaan penelitian, identifikasi literatur relevan, menentukan literatur,) memetakan data, dan menyusun, meringkas, dan melaporkan hasil penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa VR dapat disertakan dan digunakan dalam pembelajaran karena lebih meningkatkan motivasi belajar siswa dari pada kondisi pembelajaran yang lain. Penelitian lain oleh Al-Muqbil, (2024) yang menggunakan desain quasi-eksperimen pada siswa di Sekolah di Riyadh yang menfokuskan pada eksperimen teknologi Metaverse dan kelompok kontrolnya metode pengajaran tradisional pada siswa dalam pembelajaran sains. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa teknologi metaverse mampu merevolusi cara belajar siswa yang dapat meningkatkan kinerja dan motivasi akademik, mempengaruhi sikap dan mendorong aktivitas belajar yang produktif. Kedua fokus penelitian internasional diatas menunjukkan perbedaan penelitian ini baik segi fokus, tempat dan variabel.
6. Kajian Nofmiyati et al., (2023) berjudul "*Overview Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam: Analisis Menggunakan Bibliometrik*", penelitian bibliometrik ini bertujuan untuk melihat motivasi belajar pendidikan Islam menfokuskan pada aspek tahun, kata kunci, dan negara dari sumber data base Scopus dengan kata kunci "*motivasi belajar*" ATAU "*pendidikan agama Islam*". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak 246 dokumen tertinggi tahun 2022, negara sitasi tertinggi yaitu United State berjumlah 143 dokumen. Hasil penelitian menunjukkan tahun yang paling banyak dokumennya terdapat pada tahun 2022 dengan jumlah 246 dokumen, sedangkan kata kunci yang sering digunakan ialah motivasi dan negara yang paling banyak disitasi adalah United State berjumlah 143 dokumen, studi ini juga menyebutkan jika kata kunci terbanyak dalam yang digunakan dalam penelitian yaitu "*Motivation*". Penelitian ini memiliki kesamaan hanya pada kata kunci "*motivasi belajar PAI*" dan cara kerja penelitian analisis bibliometrik. Namun tidak mengkaji kata kunci teknologi/media pembelajaran dan efektifitasnya bagi generasi millenial di Indonesia sehingga penelitian ini menemukan perbedaan pada sejumlah fokus dan RQ (*Research Question*). Hasil penelitian diatas dapat menjadi bahan kajian bagi peneliti untuk memperdalam analisis dan perbandingan terkait motivasi belajar PAI.

Paparan hasil diatas merupakan sebagian kecil kajian relevan dengan penelitian ini, kajian diatas kesemuanya menekankan pada fokus implementasi teknologi dan media pembelajaran baik pada di jenjang pendidikan dasar formal dan tingkat menengah, maupun pada perguruan tinggi, selain itu sejumlah kajian memiliki persamaan dan perbedaan metodologi yang digunakan seperti metode kualitatif deskriptif, kuantitatif survey dan literature reviewe maupun analisis mibliometrik. Sedangkan dalam konteks penelitian ini mencoba mengajukan fokus untuk melihat efektifitas teknologi pembelajaran yang meningkatkan motivasi belajar PAI siswa Gen Z di Indonesia khususnya durasi mulai tahun 2015 hingga 2024 seiring tren kemajuan penggunaan teknologi dan media dalam pembelajaran dan pendidikan selama satu dekade terakhir, artinya cakupan penelitian ini diperluas untuk

melihat jenis, efektivitas, tren perkembangan dan agenda penelitian mendatang. Karena itu sehingga dapat digaribawahi jika belum ada penelitian serupa yang menempati posisi tersebut, disisi lain berdasarkan hal tersebut untuk menjawab fokus dan masalah yang diajukan penelitian sehingga studi ini akan menggunakan konteks Systematic Literature Reviewe (SLR).

BAB II KAJIAN TEORI

A. Konsep Atau Teori Relevan

1. Konsep Teknologi dan Media Pembelajaran

Menurut Paul W. Devore teknologi adalah ilmu terapan yang dikembangkan lebih lanjut, dan meliputi perangkat keras dan perangkat lunak yang merupakan manifestasi atas kekuasaan alam, manusia dan kebudayaannya (Ihsan, 2010). Definisi ini menekankan yaitu teknologi adalah penerapan ilmu untuk menunjang keinginan dan kebutuhan manusia. Teknologi mencakup berbagai bidang termasuk dalam bidang pendidikan dan pembelajaran sehingga disebut sebagai teknologi pembelajaran. Teknologi pembelajaran merupakan aspek penting mendukung proses pembelajaran, membantu guru dan peserta didik mencapai tujuan. Karena itu proses yang menstimulasi pembelajaran melibatkan rancangan konsep, unsur guru, lingkungan, metode, buku dan media pendukung, sehingga menjadi suatu sistem yang mendasari rancangan belajar (*instructional design*) dengan komponen saling terintegrasi untuk tercapainya tujuan (Setyosari, 2001).

Eksistensi teknologi pembelajaran mampu merevolusi pelaksanaan pembelajaran yang selama ini hanya menggunakan pembelajaran manual. Secara lebih praktis dan sederhana, istilah penggunaan teknologi dalam pendidikan biasa disebut "*media pembelajaran*". Kata "*media*" merupakan bahasa latin yaitu "*medius*" yang arti harfiahnya "*tengah*", "*perantara*" atau "*pengantar*". Dalam bahasa Arab, disebut "*wasail*" yaitu media sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Bila dihubungkan dengan pendidikan dan pembelajaran, pengertian media dalam proses belajar mengajar berarti unsur atau bahan berupa alat-alat yang membantu tercapai tujuan belajar. Menurut Yaumi, (2018) tidak ada perdebatan ilmiah tentang penggunaan istilah teknologi pembelajaran dengan media pembelajaran, namun teknologi pembelajaran merupakan suatu disiplin ilmu yang kawasannya mencakup desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi proses dan sumber untuk belajar sedangkan posisi media pembelajaran berada pada kawasan pengembangan (Richey & Seel, 1994:34), karena itu media merupakan bagian dari teknologi pembelajaran dan media sejalan dengan hakikat teknologi pembelajaran.

Lebih lanjut Yaumi, (2018:7) menyimpulkan jika media pembelajaran yaitu semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web. Peralatan itu harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Karena itu media pembelajaran juga memiliki ragam istilah seperti sumber belajar dan alat peraga. Berdasarkan *Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA)* memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Sedangkan menurut *Association of Education and Communication Technology (AECT)*, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi (Arifudin, 2021).

Adapun jenis media pembelajaran, antara lain: media cetak, media audio, media visual, media proyeksi gerak manusia, benda tiruan (miniatur) (Magdalena, 2013). Contoh media cetak yaitu buku pelajaran dan modul, media audio contohnya rekaman dan musik, media visual contohnya gambar, foto, dan kartun, media proyeksi gerak manusia contohnya film edukatif dan eksperimen, serta benda tiruan contohnya miniatur.

Jauh sebelum berkembangnya jenis-jenis tersebut, teknologi pendidikan agama Islam dalam sejarah pendidikan Islam klasik hanya menggunakan rumah, pekarangan, masjid,

kuttab, majlis taklim sebagai media utama tempat belajar hingga lahirnya madrasah, pondok pesantren di era abad pertengahan sedangkan pada era modern berkembang lagi teknologi audio-visual dan teknologi informasi dan komunikasi (Umar, 2016).

Seiring perkembangan lebih lanjut, teknologi media pembelajaran juga mengalami evolusi pesat mulai dari media sederhana hingga teknologi canggih digital, yang kesemuanya dimaksudkan untuk mengurai kompleksitas dan memenuhi kebutuhan belajar. Media pembelajaran pada awal perkembangan pembelajaran, penyampaian materi hanya hanya mengandalkan komunikasi langsung pengajar (Shoffan, 2021). Karena itu pemanfaatan teknologi informasi, internet, teknologi cetak dan sebagainya telah memberikan dampak besar bagi pelaksanaan proses pendidikan mulai tingkat dasar hingga pendidikan tinggi (Praherdhiono et al., 2019: 23).

Perkembangan media pembelajaran sejalan dengan perkembangan generasi selanjutnya. Generasi selanjut dikelompokkan berdasarkan kurun waktu kelahirannya. Penulis di dunia barat mengelompokkannya menjadi 5 generasi, yaitu: (1). Generasi Baby Boomer, lahir 1946-1964, (2). Generasi X, lahir 1965-1980, (3). Generasi Y, lahir 1981-1994, (4). Generasi Z, lahir 1995-2010, dan (5) Generasi Alpha, lahir 2011-2025 (Wibawanto, 2016). Pelajar pada tahun 2000 termasuk generasi Z, mereka telah mengenal ponsel pintar (Smartphone) dan komputer sebagai perangkat pribadi. Produk teknologi berkembang pesat dengan harga terjangkau, sehingga tidak sedikit pembelajar yang memiliki smartphone lebih dari satu. Mereka tidak termasuk tipe manusia yang tahan berjam-jam membaca buku teks untuk memahami suatu konsep. Mereka lebih suka mencari laman, video, atau bentuk informasi apapun yang lebih mudah dipahami (Shoffan, 2021).

Lebih lanjut dalam perkembangannya, teknologi Metaverse telah mengakomodasi berbagai pembelajaran, diantaranya terdapat usulan dan paradigma integrasi pembelajaran agama Islam kedalam Metaverse yang berbasis virtual reality secara interaktif dan bermakna bagi peserta didik khususnya dalam konteks pendidikan di Indonesia dengan mempertimbangkan efektifitas, holistik, adaptif, dan integratif tanpa mengabaikan nilai-nilai fundamental yang ada (Umar, 2024).

Menurut (Pagarra & Syawaludin, 2002), pemanfaatan teknologi dan media dalam proses pembelajaran memberikan dampak atau manfaat signifikan bagi siswa, guru dan sekolah diantaranya dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, meningkatkan proses dan hasil belajar, meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, membantu interaksi langsung siswa dan lingkungannya, mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, serta memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Pakar teknologi pembelajaran seperti Praherdhiono et al., (2019:218) menegaskan kehadiran teknologi pembelajaran awalnya dimaksudkan untuk memecahkan masalah-masalah belajar yang kompleks dengan cara mengembangkan berbagai sumber belajar yang dapat memudahkan belajar (*to facilitate learning*). Perkembangan selanjutnya dimaksudkan untuk merekayasa agar terjadi belajar dalam diri pembelajar (*to make learning*). Sehingga teknologi lebih memperhatikan untuk mengembangkan berbagai sumber belajar yang dapat meningkatkan gairah dan semangat untuk belajar. Itu sebabnya, produk-produk teknologi pembelajaran yang dikembangkan diarahkan untuk memotivasi pembelajar agar mau belajar.

2. Motivasi Belajar Siswa Gen Z

Istilah "*motivasi*" berawal dari kata "*motif*" yang berarti sebagai daya penggerak menjadi aktif, dalam bahasa Inggris disebut "*motive*" dari kata "*motion*" yang berarti

sesuatu gerak atau yang bergerak. Motif juga berarti daya upaya yang mendorong seseorang melakukan sesuatu, atau daya gerak dari dalam subyek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu untuk mencapai suatu tujuan (Sardiman, 2001:73). Karena itu tujuan dapat tercapai karena adanya motivasi, tanpa motivasi yang baik maka tidak ada upaya kegiatan dan seseorang akan menjadi pasif sehingga untuk mewujudkan tujuan tertentu sangat membutuhkan motivasi. Motivasi merupakan istilah yang berkaitan erat dengan teori-teori humanistik yang mengembangkan potensi seseorang secara optimal seperti teori motivasi Abraham Maslow yang dikenal hirarki kebutuhan Maslow yakni fisiologi, keamanan, kebersamaan, keyakinan dan aktualisasi diri (Schunk, 2012).

Selanjutnya penggabungan istilah "*motivasi*" dan "*belajar*" menjadi "*motivasi belajar*" akan menunjukkan makna baru, menurut (Fathurrohman, 2012:140), motivasi belajar yakni dorongan individu untuk belajar secara optimal, sehingga motivasi sangat penting untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Oleh karena itu, lingkungan sekolah harus berperan aktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Makna tersebut menegaskan jika motivasi belajar dapat diartikan sebuah kondisi psikis yang mendorong dan membangkitkan seseorang untuk belajar.

Adapun jenis motivasi belajar terbagi atas dua yaitu; motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik yaitu motivasi ini timbul sebagai dari kesadaran diri individu, tanpa ada tekanan atau dorongan dari pihak lain tetapi atas keinginan sendiri untuk berupaya belajar. Sedangkan motivasi ekstrinsik timbul karena adanya pengaruh dari luar individu yang menggerakkan seperti ajakan, perintah, atau paksaan sehingga pada kondisi demikian seorang anak mau belajar (Sardiman, 2001). Dalam motivasi ekstrinsik, peranan guru sangat penting dalam merencanakan pembelajaran seperti memilih metode dan strategi, memilih media yang tepat dan menarik siswa, namun jika pembelajaran tidak didesain dan direncanakan secara tepat akan membuat pembelajaran siswa menjadi tidak menyenangkan bahkan motivasi belajar menurun.

Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu cita-cita dan aspirasi, kemampuan peserta didik, kondisi peserta didik, kondisi lingkungan siswa, unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran, upaya guru mengelola kelas (Dimiyati & Mudjiono, 2009). Sejalan dengan pandangan Hamalik (1995), tumbuhnya motivasi belajar dipengaruhi berbagai faktor yaitu: (1). Tingkat kesadaran siswa untuk mencapai tujuan belajar, (2). Sikap guru terhadap kelas yang selalu merangsang siswa berbuat ke arah tujuan yang jelas dan bermakna, (3). Pengaruh kelompok siswa yang kuat maka motivasinya cenderung ke arah ekstrinsik, (4). Suasana kelas juga berpengaruh terhadap munculnya sifat tertentu pada motivasi belajar siswa (Sanjaya, 2010:256).

Menurut Dimiyati & Mudjiono, (2009:85) motivasi belajar sangat penting bagi siswa untuk; (a). menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir, (2). Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar yang dibandingkan dengan teman sebaya, (3). Mengarahkan kegiatan belajar, (4). Membesarkan semangat belajar, (5). Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja yang berkesinambungan. Karena itu strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan membangkitkan minat, membangun umpan balik dan ikatan emosional, menawarkan berbagai pilihan. Selain itu penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan kepercayaan diri (Ayunda & Fitriani, 2024).

Secara garis besar, motivasi belajar dalam kontek siswa millennial dapat ditingkatkan melalui lingkungan belajar yang fleksibilitas dan menyenangkan, menggunakan berbagai teknologi interaktif dan sosial media, memberikan motivasi dan penghargaan, serta *rule model* atau keteladanan guru dan orang tua yang kesemuanya disesuaikan dengan konteks dan gaya hidup siswa millennial. Mengingat siswa Gen Z merupakan generasi yang memiliki karakter unik. Gen Z juga dikenal dengan "*digital natives*" karena ia lahir, tumbuh dan

berkembang di era pesatnya teknologi informasi seperti akses internet dan perangkat digital secara mudah dan tanpa batas. Laporan BPS tahun 2025 menunjukkan jika Gen Z sebagai entitas demografis terbesar yakni mencapai 27,94 persen dari total populasi atau sekitar 74,93 juta jiwa (Badan Pusat Statistik, 2025).

Hasil penelitian Youth Lab (lembaga studi mengenai anak Muda Indonesia) menunjukkan bahwa generasi Z (Gen Z) memiliki karakter unik dan kemampuan kreatif dalam mengakses berbagai sistem informasi digital dibanding generasi lainnya. (Badan Pusat Statistik, 2018). Generasi ini merupakan kelompok anak-anak muda yang mencakup siswa, mahasiswa dan orang tua muda yang lahir antara 1980 hingga 2001 atau berusia antara 17 hingga 36 tahun (Yuniasanti et al., 2019), atau biasa juga disebut generasi Y, Netters dimana pada era kehidupan mereka berkembang ilmu dan inovasi teknologi informasi dan komunikasi online yang ditunjang oleh kenyamanan internet dan fleksibilitas terhadap hal-hal baru termasuk dalam pembelajaran. Karena itu perubahan masyarakat, media, teknologi, komunikasi dan pemahaman guru dalam mengembangkan metode pembelajaran akan menghasilkan efektifitas dalam belajar siswa millennial (Monaco & Martin, 2007).

3. Konsep Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Secara konseptual, istilah pendidikan dapat mengacu pada definisi Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan mencakup berbagai dimensi kehidupan peserta didik baik fisik, rohani, akal, pengetahuan, spiritual dan moral. Melibatkan pembelajaran terprogram seperti perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi maupun pembelajaran tidak terprogram.

Adapun pembelajaran mengandung makna yang lebih spesifik. Pembelajaran berawal dari kata dasar "*belajar*" yang artinya upaya untuk mengetahui sesuatu, yang bertujuan menambah suatu pengetahuan. Kata dasar tersebut ditambah awalan "*pem*" dan akhiran "*an*", sehingga menjadi "*pembelajaran*". Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "*instruction*" atau menyampaikan gagasan dan pikiran secara bermakna pada peserta didik.

Bruner menjelaskan jika teori pembelajaran terbagi menjadi teori bersifat deskriptif dan preskriptif. Teori deskriptif digunakan untuk menjelaskan suatu prediksi atau efek kausal dari peristiwa belajar, karena itu perhatiannya pada keadaan seseorang belajar. Adapun teori bersifat preskriptif memberikan petunjuk dan menetapkan metode-metode yang ingin digunakan secara optimal sehingga teori ini perhatiannya tertuju pada keadaan seseorang dapat mempengaruhi orang untuk belajar (Degeng, 2013; Reigeluth, 1999). Lebih lanjut sejumlah pakar pendidikan, diantaranya Degeng, (2013) mengemukakan bahwa "*pembelajaran*" sebagai tindakan membelajarkan siswa. Artinya terjadi pelibatan siswa secara seksama menjadi factor utama dalam pembelajaran. Sejalan Setyosari, (2001) menegaskan jika pada proses ini membantu memfasilitasi seseorang yang belajar agar mudah belajar. Contohnya siswa mengikuti pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) di sekolah atau madrasah.

Pendidikan agama Islam (PAI) dalam konteks penelitian ini merupakan disiplin ilmu yang berupa mata pelajaran yang memiliki sub-sub disiplin ilmu yang diajarkan pada peserta didik dalam berbagai jenjang usia dan tingkatan pendidikan khususnya siswa di Indonesia. Atau dengan kata lain menurut Tafsir, (1995), PAI merupakan bidang studi agama Islam. Sedangkan Thoha, (1999:4) menyebut PAI sebagai salah satu subyek pelajaran yang dipelajari siswa muslim pada tingkat tertentu.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk menyakini, memahami dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Muhaimin, 2002:183). Dengan demikian pembelajaran PAI berupaya membuat peserta didik dapat belajar, terdorong belajar, mau belajar dan tertarik untuk terus menerus mempelajari Agama Islam secara menyeluruh yang mengakibatkan beberapa perubahan yang relatif tetap dalam tingkah laku seseorang baik dalam kognitif, efektif dan psikomotorik (Majid & Andayani, 2005:132).

Jadi pembelajaran PAI adalah suatu proses yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam belajar agama Islam. Pembelajaran ini akan lebih membantu dalam memaksimalkan kecerdasan peserta didik yang dimiliki, menikmati kehidupan, serta kemampuan untuk berinteraksi secara fisik dan sosial terhadap lingkungan (Mukhtar, 2003:14). Adapun fungsinya bagi siswa yaitu sebagai proses untuk meningkatkan iman dan taqwa kepada Allah SWT.

Bentuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan pengamalan ajaran Islam siswa melalui aspek teori dan praktik dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran PAI bagi siswa Gen Z sejalan dengan menumbuhkan karakter Islam sebagai muara proses pendidikan yang menjadikan seseorang sebagai insan kamil dan istiqomah (Umar et al., 2021b).

Mata pelajaran PAI secara keseluruhannya meliputi ruang lingkup Al-Qur'an dan Hadits, Sejarah Kebudayaan Islam, Keimanan/Aqidah dan Akhlak, dan Fiqih/Ibadah. Dalam implementasi mata pelajaran PAI, setiap guru menggunakan berbagai strategi, metode dan media teknologi pembelajaran yang berbeda-beda untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi itu dapat berupa ekspositori, kooperatif, inkuiri, *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, pembiasaan dan pemodelan. Sedangkan metodenya dapat berupa ceramah, demonstrasi, diskusi, Latihan, simulasi, tanya jawab, penugasan dan kerja kelompok yang kesemuanya dapat pula menggunakan berbagai jenis teknologi dan media pembelajaran manual/konvensional maupun digital.

BAB III

METODE PENELITIAN

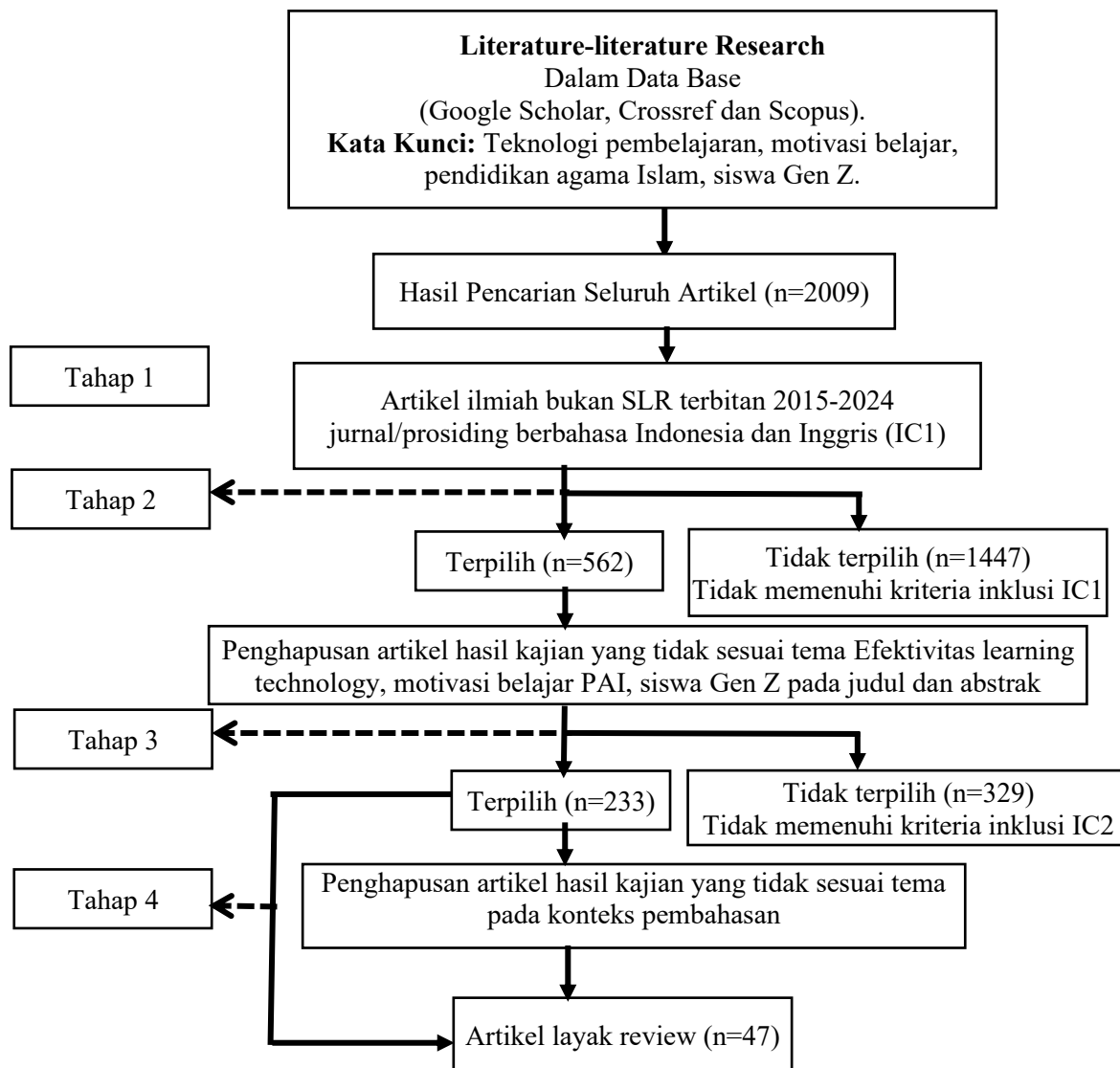
A. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Peneliti mengajukan penggunaan metode PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta-Analysis*). Metode PRISMA digunakan untuk menilai dan meninjau berbagai literatur, karena itu metode PRISMA dapat membantu peneliti untuk melakukan penyusunan *Systematic Literature Reviewe (SLR)* sehingga digunakan sebagai pedoman yang isinya berupa komponen yang perlu ada dalam artikel (Selçuk, 2019). Topik-topik literatur yang akan direview terkait teknologi belajar yang meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Islam siswa Gen Z di Indonesia.

2. Alur Penelitian Model PRISMA dalam SLR

Adapun alur penelitian ini menggunakan model PRISMA, dalam *Systematic Literature Reviewe* ini terdiri dari empat tahap penting dan sistematis yaitu; *identifikasi*, *screening*, *kelayakan* dan *penetapan* (Albeha et al., 2020), literatur yang bersumber secara digital (Zarate et al., 2022). Alur diagram digambarkan sebagaimana gambar 1. berikut.



Gambar 1. Diagram Alur PRISMA Penelitian

Peneliti menentukan mutu penelitian pada artikel yang terpilih yang diterbitkan mulai tahun 2015 hingga 2024 dan digunakan sebagai referensi untuk menjawab fokus masalah penelitian sebagaimana *Research Question* (RQ1, RQ2, RQ3, RQ4), yang telah dikemukakan diawal. Masing-masing artikel diberi skor jawaban pada setiap pertanyaan penelitian ini yaitu: Y (Ya); Kriteria terbitan artikel 2015 hingga 2024, dan T (Tidak): Artikel yang tidak memenuhi kriteria yang ditentukan.

3. Teknik Pengumpulan Literatur Penelitian SLR

Sejumlah literatur dikumpulkan dari berbagai data base yang kredibel seperti Google Scholar, Crossref, dan Scopus, artikel yang dikumpulkan yaitu artikel terpublikasi dalam rentang tahun 2015 hingga 2024 dengan teknik penyaringan menggunakan aplikasi *Google Scholar* dan *Harzing Publish or Perish (POP)*. Artikel tersaring lalu disimpan dalam format save data RIS/Excel/Scopus atau sejenisnya yang relevan guna memudahkan penarikan saat menggunakan VOSViewer. Rentang tahun 2015 hingga tahun 2024 ini ditentukan dengan alasan selama satu dekade terakhir penggunaan teknologi pembelajaran sangat pesat dan berpengaruh signifikan pada siswa Gen Z khususnya dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di Indonesia, durasi waktu yang telah ditentukan dinilai cukup untuk dianalisis dan dapat memberikan informasi untuk menjawab fokus permasalahan (*Research Question*) RQ penelitian ini.

4. Penentuan Kriteria Kelayakan Literatur Penelitian SLR

Kriteria kelayakan: Ditetapkan menggunakan IC (Kriteria Inklusi) sebagai pedoman tinjauan yang diuraikan yaitu: (1). KI.1 yaitu artikel terbitan tahun 2015-2024 bersumber dari jurnal atau prosiding berbahasa Indonesia dan Inggris. (2). KI.2 yaitu merangkum hasil temuan penelitian yang bersumber secara primer khususnya yang mengemukakan tentang teknologi belajar yang meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Islam siswa Gen Z di Indonesia.

Kriteria kelayakan ditetapkan menggunakan KI (Kriteria Inklusi) sebagai pedoman tinjauan yang diuraikan yaitu: (KI.1) artikel publikasi terbitan tahun 2015 hingga 2024, (KI.2) terindeks (Sinta, Google Scholar, Crossref, dan Scopus), (KI.3) artikel berbahasa Indonesia dan Inggris, (KI.4) bersumber dari artikel jurnal Sinta dan prosiding, (KI.5) ruang lingkup artikel; (teknologi belajar atau pembelajaran, peningkatan motivasi belajar PAI, siswa Gen Z di Indonesia), (KI.6) Kualitas dan substansi artikel. Adapun kriteria ekslusinya ditentukan diluar dari cakupan kriteria inklusi. Kriteria inklusi dikemukakan pada tabel 1. berikut:

Kriteria	Kriteria Penyertaan (Inklusi)	Kriteria Exlusi
Rentang waktu (tahun terbitan)	2015 hingga 2024	Artikel publikasi diluar tahun 2015 hingga 2024
Indeks	Terindeks Sinta, Google Scholar, Crossref, dan Scopus,	Tidak terindeks Sinta, Google Scholar, Crossref, dan Scopus,,
Bahasa	Artikel berbahasa Indonesia dan Inggris	Artikel selain berbahasa Indonesia dan Inggris
Tipe artikel	Jurnal (artikel dan prosiding)	Artikel selain jurnal dan prosiding
Ruang lingkup artikel	Teknologi belajar atau pembelajaran, peningkatan motivasi belajar PAI, siswa Gen Z di Indonesia,	Artike diluar scope teknologi belajar atau pembelajaran, motivasi belajar PAI, siswa Gen Z di Indonesia,

Kualitas atau substansi	Kejelasan topik dan masalah,* kejelasan metode,** kejelasan hasil *** dan kontribusi penelitian****	Artikel yang tidak memenuhi kejelasan topik dan masalah, metode, hasil dan kontribusi penelitian
-------------------------	---	--

- * Kejelasan topik dan masalah: Sangat jelas (3), Cukup jelas (2), Kurang jelas (1)
 ** Kejelasan metode penelitian: Sangat jelas (3), Cukup jelas (2), Kurang jelas (1)
 *** Kejelasan hasil penelitian: Sangat valid (3), Cukup valid (2), Kurang Valid (1)
 **** Kontribusi penelitian: tinggi (3), sedang (2), (rendah) 1

Tabel 1. Kriteria inklusi dan ekslusi artikel

5. Teknik Analisis Data Penelitian SLR

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan analisis literatur melalui empat langkah praktis yaitu;

- Identification*, yakni mencari kata kunci yang dipilih sesuai topik penelitian ini, meninjau seluruh hasil penelitian primer yang mengemukakan tentang teknologi belajar yang meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Islam Siswa Gen Z di Indonesia. Peneliti menggunakan kata kunci spesifik guna mendapatkan artikel paling pilihan dan relevan, adapun kata kunci berbahasa Indonesia yaitu "*Teknologi pembelajaran*", DAN "*teknologi media pembelajaran*", "*motivasi belajar pendidikan agama Islam*", dan "*generasi Z*", "*Siswa Gen Z*", "*Generasi Zoomer*", selain itu pencarian juga dilakukan melalui kata kunci berbahasa Inggris yang menggunakan Operator Bolean yaitu "*Learning technology AND learning media technology*", "*Learning technology OR Learning media technology*", "*Learning motivation Islamic religious education*", dan "*zoomer generation*" OR "*Student generation Z*".
- Screening*, yakni pencarian dan penentuan judul, abstrak dan kata kunci artikel selanjutnya diidentifikasi sesuai kriteria kelayakan (inklusi dan ekslusi) yaitu KI.1, KI.2, KI.3, KI.4 & KI.5.
- Kelayakan*, pada tahap berikutnya, peneliti membaca secara komprehensif artikel yang dipilih pada tahap sebelumnya guna menentukan apakah artikel dapat dimasukkan dalam tinjauan yang berdasarkan kriteria kelayakan yaitu KI.1 & KI.2.
- Penetapan, seluruh referensi (daftar) artikel diidentifikasi dan diklasifikasikan guna menemukan hasil-hasil terkait lainnya, pada proses seleksi dan telah memenuhi kriteria maka peneliti menggunakan *tools* sebagaimana disarankan (Reis et al., 2022) seperti Mendeley atau aplikasi Zotero guna memudahkan pengelolaan artikel yang akan ditinjau.

Untuk memperdalam analisis kajian ini, peneliti juga menggunakan analisis Bibliometrik (*bibliometric analysis*) berbantuan Software VOSViewer untuk melihat visualisasi dan mengidentifikasi jenis-jenis teknologi pembelajaran, tren publikasi yang ada dan memeriksa topik tertentu yang memungkinkan dapat dikembangkan (Akhavan et al., 2016; Zhang et al., 2016). Analisis ini juga berkaitan dengan dominasi publikasi yang menunjukkan penggunaan jenis teknologi tertentu, bidang pembelajaran PAI dan kebaruan yang diharapkan berguna untuk penelitian berikutnya. Perpaduan SLR dan *Bibliometric Analysis* akan memperkuat temuan penelitian sebab selain menganalisis literatur secara mendalam juga memvisualisasikan sebaran, grafik, perkembangan, hubungan, dominasi peneliti, celah potensi riset dan tahun terbaru topik riset.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Literature Review

Berdasarkan metode penelitian yang ditentukan diawal, pengumpulan data artikel peneliti menggunakan software *Harzing Publish or Pherish* (PoP) dengan menetapkan sumber pencarian Google Scholar, Crossref dan Scopus artikel terbitan tahun 2015 hingga 2024. Diagram alur PRISMA menuntun peneliti selama tahap penelitian mulai dengan mengidentifikasi artikel primer sebagaimana topik dan fokus penelitian. Peneliti menentukan kata kunci sesuai topik berkaitan teknologi pembelajaran yang meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Islam Siswa Gen Z di Indonesia, yaitu "Teknologi pembelajaran", DAN "teknologi media pembelajaran", "motivasi belajar pendidikan agama Islam", dan "generasi Z", atau "Gen Z", atau "Generasi Zoomer", selain itu pencarian menggunakan kata kunci bahasa Inggris yaitu "*Learning technology AND learning media technology*", "*Learning technology*" OR "*Learning media technology*", "*Learning motivation Islamic religious education*", AND "*zoomer generation*" OR "*Student generation Z*".

Adapun tahap Screaning peneliti mencari dan menentukan judul, abstrak dan kata kunci artikel mulai tahun 2015-2024 lalu diidentifikasi sesuai kriteria kelayakan (kriteria inklusi).

Pencarian artikel dengan kata kunci "*teknologi media pembelajaran*", "*motivasi belajar pendidikan agama Islam*", dan "*generasi Z*", menggunakan Harzing Publish or Pherish yang bersumber Google Scholar ditemukan 1000 artikel dan hasil penyaringan tersisa 20 artikel, adapun pada sumber Crossref ditemukan 1000 artikel dan hasil penyaringan tersisa 24 artikel, dan sumber data Scopus ditemukan sebanyak 9 artikel dan hasil penyaringan tersisa 3 artikel yang memenuhi seluruh kriteria inklusi. Pada tahap berikutnya, peneliti menentukan kelayakan dengan membaca secara komprehensif setiap artikel yang terpilih sebelumnya dan dimasukkan sebagai artikel review. Daftar artikel review yang telah ditetapkan, lalu diidentifikasi dan diklasifikasi guna menemukan hasil-hasil terkait fokus kajian ini.

Hasil pencarian artikel melalui sumber data base Google Scholar, Crossref dan Scopus, menghasilkan 47 artikel terkait. Penyeleksian artikel berdasarkan Kriteria Inklusi (KI) sebagai pedoman tinjauan diuraikan yaitu: (KI.1) artikel publikasi terbitan tahun 2015 hingga 2024, (KI.2) terindeks (Sinta, Google Scholar, Crossref, Scopus), (KI.3) artikel berbahasa Indonesia atau Inggris, (KI.4) bersumber dari artikel jurnal dan atau prosiding, (KI.5) ruang lingkup artikel; (teknologi media pembelajaran, motivasi belajar, generasi Z di Indonesia), (KI.6) Kualitas dan substansi artikel. Sumber (data base) dan kriteria diuraikan pada tabel 1.

No	Sumber/Data Base	Jumlah Artikel	KI.1	KI.2	KI.3	KI.4	KI.5	Artikel Memenuhi Kriteria
1	Google Schoolar	1000	1000	1000	1000	319	185	20
2	Crossref	1000	1000	1000	1000	234	45	24
3	Scopus	9	9	9	9	9	3	3
	Total	2009	2009	2009	2009	562	233	47

Tabel 2. Database dan jumlah artikel memenuhi kriteria

No	Penulis	Judul Penelitian	Tahun Publikasi	RQ1	RQ2
1	(Aminah, 2016)	Inovasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam: Efektivitas Penggunaan Fun Card sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar, Keaktifan Diri, dan Hasil Belajar Peserta Didik	2016	Y	Y
2	(Simanungkalit, 2018)	Pemanfaatan Media Infokus dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Sigalangan	2018	Y	Y
3	(Afifah, 2019)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs. Nahdlatul Ummah Sidoarjo	2019	Y	Y
4	(Syakroni, Zamroni, Muali, Baharun, Sunarto, Musthofa & Wijaya, 2019)	Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Internet of Things; Pembelajaran di Pesantren	2019	Y	Y
5	(Alvianto, 2020)	Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam pada Situasi Pandemi Covid-19	2020	Y	Y
6	(Aysyah, 2020)	Peranan Perpustakaan Harun Al-Rasyid Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Di Sekolah Tinggi Agama Islam Auliaurasyidin Tembilahan	2020	Y	Y
7	(Azizan, Lubis & Muvid, 2020)	Pemanfaatan Media Youtube untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak	2020	Y	Y
8	(Ratnaningsih, Miswan, Hady, Dewi, Fahriany & Zuhdi, 2020)	The Effectiveness of Using Edmodo-Based E-learning in the Blended Learning Process To Increase Student Motivation and Learning Outcomes	2020	Y	Y
9	(Hamdani, 2021)	Peningkatan Motivasi Belajar dan Pengetahuan Peserta Didik: Penerapan Mobile Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	2021	Y	Y
10	(Halimah & Maulidya, 2021)	Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS Di SMA Negeri 3 Pasuruan	2021	Y	Y
11	(Nurazizah, Nuraeni, Wahyudin & Fitriyantiny, 2021)	Penerapan Multimedia Interaktif Mind Mapping Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	2021	Y	Y
12	(Mukaromah, 2021)	Pengaruh Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Kelas A Program Studi Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Salahuddin Pasuruan Di Era Pandemi Covid-19	2021	Y	Y
13	(Nur Aeni, Khulqi, Latifah & Inayah, 2022)	Pemanfaatan Video Pembelajaran “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD	2022	Y	Y
14	(Laily, Astutik & Haryono, 2022)	Instagram sebagai Media Pembelajaran Digital Agama Islam di Era 4.0	2022	Y	Y

15	(Syarifuddin, Maulana, Fadlinazich & Harun, 2022)	Eksperimen Media Pembelajaran “I-Slami” Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Tuna Rungu Di Sidoarjo	2022	Y	Y
16	(Nadiva, 2022)	Pemanfaatan Media Tik Tok dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Di SMAN 1 Lawang	2022	Y	Y
17	(Qodri, 2022)	Penggunaan Media Youtube Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Fiqih Melalui Pembelajaran Daring Madrasah Aliyah Negeri 2 Situbondo	2022	Y	Y
18	(Basri, 2022)	Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Melalui Media Pembelajaran Power Point Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar	2022	Y	Y
19	(Salahuddin, 2022)	Peningkatan Motivasi Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Media Audio Visual di MAS Muta'allimin Blang Bintang	2022	Y	Y
20	(Deni & Alfurqan, 2023)	Analisis media pembelajaran berbasis power point terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 16 Air Tawar Timur	2023	Y	Y
21	(Pasadi, Renaldi, Hidayati, Syarif & Pahrurraji, 2023)	Efektivitas Penggunaan “Tablet” Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas XII SMA Ar-Rahman Qur'anic Learning Islamic School Purwakarta	2023	Y	Y
22	(Latif, 2023)	Pemanfaatan Aplikasi Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital	2023	Y	Y
23	(Melani, 2023)	The Use of Interactive Technology in Islamic Education at Elementary Schools: Impact on Students' Motivation, Participation, and Understanding	2023	Y	Y
24	(Fawaidatun, Anshori, Qothifatul & Husniyah, 2023)	Pembelajaran Inovatif berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Anak	2023	Y	Y
25	(Fakhrunnisaa & Mardawati, 2023)	Pengaruh Game Edukasi Berbasis Educandy Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V Pada SD 103 Bontompare	2023	Y	Y
26	(Inayati, Maulana & Rohmani, 2023)	Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap motivasi belajar pendidikan agama islam dan budi pekerti bagi siswa SMP Negeri 1 Jatisrono tahun ajaran 2021/2022	2023	Y	Y
27	(Nuraeni, Kurnianti & Hasanah, 2023)	Analisis Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	2023	Y	Y
28	(Tanjung & Manalu, 2023)	Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia dalam Memotivasi Belajar Siswa Kelas VIIA Di SMP Negeri 1 Sawit Seberang	2023	Y	Y
29	(Putri & Alfurqan, 2023)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama SD Kota Padang	2023	Y	Y

30	(Lestari & Darmawan, 2024)	Analisis Dampak Game Show Clash of Champions Terhadap Motivasi Belajar Di Kalangan Gen-Z	2024	Y	Y
31	(Inayati, Maimun, Sa'diyah & Listiana, 2024)	Enhancing Students' Learning Motivation Through the Integration of The TPACK Framework in Aqidah Akhlak Education	2024	Y	Y
32	(Fatchurrohman, Suriyansyah, Harsono, Fauzi & Annisa, 2024)	Implementasi Media Pembelajaran Tablet dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN Pelambuan 4	2024	Y	Y
33	(Alfatih, Jannah & Raharjo, 2024)	Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah	2024	Y	Y
34	(Andrianto, Hidayatullah, Taufiqurrohman, Mustaghfirin & Malika, 2024)	Pemanfaatan Aplikasi Tiktok dalam Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Hidayatul Muhtadien Ponorogo	2024	Y	Y
35	(Suriyati, Abubakar, Nur, Suwito & Nuraeni, 2024)	Pemanfaatan Media Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama	2024	Y	Y
36	(Chofifah & Sulaikho, 2024)	Pemanfaatan Media Sosial Tiktok untuk Mendesain Materi Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VI SDN Kebontemu Jombang	2024	Y	Y
37	(Barus, Situmorang, Rido & Rudi, 2024)	Pemanfaatan Media Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	2024	Y	Y
38	(Novita, Muchtar & Wiguna, 2024)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis E-Book terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Di Kelas V SD IT Ar Ridha Tanjung Pura	2024	Y	Y
39	(Fajarini, Amumpun, Paridah & Sajdah, 2024)	Pengaruh Penggunaan TikTok sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Era 4.0	2024	Y	Y
40	(Ayuningtiyas & Hajaroh, 2024)	Pengembangan Media Interaktif Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih	2024	Y	Y
41	(Salsabila & Muhammad, 2024)	Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Melalui Media Tiktok Siswa SMP 4 Kota Probolinggo	2024	Y	Y
42	(Setiawan & Andrianto, 2024)	Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 02 Abung Pekurun	2024	Y	Y
43	(Rahmawati, Saefuddin & Muhammad, 2024)	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Box Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 194 Sukajadi Kota Bandung	2024	Y	Y
44	(Openg, Aran & Kwen, 2024)	Pengaruh Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Dan Keaktifan Belajar Siswa	2024	Y	Y
45	(Kurniawan, Fahmi, Mas'ud & Syaifuddin, 2024)	Penguatan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Literasi Keagamaan Digital	2024	Y	Y

46	(Oviyanti & Ananda, 2024)	Online Based Learning by Quizizz to Improve Collegian Learning Motivation at Islam State University Raden Fatah Palembang	2024	Y	Y
47	(Restina, 2024)	Pengaruh Media Pembelajaran Blooket terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII SMP PGII 2 Bandung	2024	Y	Y

Tabel 3:
Penilaian kualitas temuan artikel sesuai Research Question (RQ1 & RQ2)

No	Tahun	Penulis	Jumlah Artikel
1	2015	-	0
2	2016	(Aminah, 2016)	1
3	2017	-	0
4	2018	(Simanungkalit, 2018)	1
5	2019	(Afifah, 2019), (Syakroni, Zamroni, Muali, Baharun, Sunarto, Musthofa & Wijaya, 2019)	2
6	2020	(Azizan, Lubis & Muvid, 2020), (Alvianto, 2020), (Aysyah, 2020), (Ratnaningsih, Miswan, Hady, Dewi, Fahriany & Zuhdi, 2020)	4
7	2021	(Hamdani, 2021), (Halimah & Maulidya, 2021), (Nurazizah, Nuraeni, Wahyudin & Fitriyantiny, 2021), (Mukaromah, 2021)	4
8	2022	(Nur Aeni, Khulqi, Latifah & Inayah, 2022), (Laily, Astutik & Haryono, 2022), (Syarifuddin, Maulana, Fadlinazich & Harun, 2022), (Nadiva, 2022), (Qodri, 2022), (Basri, 2022), (Salahuddin, 2022)	7
9	2023	(Deni & Alfurqan, 2023), (Pasadi, Renaldi, Hidayati, Syarif & Pahrurraji, 2023), (Latif, 2023), (Melani, 2023), (Nuraeni, Kurnianti & Hasanah, 2023), (Tanjung & Manalu, 2023), (Fawaidatun, Anshori, Qothifatul & Husniyah, 2023), (Fakhrunnisa & Mardawati, 2023), (Inayati, Maulana & Rohmani, 2023), (Putri & Alfurqan, 2023)	10
10	2024	(Lestari & Darmawan, 2024), (Inayati, Maimun, Sa'diyah & Listiana, 2024), (Fatchurrohman, Suriyansyah, Harsono, Fauzi & Annisa, 2024), (Alfatih, Jannah & Raharjo, 2024), (Andrianto, Hidayatullah, Taufiqurrohman, Mustaghfirin & Malika, 2024), (Suriyati, Abubakar, Nur, Suwito & Nuraeni, 2024), (Chofifah & Sulaikho, 2024), (Barus, Situmorang, Rido & Rudi, 2024), (Novita, Muchtar & Wiguna, 2024), (Fajarini, Amumpun, Paridah & Sajdah, 2024), (Ayuningtiyas & Hajaroh, 2024), (Salsabila & Muhammad, 2024), (Setiawan & Andrianto, 2024), (Rahmawati, Saefuddin & Muhammad, 2024), (Openg, Aran & Kwen, 2024), (Kurniawan, Fahmi, Mas'ud & Syaifuddin, 2024), (Oviyanti & Ananda, 2024), (Restina, 2024).	18
Total Artikel			47

Tabel 4. Tahun dan Jumlah Terbitan Artikel

Tabel 4. diatas menunjukkan total temuan artikel terbitan tahun 2015 hingga 2024 yakni sebanyak 47 artikel yang selanjutnya dianalisis oleh peneliti. Tahun 2015 dan tahun 2017 tidak ditemukan artikel sesuai kriteria inklusi, adapun sebaran artikel terbitan terendah yakni tahun 2016 dan 2018 masing-masing sebanyak 1 artikel, disusul tahun 2019 sebanyak 2 artikel, lalu pada tahun 2020 dan 2021 ditemukan masing-masing sebanyak 4 artikel, sedangkan tahun selanjutnya mengalami peningkatan publikasi yakni sebanyak 7 artikel tahun 2022, 10 artikel tahun 2023 dan tertinggi tahun 2024 yakni sebanyak 18 artikel publikasi sesuai fokus penelitian. Selanjutnya ditetapkan identitas artikel mulai tahun publikasi, judul, fokus metode dan hasil penelitian yang selanjutnya dianalisis berdasarkan fokus masalah sebagaimana dikemukakan pada tabel 5. Analisis Literatur berikut:

Penulis & Tahun	Judul Artikel	Fokus	Metode	Hasil Penelitian
(Aminah, 2016)	Inovasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam: Efektivitas Penggunaan Fun Card sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar, Keaktifan Diri, dan Hasil Belajar Peserta Didik	Penelitian ini berfokus untuk mengukur efektifitas penggunaan media pembelajaran efektif " <i>fun card</i> " dalam meningkatkan motivasi, keaktifan diri, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA	Kuantitatif Eksperimen	Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara pedagogis dan psikologis penggunaan " <i>fun card</i> " terbukti mampu meningkatkan motivasi, keaktifan diri dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga dapat menginspirasi siswa dan guru.
(Simanungkalit, 2018)	Pemanfaatan Media Infokus dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Sigalangan	Fokus penelitian ini pada pemanfaatan media Infokus dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar pendidikan agama Islam SMP negeri 1 Singalangan.	Kualitatif	Pemanfaatan media Infokus pada pembelajaran pendidikan agama Islam berada pada kategori baik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
(Afifah, 2019)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs. Nahdlatul Ummah Sidoarjo	Fokus penelitian ini mengukur dengan survey penggunaan media pembelajaran bisa mempengaruhi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTs Nahdlatul Ummah Sidoarjo.	Kuantitatif Survey	Penggunaan media pembelajaran cukup tinggi dalam mempengaruhi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MTs. Nahdlatul Ummah Sidoarjo.
(Syakroni, Zamroni, Muali, Baharun, Sunarto, Musthofa & Wijaya, 2019)	Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Internet of Things; Pembelajaran di Pesantren	Penelitian ini menfokuskan pada motivasi dan hasil belajar melalui media Internet of Things dalam pembelajaran di Pesantren	Kuantitatif Experiment	Temuan penelitian ini menunjukkan terjadinya signifikansi perubahan motivasi dan hasil belajar dalam pembelajaran di Pesantren melalui media Internet of Things (IoT) sehingga berkontribusi dalam belajar mengajar dan meningkatkan interaktifitas pembelajaran.
(Alvianto, 2020)	Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam pada Situasi Pandemi Covid-19	Penelitian ini menfokuskan pada motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran daring pada mata kuliah pendidikan agama Islam pada situasi Pandemi Covid-19	Kuantitatif Survey	Motivasi belajar mahasiswa menggunakan media pembelajaran daring mata kuliah pendidikan agama Islam pada situasi Pandemi Covid-19 mencapai 81% atau kategori sangat baik sehingga perlu dipertahankan dan ditingkatkan.

(Aysyah, 2020)	Peranan Perpustakaan Harun Al-Rasyid Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Di STAI Auliaurrasyidin Tembilahan	Fokus penelitian ini terletak pada eksplorasi Peranan Perpustakaan Harun Al-Rasyid dalam meningkatkan motivasi belajar Mahasiswa di STAI Auliaurrasyidin Tembilahan	Kualitatif Deskriptif	Temuan penelitian mengemukakan bahwa Perpustakaan Harun Al-Rasyid tergolong baik dan meningkat serta berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa STAI Auliaurrasyidin Tembilahan persentase 72,81%
(Azizan, Lubis & Muvid, 2020)	Pemanfaatan Media Youtube untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak	Penelitian ini menfokuskan pada pentingnya penggunaan media Youtube dalam pembelajaran Akidah Akhlak yang meningkatkan minat belajar.	Kualitatif deskriptif	Media pembelajaran berbasis Youtube merupakan solusi tepat meningkatkan minat dan motivasi belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak, sebab media Youtube yang mengandung konten pendidikan dapat memicu semangat siswa dalam belajar.
(Ratnaningsih, Miswan, Hady, Dewi, Fahriany & Zuhdi, 2020)	The Effectiveness of Using Edmodo-Based E-learning in the Blended Learning Process To Increase Student Motivation and Learning Outcomes	Penelitian ini menfokuskan kajian pada efektifitas penggunaan E-Learning berbasis Edmodo pada pembelajaran Blended Learning khususnya pada Pendidikan agama Islam untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMK Negeri di Jakarta.	Mixed Method	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa E-Learning berbasis Edmodo dalam proses pembelajaran Blended Learning berhasil meningkatkan motivasi dan minat belajar pendidikan agama Islam pada siswa SMK Negeri di Jakarta.
(Hamdani, 2021)	Peningkatan Motivasi Belajar dan Pengetahuan Peserta Didik: Penerapan Mobile Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	Penelitian ini menfokuskan pada pembuktian adanya pengaruh penerapan Mobile Learning terhadap peningkatan motivasi belajar dan pengetahuan siswa Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri Samarinda	Kuantitatif Experimental	Penerapan mobile learning secara signifikan berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar dan pengetahuan pada mata pelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam peserta didik di SMK Negeri Samarinda sehingga mobile learning dapat menjadi media alternatif dan model pembelajaran.
(Halimah & Maulidya, 2021)	Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS Di SMA Negeri 3 Pasuruan	Penelitian ini menfokuskan pada efektivitas penerapan aplikasi Kahoot dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan melihat perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa yang menggunakan aplikasi Kahoot dengan siswa yang tidak	Kuatitatif	Penggunaan aplikasi Kahoot efektif menciptakan rasa senang, meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam siswa SMA 3 Pasuruan

		menggunakan aplikasi Kahoot pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMA 3 Pasuruan		
(Nurazizah, Nuraeni, Wahyudin & Fitriyantiny, 2021)	Penerapan Multimedia Interaktif <i>Mind Mapping</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	Fokus penelitian ini pada implementasi multimedia Interaktif Mind Mapping untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam di SMA Muhammadiyah Kadungora	Kuantitatif Eksperimen	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan multimedia Interaktif Mind Mapping dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada Pelaksanaan Pengurusan Jenazah di SMA Muhammadiyah Kadungora tahun ajaran 2020/2021 ditandai dengan peningkatan rata-rata pembelajaran tanpa multimedia 69,4% dan skor rata-rata pembelajaran menggunakan multimedia adalah 79,6 %.
(Mukaromah, 2021)	Pengaruh Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Kelas A Program Studi Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Salahuddin Pasuruan Di Era Pandemi Covid-19	Fokus penelitian ini pada pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi belajar mahasiswa kelas A Program Studi Pendidikan Agama Islam STAI Salahuddin Pasuruan di era Pandemi Covid-19	Kuantitatif	Pembelajaran daring berkontribusi positif atau berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa pada Prodi Pendidikan Agama Islam STAI Salahuddin Pasuruan setelah era Pandemi Covid-19
(Nur Aeni, Khulqi, Latifah & Inayah, 2022)	Pemanfaatan Video Pembelajaran “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD	Penelitian ini menfokuskan pada pengembangan video pembelajaran sebagai media pembelajaran berkaitan dengan politik perspektif Islam.	Kuantitatif (D&D) Desain and Development)	Pemanfaatan video pembelajaran tentang “Kepemimpinan Khulafa Al Rasyidin” sebagai media pembelajaran politik Islam dapat menjadi alternatif media sebab dapat membantu pemahaman siswa, memberikan stimulus dan menumbuhkan motivasi belajar secara bertanggung jawab serta karakter kepemimpinan.
(Laily, Astutik & Haryono, 2022)	Instagram sebagai Media Pembelajaran Digital Agama Islam di Era 4.0	Fokus penelitian ini mengkaji pemanfaatan media sosial Instagram sebagai inovasi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam	Kualitatif	Fitur media sosial Instagram dapat digunakan pendidik sebagai media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran pendidikan agama Islam sebab layanan fitur Instagram dapat menyajikan informasi kebutuhan

				pembelajaran dan menarik perhatian siswa untuk belajar.
(Syarifuddin, Maulana, Fadlinazich & Harun, 2022)	Eksperimen Media Pembelajaran “I-Slami” Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Tuna Rungu Di Sidoarjo	Fokus penelitian ini untuk mendeskripsikan hasil eksperimen dan mengetahui peningkatan motivasi penggunaan media pembelajaran “I-Slami” dalam meningkatkan motivasi belajar siswa	Kuantitatif Eksperimen	Media aplikasi “I-Slami” berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Islam siswa tuna rungu.
(Nadiva, 2022)	Pemanfaatan Media Tik Tok dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Di SMAN 1 Lawang	Peningkatan motivasi dan hasil belajar pendidikan agama Islam melalui pemanfaatan media Tiktok di SMA 1 Lawang menjadi fokus penelitian ini sehingga peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif	Kualitatif	Penggunaan media Tiktok dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA 1 Lawang ditandai dengan keaktifan siswa menanggapi dan bertanya, siswa lebih bersemangat dan mudah menerima materi.
(Qodri, 2022)	Penggunaan Media Youtube Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Fiqih Melalui Pembelajaran Daring Madrasah Aliyah Negeri 2 Situbondo	Penelitian ini menfokuskan pada penerapan media Youtube dalam meningkatkan motivasi belajar Fiqih pada pembelajaran daring di MA Neheri 2 Situbondo.	Kualitatif	Media Youtube digunakan untuk menonton video pembelajaran fiqih, penggunaan media tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar fiqih karena kemudahan penggunaan antusiasme peserta didik dan menumbuhkan semangat belajar.
(Basri, 2022)	Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Melalui Media Pembelajaran Power Point Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar	Penelitian ini menfokuskan untuk mengetahui adanya peningkatan motivasi belajar pada pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti melalui media power point dalam pembelajaran siswa kelas V SD IT Wihdatul Ummah Kab.Takalar	Kuantitatif Penelitian Tindakan Kelas	Hasil penelitian siklus ke siklus menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas V mengalami peningkatan signifikan melalui media pembelajaran power poin dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SD IT Wihdatul Ummah Kabupaten Takalar.
(Salahuddin, 2022)	Peningkatan Motivasi Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Media Audio Visual di MAS Muta'allimin Blang Bintang	Penelitian ini menfokuskan pada respon siswa terhadap penggunaan media audio visual dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di	Kuantitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil penelitian menunjukkan respon siswa dalam penggunaan media audio visual dalam pembelajaran Aqidah Akhlak meningkat dari Siklus I ke Siklus II sehingga tergolong

		Kelas X MAS Muta'allimin Blang Bintang		kategori sangat baik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
(Deni & Alfurqan, 2023)	Analisis media pembelajaran berbasis power point terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 16 Air Tawar Timur	Analisis penggunaan media berbasis power point pada materi QS. At-Tin	Kualitatif deskriptif	Penggunaan media pembelajaran berbasis power poin pada materi QS. At-Tin serta dukungan guru dapat menjadikan peserta didik termotivasi dalam belajar dan memiliki keinginan yang tinggi untuk berhasil dalam belajar.
(Pasadi, Renaldi, Hidayati, Syarif & Pahrurraji, 2023),	Efektivitas Penggunaan "Tablet" Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas XII SMA Ar-Rahman Qur'anic Learning Islamic School Purwakarta	Penggunaan Tablet menjadi terobosan dan penggunaan baru di Sekolah AQL Islamic Purwakarta sehingga penelitian ini menyorot efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar PAI dan Budi Pekerti Siswa Kelas XII.	Kualitatif Etnografi	Penggunaan Table pada siswa Kelas XII efektif dan efisien serta berpengaruh dalam meningkatkan kecerdasan dan motivasi belajar PAI dan Budi Pekerti ditandai dengan tumbuhnya ketekunan, dorongan dan minat belajar yang baik.
(Latif, 2023)	Pemanfaatan Aplikasi Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital	Penggunaan aplikasi Youtube sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam	Kualitatif Deskriptif	Penggunaan aplikasi Youtube sebagai media pembelajaran PAI cukup efektif dan memberikan kemudahan belajar dan menumbuhkan motivasi. Sajian informasi conten pendidikan dalam Youtube membantu peserta didik dalam belajar sebab mudah diakses dan efisien.
(Melani, 2023)	The Use of Interactive Technology in Islamic Education at Elementary Schools: Impact on Students' Motivation, Participation, and Understanding	Fokus penelitian ini mengevaluasi dampak penggunaan teknologi aplikasi pendidikan dan video animasi yang interaktif dalam pembelajaran pendidikan agama Islam terhadap motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa	Mixed Method	Penggunaan teknologi aplikasi pendidikan dan video animasi secara signifikan meningkatkan motivasi dari 60% menjadi 85%, partisipasi dari 55% menjadi 90%, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran agama Islam dari 58% menjadi 87% sehingga pembelajaran lebih efektif dan menarik.
(Fawaidatun, Anshori, Qothifatul & Husniyah, 2023)	Pembelajaran Inovatif berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi	Fokus penelitian ini yaitu pembelajaran pendidikan agama Islam yang menggunakan media Quizizz untuk meningkatkan	Kuantitatif (PTK)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz selama dua kali Siklus dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

	Belajar dan Hasil Belajar Anak	motivasi dan hasil belajar siswa di Sekolah		
(Fakhrunnisaa & Mardawati, 2023)	Pengaruh Game Edukasi Berbasis Educandy Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V Pada SD 103 Bontompare	Penelitian ini menfokuskan pada pengaruh game edukasi berbasis educandy terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas V pada SD 103 Bontompare	Kuantitatif	Temuan penelitian ini bahwa penggunaan game edukasi berbasis educandy tidak menunjukkan adanya pengaruh terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas V pada SD 103 Bontompare, terdapat banyak factor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, karena itu diperlukan adanya kreatifitas dan inovasi guru menggunakan media, materi dan model sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar.
(Inayati, Maulana & Rohmani, 2023)	Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap motivasi belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti bagi siswa SMP Negeri 1 Jatisrono tahun ajaran 2021/2022	Penelitian ini fokus untuk mengukur pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap motivasi belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti khususnya pada siswa SMP Negeri 1 Jatisrono tahun 2021-2022	Kuantitatif Eksperimen	Hasil penelitian menemukan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi android, setelah dilakukan treatment pada siswa menunjukkan adanya pengaruh signifikan pada motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP 1 Jatisrono
(Nuraeni, Kurnianti & Hasanah, 2023)	Analisis Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	Fokus penelitian ini menganalisis penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran terpadu terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar.	Kualitatif	Media pembelajaran berbasis video animasi cukup sesuai untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran yang efektif sebab terbukti meningkatkan motivasi, semangat dan prestasi belajar siswa Sekolah Dasar.
(Tanjung & Manalu, 2023)	Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia dalam Memotivasi Belajar Siswa Kelas VIIA Di SMP Negeri 1 Sawit Seberang	Fokus penelitian ini yakni mendeskripsikan pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis multimedia dalam menanamkan motivasi belajar siswa SMP Negeri 1 Sawit Seberang	Kualitatif deskriptif	Pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis multimedia (PPT dan video belajar) yang diimplementasikan guru efektif dan berpengaruh dalam menanamkan motivasi, keaktifan dan hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Sawit Seberang
(Putri & Alfurqan, 2023)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Motivasi Belajar	Penelitian ini fokus pada untuk mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi	Kuantitatif eksperimen	Penggunaan media pembelajaran animasi berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan

	Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama SD Kota Padang.	terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam khususnya di SD Kota Padang		agama Islam di SD melalui kegiatan belajar yang tepat, meningkatnya nilai siswa baik sebelum dan sesudah penggunaan media animasi, tingginya motivasi belajar siswa setelah penyebaran angket variabel motivasi belajar.
(Lestari & Darmawan, 2024),	Analisis Dampak Game Show Clash of Champions Terhadap Motivasi Belajar Di Kalangan Gen-Z	Penayangan game show Clash of Champions di YouTube dan aplikasi Ruangguru dan dampaknya terhadap motivasi belajar Gen Z.	Kualitatif deskriptif	Adanya indikator motivasi belajar bagi pelajar dan mahasiswa setelah menonton Clash of Champions, artinya terdapat dampak motivasi belajar yang baik seperti tidak adanya kebosanan dan rasa jenuh, fokus dan bersemangat, giat, tenang dalam kesulitan dan tidak mudah menyerah.
(Inayati, Maimun, Sa'diyah & Listiana, 2024)	Enhancing Students' Learning Motivation Through the Integration of The TPACK Framework in Aqidah Akhlak Education	Integrasi kerangka TPACK (teknologi, pedagogi dan konten), khususnya media gambar dan video, buku digital, slide dan LCD Proyektor, Laptop dan Hp digunakan dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di MAN 1 Pamekasan yang bertujuan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.	Kualitatif	Penggunaan kerangka TPACK yang diintegrasikan dalam pembelajaran Aqidah Akhlak dapat memecahkan masalah belajar, membantu siswa dalam belajar serta meningkatkan motivasi belajar dan prestasi akademik siswa,
(Fatchurrohman, Suriyansyah, Harsono, Fauzi & Annisa, 2024)	Implementasi Media Pembelajaran Tablet dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN Pelambuan 4	Peran media interaktif pembelajaran Tablet yang meningkatkan motivasi belajar siswa.	Kualitatif Studi Kasus	Aplikasi padlet, quizziz dan vidio dalam penggunaan media Tablet pada pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta meningkatkan keterampilan membaca dan menyimak, siswa dapat bersemangat, bertanya dan berdiskusi
(Alfatih, Jannah & Raharjo, 2024)	Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah	Pengembangan media pembelajaran interaktif aplikasi Canva	Research and Development (R&D)	Hasil pengembangan dan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif aplikasi Canva dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman materi ajar serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yang mendapat respon kelayakan dari siswa denga

				rata-rata presentasi kelayakan 93,1 % kriteria menarik.
(Andrianto, Hidayatullah, Taufiqurrohman, Mustaghfirin & Malika, 2024)	Pemanfaatan Aplikasi Tiktok dalam Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Hidayatul Mubtadien Ponorogo	Penggunaan aplikasi Tiktok dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak	Kualitatif	Aplikasi Tiktok dapat dimanfaatkan dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak sebab terbukti meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, meningkatkan prestasi.
(Suriyati, Abubakar, Nur, Suwito & Nuraeni, 2024)	Pemanfaatan Media Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama	Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam	Kualitatif Deskriptif	Pemanfaatan Canva sebagai media dalam mata pelajaran PAI berdampak positif bagi siswa yakni menarik sebab menyajikan desain grafis, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yang memiliki tingkah kemampuan desain yang berbeda pada siswa.
(Chofifah & Sulaikho, 2024)	Pemanfaatan Media Sosial Tiktok untuk Mendesain Materi Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VI SDN Kebontemu Jombang	Penggunaan media sosial Tiktok dan desain materi PAI Siswa	Kualitatif Studi Kasus	Desain materi PAI dapat lebih menarik dan inovatif dengan penggunaan media sosial Tiktok sebab lebih interaktif dan visual yang dapat mempengaruhi semangat dan motivasi belajar siswa, meningkatkan keterlibatan dan jangkauan pembelajaran.
(Barus, Situmorang, Rido & Rudi, 2024)	Pemanfaatan Media Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	Penggunaan media Tiktok untuk pembelajaran PAI	Kualitatif Studi Kasus	Media Tiktok efektif menciptakan pembelajaran interaktif dalam Pendidikan Agama Islam, membantu meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan pemahaman belajar dan membangun imajinasi serta menumbuhkan motivasi sebab menyediakan konten menarik yang sejalan kebutuhan belajar siswa sekarang.
(Novita, Muchtar & Wiguna, 2024)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis E-Book terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Di Kelas V SD IT Ar Ridha Tanjung Pura	Fokus penelitian ini yakni mengukur adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis E-Book terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas V SD IT	Kuantitatif (Korelasional)	Berdasarkan hasil uji hipotesis dan analisis korelasi menunjukkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis E-Book berpengaruh positif dengan motivasi siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam.
(Fajarini, Amumpun,	Pengaruh Penggunaan TikTok sebagai Media Pembelajaran	Fokus penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan	Kuantitatif Deskriptif	Penggunaan Tiktok sebagai media pembelajaran pendidikan agama Islam yang

Paridah & Sajdah, 2024)	Pendidikan Agama Islam Pada Era 4.0	Tiktok sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA PGRI 1 Kotabumi.		memuat konten pendek dan relevan dapat memperkuat materi, pemahaman, motivasi dan pengalaman belajar serta menarik dan menghibur siswa.
(Ayuningtiyas & Hajaroh, 2024)	Pengembangan Media Interaktif Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih	Penelitian ini menfokuskan pada pengembangan Kahoot sebagai media interaktif yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih	Research and Development (R&D)	Hasil uji kelayakan ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa pengembangan media Kahoot layak digunakan dalam proses pembelajaran dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran Fiqih.
(Salsabila & Muhammad, 2024)	Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Melalui Media Tiktok Siswa SMP 4 Kota Probolinggo	Fokus penelitian ini yakni strategi guru menggunakan media Tiktok untuk meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Islam pada siswa SMP 4 Kota Probolinggo	Kualitatif deskriptif	Penggunaan Tikto secara bijak, baik dan benar dapat menjadi media pembelajaran interaktif dalam pendidikan agama Islam. Penggunaannya yang fleksibilitas dapat meningkatkan motivasi belajar dan menarik bagi siswa generasi Z,
(Setiawan & Andrianto, 2024)	Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 02 Abung Pekurun	Fokus penelitian mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall dalam meningkatkan minat belajar pendidikan agama Islam pada siswa SMPN 2 Abung Pekurun	Kuantitatif Eksperimen	Pemanfaatan media pembelajaran interaktif yakni aplikasi Wordwall dapat menjadi alternatif, hal ini didasarkan bahwa dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, meningkatkan partisipasi, minat dan motivasi belajar pendidikan agama Islam yang meningkat secara signifikan.
(Rahmawati, Saefuddin & Muhammad, 2024)	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Box Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 194 Sukajadi Kota Bandung	Penelitian ini menfokuskan pada tingkat motivasi belajar siswa melalui penerapan media smart box dan pembelajaran konvensional pada pembelajaran pendidikan agama Islam	Kuantitatif	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Smart Box secara efektif dan signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.
(Openg, Aran & Kwen, 2024)	Pengaruh Media Pembelajaran Multimedia Interaktif	Penelitian ini menfokuskan dengan mengukur dan menganalisis pengaruh penggunaan media	Kuantitatif	Temuan penelitian ini mengemukakan bahwa multimedia khususnya media pembelajaran interaktif berpengaruh efektif dalam

	Terhadap Motivasi Dan Keaktifan Belajar Siswa	pembelajaran interaktif berbasis multimedia terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa kelas XI IPS di SMA PGRI Gelekat Lewo Boru		meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa PAK di kelas XI IPS SMA PGRI Gelekat Lewo Boru.
(Kurniawan, Fahmi, Mas'ud & Syaifuddin, 2024)	Penguatan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Literasi Keagamaan Digital	Penelitian ini mengkaji tentang penerapan literasi keagamaan digital dalam memberikan penguatan motivasi belajar peserta didik pada pendidikan agama Islam kelas XI SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo	Kualitatif	Hasil penelitian ini mengemukakan bahwa dengan penerapan literasi keagamaan digital dalam menguatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan agama Islam sehingga dapat menjadi pedoman dalam perancangan pembelajaran yang relevan bagi peserta didik.
(Oviyanti & Ananda, 2024)	Online Based Learning by Quizizz to Improve Collegian Learning Motivation at Islam State University Raden Fatah Palembang	Penelitian ini mendeskripsikan bagaimana meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang melalui media pembelajaran online	Kualitatif	Hasil penelitian ini mengemukakan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran online yang berbasis game Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa ditandai pembelajaran yang menyenangkan, adanya keinginan berhasil, tercipta kebutuhan belajar dan kesadaran mewujudkan cita-cita.
(Restina, 2024)	Pengaruh Media Pembelajaran Blooket terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII SMP PGII 2 Bandung	Fokus penelitian ini yakni mengeksplorasi dan mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran Blooket terhadap motivasi belajar pendidikan agama Islam Siswa kelas VII SMP PGII 2 Bandung	Kuantitatif Eksperimen	Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran Blooket terhadap Motivasi Belajar pendidikan agama Islam pada siswa kelas VII SMP PGII 2 Bandung.

Tabel 5. Analisis Literatur

No	Judul Penelitian dan Author	Topik Masalah	Metode	Hasil	Kontribusi
1	Inovasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam: Efektivitas Penggunaan Fun Card sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar, Keaktifan Diri, dan Hasil Belajar Peserta Didik (Aminah, 2016).	3	3	2	3
2	Pemanfaatan Media Infokus dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Sigalangan (Simanungkalit, 2018).	3	3	2	3
3	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs. Nahdlatul Ummah Sidoarjo (Afifah, 2019).	3	3	3	2
4	Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Internet of Things; Pembelajaran di Pesantren (Syakroni, Zamroni, Muali, Baharun, Sunarto, Musthofa & Wijaya, 2019).	3	3	3	3
5	Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam pada Situasi Pandemi Covid-19 (Alvianto, 2020).	3	2	3	2
6	Peranan Perpustakaan Harun Al-Rasyid Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Di STAI Auliaurasyidin Tembilahan (Aysyah, 2020).	3	2	3	2
7	Pemanfaatan Media Youtube untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak (Azizan, Lubis & Muvid, 2020).	3	2	2	2
8	The Effectiveness of Using Edmodo-Based E-learning in the Blended Learning Process To Increase Student Motivation and Learning Outcomes (Ratnaningsih, Miswan, Hady, Dewi, Fahriany & Zuhdi, 2020).	3	3	3	3
9	Peningkatan Motivasi Belajar dan Pengetahuan Peserta Didik: Penerapan Mobile Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Hamdani, 2021).	3	3	3	3
10	Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS Di SMA Negeri 3 Pasuruan (Halimah & Maulidya, 2021)	3	3	3	3
11	Penerapan Multimedia Interaktif Mind Mapping Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Nurazizah, Nuraeni, Wahyudin & Fitriyantiny, 2021).	3	2	2	2
12	Pengaruh Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Kelas A Program Studi Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Agama	3	3	3	2

	Islam (STAI) Salahuddin Pasuruan Di Era Pandemi Covid-19 (Mukaromah, 2021).				
13	Pemanfaatan Video Pembelajaran “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD (Nur Aeni, Khulqi, Latifah & Inayah, 2022).	3	2	2	2
14	Instagram sebagai Media Pembelajaran Digital Agama Islam di Era 4.0 (Laily, Astutik & Haryono, 2022).	3	3	3	3
15	Eksperimen Media Pembelajaran “I-Slami” Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Tuna Rungu Di Sidoarjo (Syarifuddin, Maulana, Fadlinazich & Harun, 2022).	3	3	3	3
16	Pemanfaatan Media Tik Tok dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Di SMAN 1 Lawang (Nadiva, 2022).	3	3	2	2
17	Penggunaan Media Youtube Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Fiqih Melalui Pembelajaran Daring Madrasah Aliyah Negeri 2 Situbondo (Qodri, 2022).	3	3	2	3
18	Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Melalui Media Pembelajaran Power Point Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar (Basri, 2022).	3	2	2	2
19	Peningkatan Motivasi Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Media Audio Visual di MAS Muta'allimin Blang Bintang (Salahuddin, 2022).	3	3	3	3
20	Analisis media pembelajaran berbasis power point terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 16 Air Tawar Timur (Deni & Alfurqan, 2023).	3	2	2	2
21	Efektivitas Penggunaan “Tablet” Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas XII SMA Ar-Rahman Qur'anic Learning Islamic School Purwakarta (Pasadi, Renaldi, Hidayati, Syarif & Pahrurraji, 2023).	3	3	3	3
22	Pemanfaatan Aplikasi Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital (Latif, 2023).	3	2	2	2
23	The Use of Interactive Technology in Islamic Education at Elementary Schools: Impact on Students' Motivation, Participation, and Understanding (Melani, 2023).	3	3	3	3
24	Pembelajaran Inovatif berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Anak (Fawaidatun, Anshori, Qothifatul & Husniyah, 2023).	3	2	2	2

25	Pengaruh Game Edukasi Berbasis Educandy Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V Pada SD 103 Bontompare (Fakhrunnisaa & Mardawati, 2023)	3	2	2	3
26	Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap motivasi belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti bagi siswa SMP Negeri 1 Jatisrono tahun ajaran 2021/2022 (Inayati, Maulana & Rohmani, 2023).	3	3	3	3
27	Analisis Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar (Nuraeni, Kurnianti & Hasanah, 2023).	3	2	3	2
28	Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia dalam Memotivasi Belajar Siswa Kelas VIIA Di SMP Negeri 1 Sawit Seberang (Tanjung & Manalu, 2023).	3	3	3	2
29	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama SD Kota Padang (Putri & Alfurqan, 2023).	3	3	3	2
30	Analisis Dampak Game Show Clash of Champions Terhadap Motivasi Belajar Di Kalangan Gen-Z (Lestari & Darmawan, 2024).	3	3	2	3
31	Enhancing Students' Learning Motivation Through the Integration of The TPACK Framework in Aqidah Akhlak Education (Inayati, Maimun, Sa'diyah & Listiana, 2024)	3	3	3	3
32	Implementasi Media Pembelajaran Tablet dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN Pelambuan 4 (Fatchurrohman, Suriyansyah, Harsono, Fauzi & Annisa, 2024).	3	3	2	2
33	Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah (Alfatih, Jannah & Raharjo, 2024).	3	2	2	2
34	Pemanfaatan Aplikasi Tiktok dalam Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Hidayatul Muhtadien Ponorogo (Andrianto, Hidayatullah, Taufiqurrohman, Mustaghfirin & Malika, 2024).	3	3	2	2
35	Pemanfaatan Media Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama (Suriyati, Abubakar, Nur, Suwito & Nuraeni, 2024).	3	3	2	3
36	Pemanfaatan Media Sosial Tiktok untuk Mendesain Materi Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VI SDN Kebontemu Jombang (Chofifah & Sulaikho, 2024).	3	3	2	3
37	Pemanfaatan Media Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Barus, Situmorang, Rido & Rudi, 2024)	3	2	2	2
38	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis E-Book terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Di Kelas V SD IT	3	3	3	2

	Ar Ridha Tanjung Pura (Novita, Muchtar & Wiguna, 2024).				
39	Pengaruh Penggunaan TikTok sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Era 4.0 (Fajarini, Amumpun, Paridah & Sajdah, 2024).	3	3	2	2
40	Pengembangan Media Interaktif Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih (Ayuningtiyas & Hajaroh, 2024).	3	3	2	3
41	Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Melalui Media Tiktok Siswa SMP 4 Kota Probolinggo (Salsabila & Muhammad, 2024).	3	3	2	3
42	Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 02 Abung Pekurun (Setiawan & Andrianto, 2024).	3	3	3	2
43	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Box Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 194 Sukajadi Kota Bandung (Rahmawati, Saefuddin & Muhammad, 2024).	3	3	2	2
44	Pengaruh Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Dan Keaktifan Belajar Siswa (Openg, Aran & Kwen, 2024).	3	3	2	2
45	Penguatan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Literasi Keagamaan Digital (Kurniawan, Fahmi, Mas'ud & Syaifuddin, 2024).	3	2	2	2
46	Online Based Learning by Quizizz to Improve Collegian Learning Motivation at Islam State University Raden Fatah Palembang (Oviyanti & Ananda, 2024).	3	3	3	3
47	Pengaruh Media Pembelajaran Blooket terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII SMP PGII 2 Bandung (Restina, 2024).	3	3	2	2

Tabel 6.
Kejelasan topik, metode, hasil dan kontribusi penelitian

No.	Topik-Topik Penelitian	Jumlah Artikel	Penulis
1	Tik Tok	6	(Nadiva, 2022), (Andrianto, Hidayatullah, Taufiqurrohman, Mustaghfirin & Malika, 2024), (Chofifah & Sulaikho, 2024), (Barus, Situmorang, Rido & Rudi, 2024), (Fajarini, Amumpun, Paridah & Sajdah, 2024), (Salsabila & Muhammad, 2024)
2	Youtube	3	(Azizan, Lubis & Muvid, 2020), (Qodri, 2022), (Latif, 2023)
3	Video Animasi	3	(Melani, 2023), (Nuraeni, Kurnianti & Hasanah, 2023), (Putri & Alfurqan, 2023)
4	Canva	2	(Alfatih, Jannah & Raharjo, 2024), (Suriyati, Abubakar, Nur, Suwito & Nuraeni, 2024)
5	Pembelajaran Daring (Zoom & Google Meet)	2	(Alvianto, 2020), (Mukaromah, 2021)
6	Kahoot	2	(Halimah & Maulidya, 2021), (Ayuningtiyas & Hajaroh, 2024)
7	Quizizz	2	(Fawaidatun, Anshori, Qothifatul & Husniyah, 2023), (Oviyanti & Ananda, 2024)
8	Tablet	2	(Pasadi, Renaldi, Hidayati, Syarif & Pahrurraji, 2023), (Fatchurrohman, Suriyansyah, Harsono, Fauzi & Annisa, 2024)
10	Power Point	2	(Basri, 2022), (Deni & Alfurqan, 2023)
11	Audio Visual	2	(Salahuddin, 2022), (Afifah, 2019)
12	Fun Card	1	(Aminah, 2016)
13	Infokus	1	(Simanungkalit, 2018)
15	Internet of Things (IoT)	1	(Syakroni, Zamroni, Muali, Baharun, Sunarto, Musthofa & Wijaya, 2019)
16	Perpustakaan	1	(Aysyah, 2020)
17	Edmodo	1	(Ratnaningsih, Miswan, Hady, Dewi, Fahriany & Zuhdi, 2020)
18	Mobile Learning	1	(Hamdani, 2021)
19	Multimedia Interaktif <i>Mind Mapping</i>	1	(Nurazizah, Nuraeni, Wahyudin & Fitriyantiny, 2021)
20	Multimedia PPT & Video Belajar	1	(Tanjung & Manalu, 2023)
21	Multimedia Interaktif	1	(Openg, Aran & Kwen, 2024)
22	Video	1	(Nur Aeni, Khulqi, Latifah & Inayah, 2022)
23	Instagram	1	(Laily, Astutik & Haryono, 2022)
24	Aplikasi "I-Slami"	1	(Syarifuddin, Maulana, Fadlinazich & Harun, 2022)
25	Game Educandy	1	(Fakhrunnisaa & Mardiawati, 2023)
26	Game Show Clash of Champions	1	(Lestari & Darmawan, 2024),
27	Aplikasi Android	1	(Inayati, Maulana & Rohmani, 2023)
28	TPACK (gambar dan video, buku digital, slide dan LCD Proyektor, Laptop dan Hp)	1	(Inayati, Maimun, Sa'diyah & Listiana, 2024)
29	E-Book	1	(Novita, Muchtar & Wiguna, 2024)
30	Wordwall	1	(Setiawan & Andrianto, 2024)
31	Smart Box	1	(Rahmawati, Saefuddin & Muhammad, 2024)
32	Literasi Keagamaan Digital	1	(Kurniawan, Fahmi, Mas'ud & Syaifuddin, 2024)

33	Blooket	1	(Restina, 2024)
Total		47	

Tabel 7.

Topik-topik penelitian tentang teknologi media dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Islam siswa Gen Z

Berdasarkan tabel 6, menunjukkan kualitas artikel yakni terkait topik, metode, hasil dan kontribusi penelitian sehingga dapat dianalisis dan ditemukan cakupan topik-topik terkini mengenai teknologi media dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Islam siswa Gen Z di Indonesia sebagaimana dikemukakan pada tabel 7 diatas. Adapun topik-topik tersebut yaitu; Tik Tok, Youtube, Video Animasi, Canva, Pembelajaran Daring (Zoom & Google Meet), Kahoot, Quizizz, Tablet, Power Point, Audio Visual, Fun Card, Infokus, Internet of Things (IoT), Perpustakaan, Edmodo, Mobile Leaning, Multimedia Interaktif (Mind Mapping, PPT & Video Belajar), Instagram Aplikasi “I-Slami”, Game (Educandy dan Show Clash of Champions), Aplikasi Android, TPACK (gambar dan video, buku digital, slide dan LCD Proyektor, Laptop dan Hp), E-book, Wordwall, Smart Box, Literasi Keagamaan Digital dan Blooket.

Cakupan topik-topik penelitian diatas menunjukkan tema paling sering diteliti yaitu media Tik Tok sebanyak 6 topik, kemudian media Youtube dan Video Animasi sebanyak 3 topik, disusul media Canva topik Pembelajaran Daring (Zoom & Google Meet), Kahoot, Quizizz, Tablet, Power Point dan Audio Visual masing-masing 2 topik. Sedangkan topik-topik lainnya seperti media Fun Card, Infokus, Internet of Things (IoT), Perpustakaan, Edmodo, Mobile Leaning, Multimedia Interaktif Mind Mapping, Multimedia PPT & Video Belajar, Multimedia Interaktif, Video, Instagram, Aplikasi “I-Slami”, Game Educandy, Game Show Clash of Champions, Aplikasi Android, TPACK (gambar dan video, buku digital, slide dan LCD Proyektor, Laptop dan Hp), E-Book, Wordwall, Smart Box, Literasi Keagamaan Digital dan Blooket masing-masing terdapat 1 topik kajian penelitian.

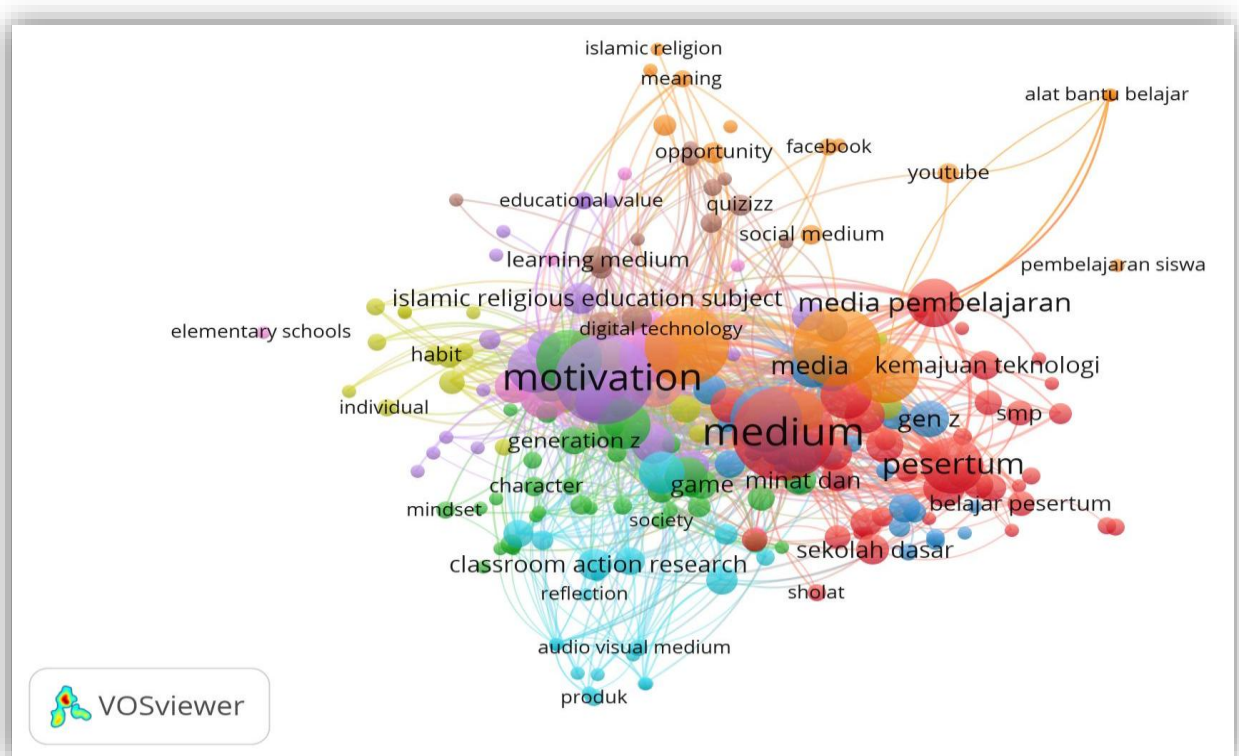
2. Hasil Bibliometric Trend Publikasi

Untuk memperkuat temuan penelitian ini dilakukan visualisasi data pada Bibliometric yang diawali menggunakan bantuan aplikasi Publish or Perish (PoP) dan analisis menggunakan Vosviewer. Hasil analisis Bibliometrik menghasilkan 3 bentuk data, yaitu Visualisasi Jaringan yang menunjukkan hubungan antar topik penelitian, Visualisasi Hamparan yang menunjukkan penelitian terkini dan Visualisasi Kepadatan yang menunjukkan banyaknya topik penelitian yang dilakukan.

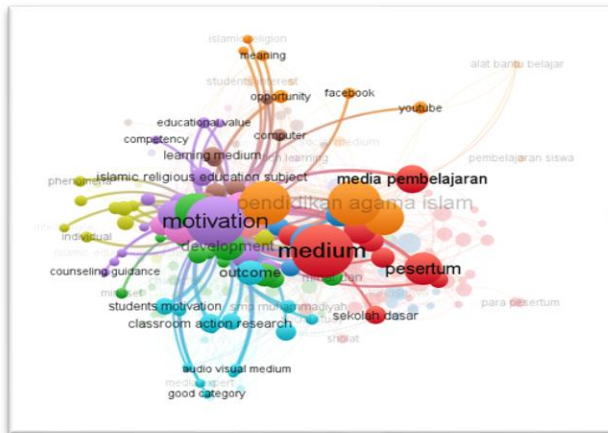
a. Visualisasi Jaringan (*Network visualization*)

Analisis Keyword Co-occurrence (analisis kata kunci) menampilkan visualisasi jejaring antar kata kunci. Gambar 2 menunjukkan sejumlah kata kunci dominan yaitu “Motivation”, “pendidikan agama Islam”, “medium”, “media pembelajaran”, dan “learning”. Apabila diperbesar (Zoom) kata kunci “**motivation**” berhubungan dengan “pendidikan agama Islam”, “medium”, “media pembelajaran”, “development”, “outcome”, “pandemi covid”, “enviromtent”, “teaching”, “mindset”, “phenomena”, “competence”, “educational value”, “opportunity”, “sekolah dasar”, “smp muhammadiyah”, “sma negeri”, “mahasiswa” “multimedium”, “artivicial intelligence”, “audio visual medium”, “online”, “internet”, “word”, “al-qur’an”, canva”, “video pembelajaran”, “tpack”, “social media”, “buku”, “computer”, “quiziz”, “facebook”, “youtube”, “gadget”, “lcd”, “interactive learning medium”, “online game”, power point medium”, “berbasis web”. Adapun kata

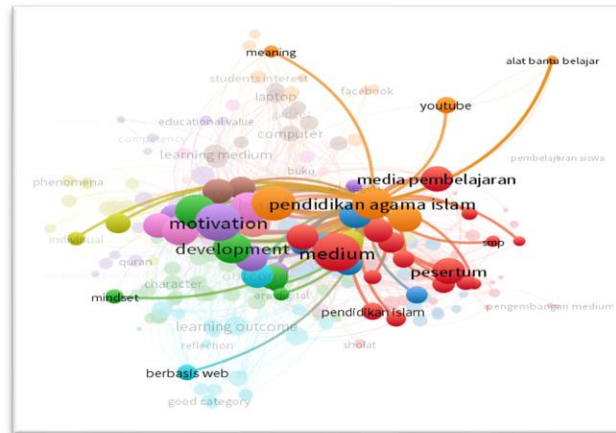
kunci **"pendidikan agama Islam"** berhubungan dengan "learning", "media pembelajaran", "motivation", "alat bantu belajar", "berbasis teknologi", "teaching". Kata kunci **"medium"** berhubungan dengan "pembelajaran pendidikan agama Islam", "media pembelajaran", "motivasi", "development", "outcome", dan "gen Z". Sedangkan kata kunci **"Media pembelajaran"** berhubungan dengan "alat bantu belajar", "meningkatkan motivasi belajar", "power point", "berbasis teknologi", "motivasi", "online", "medium", "effectiveness", "Indonesia", "motivation", "learning", "computer". Kata kunci **"Learning"** berhubungan dengan "pembelajaran pendidikan agama Islam", "media pembelajaran", "motivasi", "sma negeri", "pesertum", "online", "medium", "world", "al-quran", "outcome", "student motivation", "multimedia", "enviroment", "development", "outcome", "Islamic religious education", "video", "social medium", "facebook", "computer", "opportunity", "menaing", continuity", "student interest", "student attention", dan "condition".



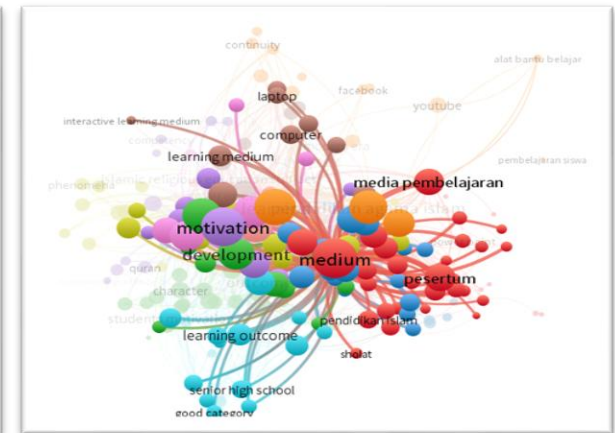
Gambar 2:
Network visualization of Co-occurrence (kata kunci) "Teknologi media pembelajaran",
"motivasi belajar pendidikan agama Islam" dan "siswa generasi Z"



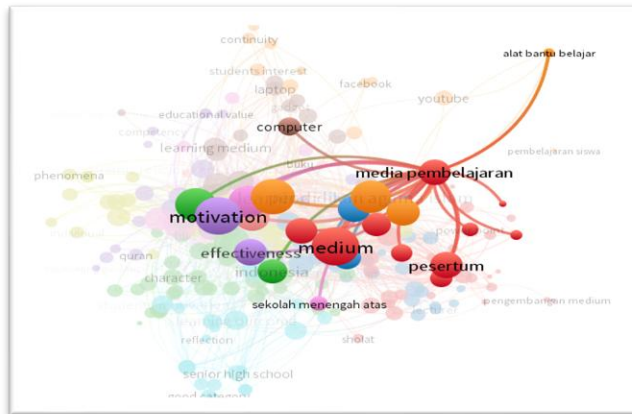
Kata Kunci "Motivation"



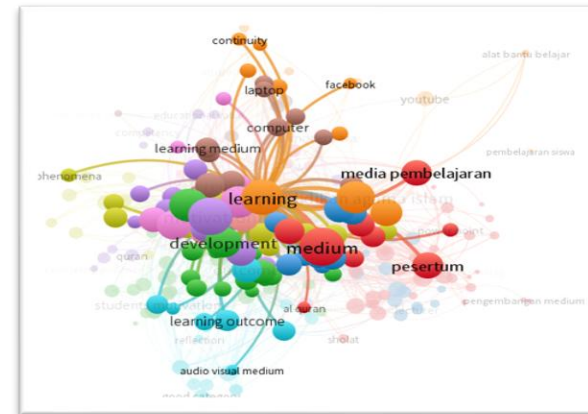
Kata kunci "Pendidikan agama Islam"



Kata kunci "Medium"



Kata kunci "Medium"

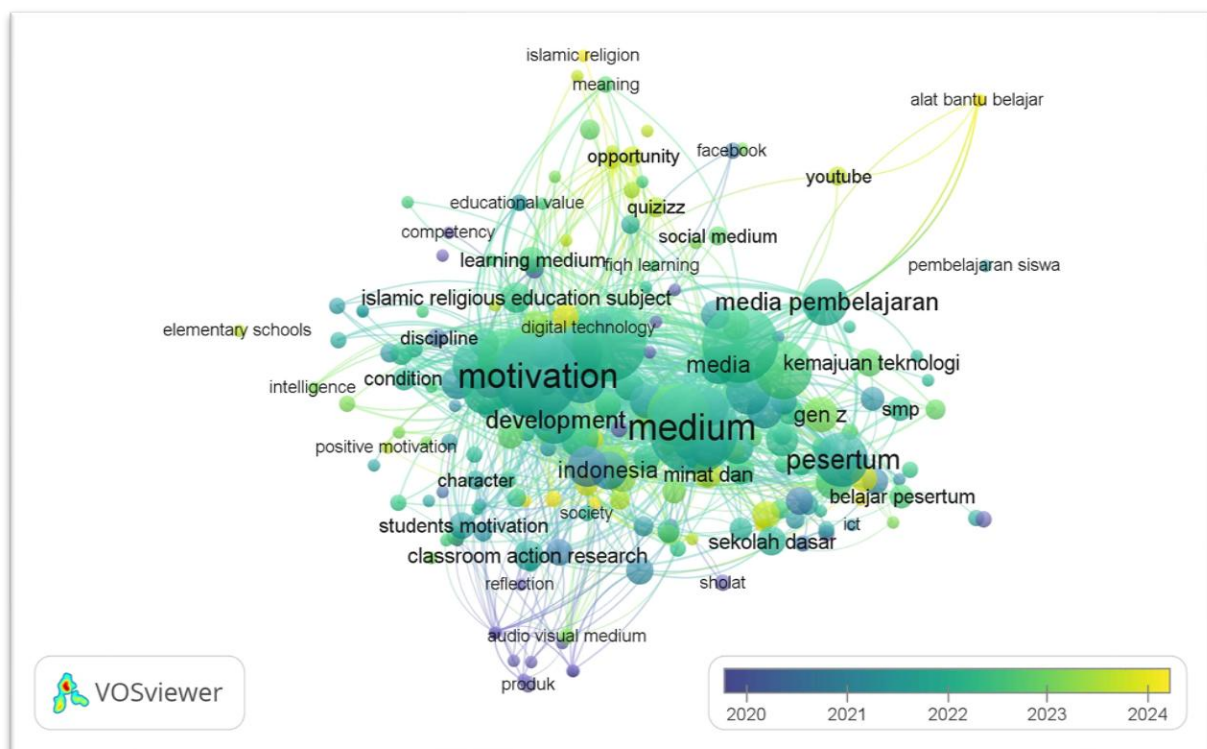


Kata kunci "Learning"

Gambar 3: Visualisasi masing-masing kata kunci

b. Visualisasi Hamparan Topik (*Overlay Visualization*)

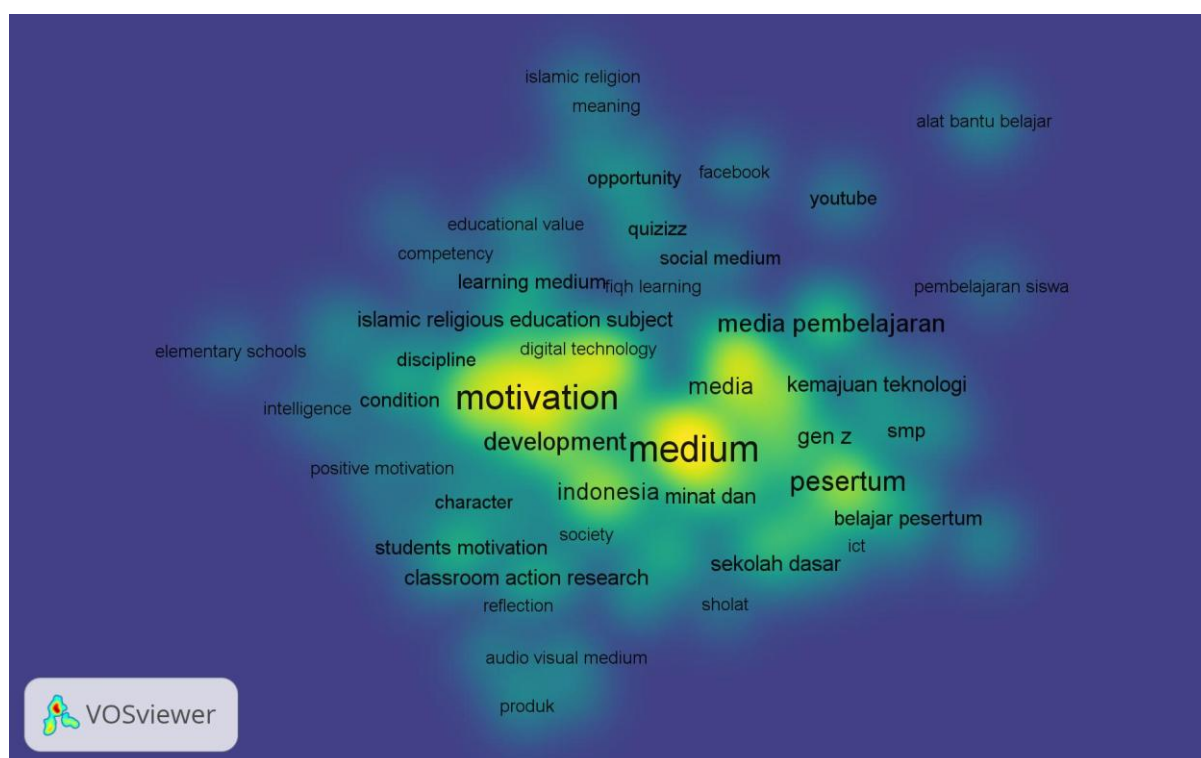
Selanjutnya overlay visualisasi dilakukan untuk memvisualisasikan histori penelitian lama dan terbaru selama 5 (lima) tahun terakhir yang berkaitan tren publikasi terkait teknologi media pembelajaran yang meningkatkan motivasi belajar PAI siswa Gen Z. Visualisasi warna kuning merupakan penelitian terbaru yang telah dilakukan, apabila diperbesar (Zoom) tampak topik-topik terkini seperti "alat bantu belajar", "youtube", "quizizz", "gadget", "laptop", "self efficacy", "lcd proyektor", "opportunity", "continuity", "Islamic religion", "minat", "millenial", "gen Z", "canva", "social medium", "wordwall", "era digital", "artificial intelligence", "teaching method", "strategic role", "positive motivation", "efficiency", "challenge". Sedangkan visualisasi berwarna biru gelap menggambarkan topik-topik penelitian sebelumnya, keterkaitan antar kata kunci ini menunjukkan berbagai penelitian saling terkait erat. Adapun kata kunci yang tidak terkait dan terkoneksi menunjukkan adanya peluang penelitian sejenis sehingga menjadi peluang dan memungkinkan dilakukannya kombinasi penelitian, mengaitkannya dengan variabel tertentu maupun metode berbeda. Hal ini sebagaimana visualisasi pada gambar 4. dan 5. berikut:



Gambar 4: Overlay Visualization (kata kunci),
sebaran topik-topik kajian lama dan terbaru

c. Visualisasi Kepadatan Topik (*Density Visualization*)

Adapun penelitian dimasa yang akan datang berkaitan aspek kebaruan (novelty) dalam topik "Teknologi pembelajaran dan motivasi belajar pendidikan agama Islam generasi Z di Indonesia" dapat divisualisasikan melalui density visualization, peta kerapatan berwarna kuning menunjukkan banyaknya kata kunci dan masalah yang telah diselesaikan, sedangkan warna gelap menunjukkan kata kunci atau area masih minim penelitian. Kata kunci "Motivation", "Medium", "Media pembelajaran", "Development" merupakan kata kunci *dominan* digunakan. Jika diperbesar (Zoom) maka potensi penelitian selanjutnya dapat dilihat pada kata kunci yang seperti "alat bantu belajar", "Islamic religion", "meaning", "educational values", "competency", "elementary schools", "intelligence", "positive motivation", "character", "reflection", "produc", "sholat", dan "sekolah dasar", "pembelajaran siswa", "youtube", dan "fiqih learning".



Gambar 6: Density visualization of Co-occurrence (kata kunci) "Teknologi media pembelajaran", "motivasi belajar pendidikan agama Islam" dan "siswa generasi Z"

Berdasarkan hasil penelusuran data publikasi artikel ditemukan metode-metode penelitian yang telah digunakan dalam topik "Teknologi pembelajaran dan motivasi belajar pendidikan agama Islam generasi Z di Indonesia" sejak 2015 hingga 2024. Metode-metode penelitian sebagaimana tren penelitian ini menunjukkan penggunaannya terbagi empat jenis metode yaitu kualitatif, kuantitatif, pengembangan (Research and Development) dan campuran (Mix Method). Metode penelitian kualitatif sebanyak 32 penelitian. Adapun metode penelitian kuantitatif sebanyak 21 topik, dan penelitian kuantitatif sebanyak 22 topik, adapun topik penelitian pengembangan (Research and Development) sebanyak 2 topik penelitian, dan metode campuran (Mix Method)

ditemukan 2 topik penelitian. Hal ini dikemukakan sebagaimana tabel 8. Klasifikasi metode penelitian berikut:

No	Metode Penelitian	Jumlah Artikel	Penulis
1	Kualitatif	21	(Simanungkalit, 2018), (Aysyah, 2020), (Azizan, Lubis & Muvid, 2020), (Laily, Astutik & Haryono, 2022), (Nadiva, 2022), (Qodri, 2022), (Deni & Alfurqan, 2023), (Pasadi, Renaldi, Hidayati, Syarif & Pahrurraji, 2023), (Latif, 2023), (Nuraeni, Kurnianti & Hasanah, 2023), (Tanjung & Manalu, 2023), (Lestari & Darmawan, 2024), (Inayati, Maimun, Sa'diyah & Listiana, 2024), (Fatchurrohman, Suriyansyah, Harsono, Fauzi & Annisa, 2024), (Andrianto, Hidayatullah, Taufiqurrohman, Mustaghfirin & Malika, 2024), (Suriyati, Abubakar, Nur, Suwito & Nuraeni, 2024), (Chofifah & Sulaikho, 2024), (Barus, Situmorang, Rido & Rudi, 2024), (Salsabila & Muhammad, 2024), (Kurniawan, Fahmi, Mas'ud & Syaifuddin, 2024), (Oviyanti & Ananda, 2024).
2	Kuantitatif	22	(Aminah, 2016), (Afifah, 2019), (Syakroni, Zamroni, Muali, Baharun, Sunarto, Musthofa & Wijaya, 2019), (Alvianto, 2020), (Hamdani, 2021), (Halimah & Maulidya, 2021), (Nurazizah, Nuraeni, Wahyudin & Fitriyantiny, 2021), (Mukaromah, 2021), (Nur Aeni, Khulqi, Latifah & Inayah, 2022), (Syarifuddin, Maulana, Fadlinazich & Harun, 2022), (Basri, 2022) (Salahuddin, 2022), (Fawaidatun, Anshori, Qothifatul & Husniyah, 2023), (Fakhrunnisaa & Mardawati, 2023), (Inayati, Maulana & Rohmani, 2023), (Putri & Alfurqan, 2023), (Novita, Muchtar & Wiguna, 2024), (Fajarini, Amumpun, Paridah & Sajdah, 2024), (Setiawan & Andrianto, 2024), (Rahmawati, Saefuddin & Muhammad, 2024), (Openg, Aran & Kwen, 2024), (Restina, 2024).
3	Pengembangan (<i>Research and Development</i>)	2	(Alfatih, Jannah & Raharjo, 2024), (Ayuningtiyas & Hajaroh, 2024).
3	Campuran (<i>Mix Method</i>)	2	(Ratnaningsih, Miswan, Hady, Dewi, Fahriany & Zuhdi, 2020), (Melani, 2023).

Tabel 8.
Klasifikasi Metode Penelitian

B. Pembahasan

Berdasarkan paparan hasil diatas telah menunjukkan bahwa tren penelitian tentang efektivitas teknologi media pembelajaran yang meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Islam siswa generasi Z di Indonesia sesungguhnya telah banyak dilakukan penelitian selama kurun waktu tahun 2015 hingga 2024, hasil identifikasi kajian menunjukkan sebanyak 47 artikel publikasi penelitian. Tabel 4 menunjukkan jika selama 5 tahun terakhir jumlah artikel penelitian dalam kajian topik ini mulai meningkat secara signifikan. Artinya para peneliti telah memberikan perhatian besar tentang kajian topik ini sejalan dengan perkembangan dan inovasi teknologi media pembelajaran khusus dalam bidang ilmu pembelajaran pendidikan agama Islam, disamping pada mata pelajaran lainnya seperti matematika contohnya media pembelajaran Pobiqobra berdampak positif terhadap tingginya motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika (Tholib, 2022).

Artikel pilihan sebagaimana dipaparkan diawal, pada umumnya telah mengulas sejumlah topik yang berkaitan dengan kata kunci seperti "motivation", "pendidikan agama Islam", "medium", "media pembelajaran" dan "learning". Kedalaman kajian setiap kata kunci berkaitan erat dengan topik-topik teknologi media pembelajaran masa kini khususnya yang meningkatkan motivasi belajar siswa gen Z dalam pembelajaran pendidikan agama Islam yakni masih didominasi *media Tiktok* (Nadiva, 2022; Andrianto, Hidayatullah, Taufiqurrohmah, Mustaghfirin & Malika, 2024; Chofifah & Sulaikho, 2024; Barus, Situmorang, Rido & Rudi, 2024; Fajarini, Amumpun, Paridah & Sajdah, 2024; Salsabila & Muhammad, 2024), *Youtube* (Azizan, Lubis & Muvid, 2020; Qodri, 2022; Latif, 2023), dan *Video Animasi* (Melani, 2023; Nuraeni, Kurnianti & Hasanah, 2023; Putri & Alfurqan, 2023).

Selain itu terdapat kontribusi media pembelajaran lainnya seperti *Canva* (Alfatih, Jannah & Raharjo, 2024), (Suriyati, Abubakar, Nur, Suwito & Nuraeni, 2024), Pembelajaran Daring (Zoom & Google Meet), *Pembelajaran Daring* (Alvianto, 2020; Mukaromah, 2021), *Kahoot* (Halimah & Maulidya, 2021; Ayuningtiyas & Hajaroh, 2024), *Quizizz*, (Fawaidatun, Anshori, Qothifatul & Husniyah, 2023; Oviyanti & Ananda, 2024), *Tablet* (Pasadi, Renaldi, Hidayati, Syarif & Pahrurraji, 2023; Fatchurrohman, Suriyansyah, Harsono, Fauzi & Annisa, 2024), *Power Point* (Basri, 2022, Deni & Alfurqan, 2023), Audio Visual (Salahuddin, 2022; Afifah, 2019). Maupun variasi media berbeda yaitu Fun Card, Infokus, Internet of Things (IoT), Perpustakaan, Edmodo, Mobile Learning, Multimedia Interaktif (Mind Mapping, PPT & Video Belajar), Instagram Aplikasi "I-Slami", Game (Educandy dan Show Clash of Champions), Aplikasi Android, TPACK (gambar dan video, buku digital, slide dan LCD Proyektor, Laptop dan Hp), E-book, Wordwall, Smart Box, Literasi Keagamaan Digital dan Blooket.

Hasil analisis Bibliometrik juga menunjukkan sebagaimana gambar 2, 3, 4, 5 dan 6 (visualisasi jaringan yang padat, hamparan dan kepadatan topik) terkait sebaran kata kunci "teknologi media pembelajaran", "motivasi belajar pendidikan agama Islam" "siswa generasi Z". Hal ini bermakna selama kurun waktu tahun 2015 hingga 2025 penggunaan teknologi media dalam pembelajaran pendidikan agama Islam pada lembaga pendidikan dasar dan menengah cukup banyak dikaji peneliti sebab menarik minat dan meningkatkan motivasi siswa Gen Z. Hal sejalan temuan penelitian sebelumnya yakni adanya perbedaan motivasi belajar Gen Z sebelum dan sesudah diberikan *threatmen* media pembelajaran, termasuk minat belajarnya tinggi setelah penggunaan media pembelajaran variatif (Nawawi, 2020). Bahkan anak sejak usia dini, media pembelajaran telah berkontribusi dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan (Lieberman, Bates, & So, 2009).

Sebagaimana temuan diatas, dominasi media Tiktok, Youtube dan Video Animasi cukup berkontribusi dalam memotivasi siswa Gen Z. Hal itu sesungguhnya bukan tanpa

alasan sebab media tersebut hadir dalam perkembangan usia Gen Z dimasa sekarang. Gen Z cenderung difasilitasi beragam media bermain dan media belajar baik manual maupun digital dengan akses informasi yang luas. Penggunaan Tik Tok, Youtube, Video Animasi dan media sejenisnya menjadi pilihan menarik Gen Z.

Berdasarkan kajian topik publikasi penelitian yakni sebanyak 30 jenis media pembelajaran berbeda telah mengonfirmasi efektivitas penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Islam siswa Gen Z. Indikatornya menunjukkan siswa Gen Z memiliki minat belajar yang tinggi, kenyamanan, antusiasme, semangat dan gairah belajar maupun hasil belajar yang memuaskan. Temuan topik penelitian juga lebih umum mengarah pada media berbasis digital dari pada non digital. Media digital seperti Tiktok, Youtube dan Video Animasi, Canva, Pembelajaran Daring (Zoom & Google Meet), Kahoot, Quizizz, Tablet, Power Point, Audio Visual media, Infokus, Internet of Things (IoT), Mobile Learning, Multimedia (Mind Mapping) Video, Instagram, Aplikasi "I-Slami", Game Educandy, Aplikasi Android, TPACK, E-Book, Wordwall dan Edmodo. Sedangkan media non digital hanya meliputi media Fun Card, Perpustakaan, Game Show Clash of Champions dan Smart Box yang memberi kesan bermakna bagi siswa Gen Z.

Cakupan teknologi media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan agama Islam bagi Gen Z sesungguhnya dapat dikembangkan pada layanan adaptif seperti teknologi Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR). Jiang & Fryer, (2024) menekankan jika lebih dari itu teknologi Virtual Reality (VR) dapat jadi alternatif pembelajaran karena dapat lebih meningkatkan motivasi belajar siswa dari pada kondisi pembelajaran yang lain. Temuan lain mengonfirmasi teknologi Metaverse dapat merevolusi cara belajar, meningkatkan kinerja dan motivasi akademik, mempengaruhi sikap dan mendorong aktivitas belajar yang produktif (Al-Muqbil, 2024).

Kehadiran dan penggunaan variasi teknologi media makin meneguhkan proses pembelajaran jika mampu memfasilitasi penyampaian informasi bagi pembelajar, memberikan motivasi dan kemampuan kognitif (Akhtar, 2016), karena sangat sejalan kebutuhan siswa Gen Z dalam pembelajaran pendidikan agama Islam yang memerlukan variasi dan inovasi media. Sejalan pandangan (Praherdhiono, Setyosari, Degeng, 2019), menegaskan media belajar akan membuat siswa mau belajar, mengubah paradigma dan merefleksikan pembelajaran mereka. Sedangkan menurut (Praherdhiono, 2017), media tidak hanya akan mengubah cara siswa mau belajar, tetapi juga akan mengubah cara berpikir pengajar dalam mengajar dan belajar.

Cakupan teknologi media pembelajaran saat ini yang cukup beragam juga memiliki karakteristik yang beragam. Karena itu perlu digunakan dan diadaptasikan secara bijak dan hati-hati upaya agar stigma terhadap penggunaan teknologi media khusus pada pembelajaran pendidikan agama Islam tidak hanya terfokus pada aspek pelibatan siswa gen Z dalam belajar dan membuatnya tertarik untuk belajar. Namun lebih dari itu pembelajaran pendidikan agama Islam bagi Gen Z memiliki karakteristik yang kompleks, tantangannya bagi Gen Z yakni pembelajaran pendidikan agama Islam belum diposisikan sebagai mata pelajaran yang sama pentingnya dengan mata pelajaran umum. Karakteristiknya, selain itu menfokuskan pada aspek pengetahuan dan keterampilan, Gen Z juga dituntut untuk mampu menampilkan sikap dan perilaku ajaran agama Islam serta konsisten dalam mempraktekannya. Dengan demikian penggunaan teknologi media pembelajaran perlu diadaptasikan sesuai kebutuhan belajar Gen Z, serta tidak mengabaikan adanya peran unsur seperti guru, orang tua dan masyarakat itu sendiri sebagai media *rule model*.

Adapun topik-topik dalam tren perkembangan penelitian efektivitas teknologi media dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Islam siswa Gen Z di Indonesia juga sangat variatif. Penelitian dan perkembangan topik telah mengarah pada jenis-jenis

media digital technology bagi Gen Z. Karena itu penelitian tentang topik ini tetap menjadi perhatian penting dalam aspek kebijakan dan pengembangan, sehingga potensi lain penelitian yang dapat dipertimbangkan seperti alat bantu belajar dan intelligence, pembelajaran siswa dan teknologi media yang bermakna, media dan kompetensi guru, peluang dan tantangannya, Artificial Intelligence (AI), VR dan AR, media dan pendidikan nilai maupun digital technology dan refleksi diri. Bahkan dikembangkan untuk memperkuat pengetahuan dan moral karakter secara seimbang. Sejalan temuan penelitian sebelumnya mengungkap bahwa perangkat inovatif gamifikasi, simulasi virtual dan platform daring yang dipersonalisasi menyediakan cara unik untuk mengajarkan nilai-nilai moral Budiyono Wibowo, & Pradana, (2024). Pengembangan program teknologi digital sangat bermanfaat secara pedagogis, berkontribusi pada pengembangan potensi intelektual, spiritual, dan moral kaum muda (Murzina, 2022).

Berdasarkan klasifikasi metode penelitian sebagaimana Tabel 8, artikel publikasi pada umumnya menggunakan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif serta terdapat penggunaan sejumlah metode berbeda seperti *Research and Development* (R&D) dan *Mixed Method*. Jenis penelitian kuantitatif dalam kajian ini cenderung banyak ditemukan melalui eksperimen, survey, penelitian tindakan, ex post facto, dan korelasional, sedangkan pada jenis penelitian kualitatif cenderung melalui deskriptif, studi kasus, etnografi dan phenomenology, ini dikarenakan jenis penelitian kualitatif cenderung dan sangat erat dengan kajian bidang ilmu sosial dan humaniora.

Hal ini mengindikasikan bahwa implementasi teknologi media dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di lembaga pendidikan Indonesia umumnya diteliti melalui jenis penelitian kuantitatif untuk mengukur efektifitas dan korelasi sedangkan pada penelitian kualitatif cenderung hanya mendeskripsikan teknologi media dan motivasi belajar Gen Z. Data diawal menunjukkan jika metode *Research and Development* (R&D) dan *Mixed Method* dalam kajian topik belum dilakukan secara signifikan sehingga dapat menjadi potensi penelitian mendatang untuk kajian topik serupa. Karena itu metode pengembangan, kombinatorik, SLR dan Bibliometric dapat digunakan sebagai alternatif dan mendalam, mengaitkan variabel berbeda sehingga dapat mengisi ruang dan kekosongan literatur yang ada.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Terdapat berbagai jenis teknologi media pembelajaran yang penggunaannya meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Islam Gen Z di Indonesia. Kajian literatur terbitan tahun 2015 hingga 2024 menunjukkan perkembangan dan jenis-jenisnya baik media non digital seperti buku cetak, perpustakaan, game maupun media digital Tiktok, Youtube, Animasi, Infokus, Canva, Zoom & Google Meet, Kahoot, Quizizz, Tablet, Power Point, Multimedia Interaktif (Mind Mapping, PPT & Video Belajar) serta jenis lainnya yang berbeda seperti Fun Card, Infokus, Internet of Things (IoT), Edmodo, Mobile Learning, Instagram Aplikasi “I-Slami”, Game (Educandy dan Show Clash of Champions), Aplikasi Android, TPACK, E-book, Wordwall, Smart Box dan Blooket. Cakupan tersebut mengisyaratkan konteks media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan agama Islam telah menarik dan meningkatkan motivasi bagi Gen Z dalam aktivitas belajarnya.
2. Efektivitas penggunaan teknologi media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Gen Z dalam pembelajaran pendidikan agama Islam menunjukkan indikator cukup baik dan efektif seperti adanya ketertarikan diri dalam belajar menggunakan media yang tepat, minat belajar yang tinggi, kenyamanan, antusiasme, semangat dan gairah belajar maupun hasil belajar yang memuaskan. Sehingga perlu untuk dikembangkan dan ditingkatkan baik jenis, model, penggunaan, fleksibilitas dan adaptif terhadap kemampuan siswa, keamanan data dan penggunaan, kemudahan dan kenyamanan tanpa mengabaikan kesan bermakna bagi siswa.
3. Artikel penelitian dalam tren topik ini pada umumnya menggunakan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Selain karena ketertarikan para peneliti pada pengujian penggunaan teknologi media juga banyak menarik perhatian secara kualitatif yang berupaya memperdalam dan mengungkap makna, asas filosofis, proses dan implikasi penggunaan media dalam konteks pembelajaran pendidikan agama Islam di Indonesia. Selain itu terdapat metode penelitian berbeda seperti *Research and Development (R&D)* dan Mix Method bahkan Systematic Literature Review (SLR) dan Bibliometric yang berupaya mengkaji topik serupa namun penggunaannya tidak signifikan dilakukan sebagaimana metode kuantitatif dan kualitatif sehingga dapat menjadi alternatif penelitian berbeda dimasa yang akan datang.
4. Topik-topik kajian penelitian menjadi referensi implementasi dalam berbagai persepektif pada lembaga pendidikan berbeda. Karena itu variasi topik-topik penelitian efektivitas teknologi media dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Islam siswa Gen Z di Indonesia tetap penting untuk diperhatikan lebih mendalam seperti mencakup siswa Alpha, jenis media tertentu, pengembangan dan integrasi. Adapun potensi dan agenda topik berbeda lainnya dapat dipertimbangkan aspek seperti alat bantu belajar dan intelligence, pembelajaran bermakna, media dan kompetensi guru, peluang dan tantangannya, Artificial Intelligence (AI), VR dan AR, digital technology dan refleksi diri. Bahkan dikembangkan untuk memperkuat pengetahuan dan pendidikan moral karakter secara berimbang, dapat diformulasi dalam skema riset dan metode berbeda serta mengaitkan variabel tertentu.

B. Saran

1. Teknologi media pembelajaran yang sejalan dengan pembelajaran pendidikan agama Islam dan kebutuhan belajar siswa Gen Z perlu mendapat dukungan dan perhatian banyak pihak baik tenaga guru, ekosistem lembaga pendidikan, stakeholder, orang tua siswa dan masyarakat umum sehingga pelaksanaan pendidikan agama Islam lebih optimal dan mencapai tujuan pembelajaran.
2. Penelitian tentang teknologi media pembelajaran di Indonesia penting memperhatikan asas filosofis dan tujuan pembelajaran pendidikan agama Islam secara fundamental, kebutuhan belajar siswa Gen Z, implementasi dan evaluasinya melalui pendekatan penelitian yang berbeda dan beragam untuk melengkapi kajian yang ada.
3. Kajian penelitian tentang media teknologi pembelajaran dan efektifitasnya untuk mendukung motivasi belajar pendidikan agama Islam siswa Gen Z perlu mendapat dukungan secara memadai baik fasilitas dan pembiayaan penelitian, dukungan publikasi bereputasi nasional dan internasional sehingga dapat diperoleh kedalaman hasil penelitian yang dapat lebih berkontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dibidang teknologi pendidikan dan pembelajaran agama Islam di Indonesia.
4. Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan pengembangan untuk memperluas gerakan pembelajaran pendidikan agama Islam pada siswa Gen Z berbasis teknologi media dan bagi peneliti lain dapat mempertimbangkan topik penelitian terbaru dan agenda lanjutan, potensi metode penelitian serta temuan terbaru yang berkaitan topik kajian.

Daftar Pustaka

- Akhavan, P., Ebrahim, N. A., Fetrati, M. A., & Pezeshkan, A. (2016). Major trends in knowledge management research: a bibliometric study. *Scientometrics*, 107(3), 1249–1264. <https://doi.org/10.1007/S11192-016-1938-X/METRICS>
- Akhtar, N. (2016). ICT-Based Learning Organization Support System: Managing Continuous Change. *Economic and Social Development: Book of Proceedings*, 45.
- Al-Muqbil, N. S. M. (2024). Impact of Metaverse Technology on Academic Achievement and Motivation in Middle School Science. *Multimodal Technologies and Interaction*, 8(10). <https://doi.org/10.3390/mti8100091>
- Albeha, M., Fernandes, S., Mesquita, D., Seabra, F., & Ferreira-Oliveira, A. (2020). Graduate Employability and Competence Development in Higher Education—A Systematic Literature Review Using PRISMA. *Sustainability*, 12(15), 1–27.
- Arifudin. (2021). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Widina Bhakti Persada.
- Aryanti, D. (2022). Tantangan Dan Potensi Pendidikan Islam Di Era Milenial. *EDU-RILIGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Dan Keagamaan*, 6(2), 181–194. <https://doi.org/10.47006/er.v6i2.13162>
- Asmuni. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(4), 281–288.
- Ayari, M. A., Ayari, S., & Ayari, A. (2012). Effects of Use of Technology on Students' Motivation. *Journal of Teaching and Education*, 1(2), 407–412. <http://www.wikipedia.org>
- Ayunda, H., & Fitriani, W. (2024). Analisis Peningkatkan Motivasi Belajar Melalui Penggunaan Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 7135–7148. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0AAAnalisis>
- Basir, A., Wahab Syakhrani, A., Wirawan, V., Harahap, A., & Widjaja, G. (2021). Support for Islamic Understanding from Families Information of Piety for The Millennial Generation. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 434–446. <https://doi.org/10.31538/nzh.v4i2.1603>
- Budiyo, Wibowo, & Pradana, (2024). Character Education in the Digital Era: Conceptual Analysis of Technology Integration in the Formation of Student Morals.. *Quantum Edukatif: Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(2), 45-50. <https://synergizejournal.org/index.php/QE/article/view/18>
- Cahyani, A., Iin Diah, L., & Sari Puteri Deta, L. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 123–140. <https://doi.org/10.58432/algebra.v2i3.570>
- Crosthwaite, A. (2016). Identity , Belonging , Religious Community & the Dominican Order. *Journal of Ethics & Social Sciences*, Kjaerstad 2014.
- Degeng, I. N. S. (2013). *Ilmu Pembelajaran; Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Aras Media.
- Dimiyati, M. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta.
- Fathurrohman, M. S. (2012). *Belajar & Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Teras.
- Habibillah, P., Zaini, M., & Ngadhimah, M. (2021). Pengaruh E-Learning dan Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 739–756. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1106>

- Halstead, J. M. (2007). Islamic values: a distinctive framework for moral education? *Journal of Moral Education*, 36(3), 283–296. <https://doi.org/10.1080/03057240701643056>
- Handhika, J. (2012). Efektivitas media pembelajaran im3 ditinjau dari motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(2), 109–114. <https://doi.org/10.15294/jpii.v1i2.2127>
- Hardiningrum, R. S. (2018). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Se-Kecamatan Ngluwar Kabupaten Magelang. *Jurnal FKIP Universitas*, 7(24), 2-322-2.330. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/11946>
- Haryadi, R., & Fitria, S. (2021). Problematika pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. *AoEJ: Academy of Education Journal*, 12(2), 254–261.
- Ihsan, F. H. . (2010). *Filsafat Ilmu*. Rineka Cipta.
- Ishmatun, N., Adi, A., Radeni Sukma Indra, D., & Wahyu, K. (2023). Pengaruh artificial intelligence tools terhadap motivasi belajar siswa ditinjau dari teori Rogers. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2).
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama masa Covid-19. *jurnal literasi pendidikan dasar*. Vol. 2. No. 2. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar Vol. 2, No. 2, 2021* ISSN:, 2(2), 2–5.
- Jiang, J., & Fryer, L. K. (2024). The effect of virtual reality learning on students' motivation: A scoping review. *Journal of Computer Assisted Learning*, 40(1), 360–373. <https://doi.org/10.1111/jcal.12885>
- Juliya, M., & Herlambang, Y. T. (2021). Analisis Problematika Pembelajaran Daring Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Genta Mulia*, XII(2), 1–15.
- Karnisah, K., & Nursyirwan, N. (2021). Efektivitas Media Berbasis Information Communication and Technology Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smkn 1 Bone. *AL-QAYYIMAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 102–126. <https://doi.org/10.30863/aqym.v4i1.1585>
- Lieberman, D. A., Bates, C. H., & So, J. (2009). Young Children's Learning With Digital Media. *Computers in the Schools*, 26(4), 271–283. <https://doi.org/10.1080/07380560903360194>
- Ma'arif, A. (2024). Manyoal penurunan motivasi belajar siswa. *Kompas*. <https://www.kompas.id/baca/opini/2024/10/22/menyoal-penurunan-motivasi-belajar-siswa>
- Magdalena, I. D. (2013). *Desain Pembelajaran*. CV Jejak.
- Majid, A., & Andayani, D. (2005). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Remaja Rosdakarya.
- Monaco, M., & Martin, M. (2007). The Millennial Student: A New Generation of Learners. *Athletic Training Education Journal*, 2(2), 42–46. <https://doi.org/10.4085/1947-380x-2.2.42>
- Muchlis, M. (2020). Pembelajaran Materi Pendidikan Agama Islam (Pai) Berwawasan Moderat. *Profetika: Jurnal Studi Islam*, 21(1), 11–20. <https://doi.org/10.23917/profetika.v21i1.11053>
- Muhaimin. (2002). *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah* (II). Rosdakarya.
- Mukhtar. (2003). *Desain Pembelajaran PAI*. Misaka Galiza.
- Munjiat, S. M., Azka Aula Hafita, A., & Zahrotus, S. (2022). Media E-Learning Berbasis Sempel dan Motivasi Belajar. *TAKLIM: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 20(2), 95–106.
- Narpati, B., Handayani, M., & Bukhari, E. (2019). Aplikasi Belajar Berbasis Digital Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunitas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 87–93. <https://doi.org/10.31334/jks.v2i2.478>
- Nata, A. (2014). *Metodologi Studi Islam*. PT RajaGrafinda Persada.

- Nawawi, M. I. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar: Tinjauan berdasarkan Karakter Generasi Z. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 4(2), 197. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i2.216>
- Nofmiyati, N., Miftahuddin, M., & Darmawati, D. (2023). Overview Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam: Analisis Menggunakan Bibliometrik. *Madania: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 13(1), 87. <https://doi.org/10.24014/jiik.v13i1.24252>
- Pagarra, H., & Syawaludin, D. (2002). *Media Pembelajaran* (I. B. P. U. (1st ed.). B. P. UNM. (ed.)).
- Praherdhiono, H., Setyosari, P., & Degeng, I. N. S. (2019). *Teori dan Implementasi Teknologi Pendidikan: Era Belajar Abad 21 dan Revolusi Industri 4.0*. CV. Seribu Bintang.
- Praherdhiono, H. (2017). Teknologi pada media pembelajaran. Retrived April, 29, 2019.
- Puspita, P. D. (2024). Litertaur Review : Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Teknologi. *Journal Of Islamic Religious Education (JoIRE)*, 1(1), 1–5.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar "Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, 2(3), 289–302. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Raposo, A., Durão, A., Estradas, A., & Ribeiro, I. (2020). Technology as a tool to enhance motivation and learning. *E3S Web of Conferences*, 171, 1–4. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202017101011>
- Reigeluth, C. M. (1999). Instructional-Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory. In *Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers* (Vol. 2, Issue 3). <https://doi.org/10.4324/9781410603784-6>
- Reis, M. A. F., Favretto, J., Favretto, N. M., Favretto, L. M. H., & dos Santos, R. P. (2022). Knowledge management in the classroom using Mendeley technology. *The Journal of Academic Librarianship*, 48(4), 102486. <https://doi.org/10.1016/J.ACALIB.2021.102486>
- Richey, C. R., & Seel, B. B. (1994). *Teknologi Pembelajaran; Definisi dan Kawasannya (Intructional Technology; The Definition and Domain of The Field)*. Assosiation for Educational Communication and Technology (R. & M. Prawiralaga (ed.)). Unit Percekatan Univ. Negeri Jakarta.
- Sanjaya, W. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran, Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum KTSP*. Kencana.
- Saptono, Y. J. (2016). Motivasi dan keberhasilan belajar siswa. *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen REGULA FIDEI*, 1(1), 181–204.
- Sardiman, A. . (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. RajaGrafindo Persada.
- Schunk, H. D. (2012). *Learning Theories An Educational Perspective (Six Edition)* (Six Editio). Pustaka Pelajar.
- Selçuk, A. A. (2019). A Guide for Systematic Reviews : PRISMA. *Turkish Archives of Otorhinolaryngology*, 57(1), 57–58. <https://doi.org/10.5152/tao.2019.4058>
- Setyosari, P. (2001). *Rancangan Pembelajaran (Teori Dan Praktek)*. Elang Mas.
- Shoffan, S. D. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. CV. Agrabana Media.
- Sobon, K., & Mangundap, J. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 3(2), 92–101. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v3i2.9851>
- Statistik, B. P. (2018). *Statistik Gender Tematik: Profil Generasi Milenial Indonesia*. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.

- Sulthani, D. A. (2021). Konsep Pendidikan Agama Pada Zaman Milenial. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 3(2), 216–235. <https://ejournal.iaitribakti.ac.id/index.php/ijies>
- Tafsir, A. (1995). *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. PT. Remaja Rosda Karya.
- Thoha, H. M. C. (1999). *Metodologi Pengajaran Agama*. Pustaka Pelajar.
- Umar, Setyosari, P., Kamdi, W., & Sulton. (2021). Exploration of moral integrity education and superior cadre leadership at madrasah boarding school indonesia. *International Journal of Instruction*, 14(4), 753–774. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14443a>
- Umar, U. (2016). Studi Teknologi Pai Dari Sejarah Islam Hingga Era Modern. In *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan* (Vol. 8, Issue 1, pp. 108–123). <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v8i1.208>
- Umar, U. (2024). Interactive and Meaningful Islamic Religious Education Learning in the Metaverse; Potential for Integration of Educational Contexts in Indonesia. In *ICIE: International Conference on Islamic Education*, 225–244.
- Wani, M. (2019). Pemuda Dalam Al-Qur'an Dan As-Sunnah: Pemuda Islam Yang Berkualitas Tidak Lepas Dari Pendidikan Orang Tua Yang Totalitas. *Al-Dzikra: Jurnal Studi Ilmu Al-Qur'an Dan Al-Hadits*, 13(1), 71–94. <https://doi.org/10.24042/al-dzikra.v13i1.2077>
- Wati, S., Alkaf, M., & Idami, Z. (2022). Religion on Millennials: Phenomenon of Hijra and Changes in Islamic Landscape in Aceh. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 10(1), 47–64. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v10i1.709>
- Wibawanto, H. (2016). Generasi Z dan Pembelajaran di Pendidikan Tinggi, in Simposium Nasional: Mengenal dan Memahami Generasi Z, Haruskah Pendidikan Tinggi Berubah? *Simposium Nasional Pendidikan*.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media.
- Yuliana, S., Yusron Abda'u, A., Ayu, A., & Pipi Anggreini, P. (2023). Studi literatur: Upaya dan strategi meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. *GK (Jurnal Guru Kita)*, 8(1), 9–26.
- Yuniasanti, R., Ain, N., Abas, H., & Hamzah, H. (2019). Employee turnover intention among Millennials : The role of psychological well-being and Experienced workplace incivility Employee turnover intention among Millennials : The role of psychological well-being and Experienced workplace incivility. *Humanitas Indonesian Psychological Journal*, 16(2), 78–85. <https://doi.org/10.26555/humanitas.v16i2.12544>
- Zarate, D., Stavropoulos, V., Ball, M., de Sena Collier, G., & Jacobson, N. C. (2022). Exploring the digital footprint of depression: a PRISMA systematic literature review of the empirical evidence. *BMC Psychiatry*, 22(1), 1–24. <https://doi.org/10.1186/s12888-022-04013-y>
- Zhang, X., Chen, H., Wang, W., & Ordóñez de Pablos, P. (2016). What is the role of IT in innovation? A bibliometric analysis of research development in IT innovation. *Behaviour & Information Technology*, 35(12), 1130–1143. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2016.1212403>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

A. Biodata Peneliti

Posisi dalam Penelitian : Ketua Peneliti

Nama : Dr. Umar, M.Pd.I
Tempat/Tanggal Lahir : Sinjai, 2 Mei 1986
NIDN : 2102058601
Pangkat/Golongan : Lektor/III.D
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Asal Perguruan Tinggi : Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai
Program Studi : Pendidikan Agama Islam Program Magister
Bidang Keilmuan : Tarbiyah dan ilmu pendidikan

Posisi dalam Penelitian : Anggota

Nama : ~~Dr. Muh. Judrah, M.Pd.I~~
Tempat/Tanggal Lahir : ~~Sinjai, 31 Des 1962~~
NIDN : ~~2110058301~~
Pangkat/Golongan : ~~Lektor/III.D~~
Jenis Kelamin : ~~Laki-Laki~~
Asal Perguruan Tinggi : ~~Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai~~
Program Studi : ~~Pendidikan Agama Islam Program Magister~~
Bidang Keilmuan : ~~Tarbiyah dan ilmu pendidikan~~

Posisi dalam Penelitian : Anggota

Nama : Musfira Amal
Tempat/Tanggal Lahir : -
NIM : 240112005
Pangkat/Golongan : -
Jenis Kelamin : Perempuan
Asal Perguruan Tinggi : Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai
Program Studi : Pendidikan Agama Islam Program Magister
Bidang Keilmuan : Tarbiyah dan ilmu pendidikan

Harzing's Publish or Perish (Windows GUI Edition) 8.5.4149.8315

File Edit Search View Help

My searches

Search terms

Source	Papers	Cites	Cites/y...	h	g	hI...	hI,ann...
Learning technology; Motivation learning; Gen Z from 2015 to 2024	1	0	0.00	0	0	0	0.00
teknologi pembelajaran; motivasi belajar pendidikan agama Islam; siswa generasi Z from 2015 to 2024	185	2593	259.30	27	46	19	1.90
Learning technology; Motivation learning; Gen Z from 2015 to 2024	9	114	19.00	3	9	3	0.50
teknologi pembelajaran; motivasi belajar pendidikan agama Islam; generasi Z from 2015 to 2024	234	105	10.50	4	7	3	0.30
Value Based Learning AND Integrity Millennial from 2015 to 2024	200	27316	2731.60	83	163	59	5.90

Google Scholar search

Authors: _____ Years: 2015 - 2024 Search

Publication name: _____ ISSN: _____ Search Direct

Title words: _____ Clear All

Keywords: teknologi pembelajaran; motivasi belajar pendidikan agama Islam; siswa generasi Z Revert

Maximum number of results: 1000 Include: ☒ CITATION records ☒ Patents New

Tools

Preferences...

Online User's Manual
Frequently Asked Questions
Training Resources
YouTube Channel
Become a PoP Supporter

Writing effective promotion applications

Citation metrics

Publication years: 2015-2024
Citation years: 10 (2015-2025)
Papers: 185
Citations: 2593
Cites/year: 259.30
Cites/paper: 14.02
Authors/paper: 2.22
h-index: 27
g-index: 46
hI, norm: 19
hI, annual: 1.90
hA-index: 19
Papers with ACC >= 1,2,5,10,20: 128,98,56,30,18

Copy Results
Save Results

Paper details

Select a paper in the results list (to the left of this pane) to see its details here.

Copy Paper Details

Cites	Rank	A	Title	Year	Publication
2	340	S	... æ æTablet& Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas XII SMA Ar-Rahman ...	2023	... Pendidikan Islam
0	22	R	ANALISIS DAMPAK GAME SHOW CLASH OF CHAMPIONS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DI KALANGAN GEN-Z	2024	Fitrah: Jurnal Studi
2	633	N	Analisis Dampak Media Sosial Tiktok Terhadap Pendidikan Karakter di Era Teknologi 4.0	2024	J-INSTECH
4	646	E	Analisis Media Pembelajaran Berbasis Power Point terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran PAI di SD Negeri 16 Air Tawar Ti...	2023	AS-SABIQUN
2	245	V	Analisis penggunaan aplikasi google classroom sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan siswa	2021	... Pendidikan Gur...
6	191	I	... Aplikasi YouTube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Milenial: Aplikasi YouTube, Media Pembelajaran, ...	2024	...: JURNAL PENDIL
1	602	F	Dampak Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Biologi Uin Syahada Padangsidim...	2022	... Pendidikan Sain...
6	272	R	Dampak Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan dengan Integrasi Teknologi dan Media Sosial terhadap Karakter Religius Siswa SDN...	2024	Indonesian Journal
5	598	L	Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah	2023	Journal on ...
1	26	N	Dampak Teknologi Terhadap Ruang Lingkup Pembelajaran SKI dalam Membangun Kesadaran Sejarah dan Identitas Budaya Genera...	2024	...: Jurnal Riset Ilm
0	640	C	... E-book Ilustrasi Cerita Sarip Tambak Oso dengan Teknik Ilustrasi Digital Painting sebagai Upaya Meningkatkan Rasa Cinta Tanah ...	2022	...
5	258	E	Efektifitas aplikasi al-Qur'an (Muslim Pro) terhadap kemampuan membaca al-QUR'AN mahasiswa IAIN Kediri	2023	... Pendidikan dan
4	370	A	Efektifitas Media Scramble dalam Meningkatkan Fokus Pembelajaran Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti	2023	Intizar
0	817	N	Enhancing Students' Learning Motivation through the Integration of the TPACK Framework in Aqidah Akhlak Education	2024	...: Journal of Islam
2	268	F	Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Implikasinya Terhadap Motivasi Belajar Siswa MAN 1 Pad...	2024	... Media Pendidika
1	500	N	Implementasi Gerakan Literasi Sekolah dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas V Sekolah Dasar ...	2019	...
3	7	C	Implementasi Media Pembelajaran Dalam Rangka Memenuhi Kebutuhan Belajar Generasi Z	2023	Jurnal Tahsinia

Harzing's Publish or Perish (Windows GUI Edition) 8.5.4149.8315

File Edit Search View Help

My searches

Search terms

Source	Papers	Cites	Cites/y...	h	g	hI...	hI,ann...
Learning technology; Motivation learning; Gen Z from 2015 to 2024	1	0	0.00	0	0	0	0.00
teknologi pembelajaran; motivasi belajar pendidikan agama Islam; siswa generasi Z from 2015 to 2024	185	2593	259.30	27	46	19	1.90
Learning technology; Motivation learning; Gen Z from 2015 to 2024	9	114	19.00	3	9	3	0.50
teknologi pembelajaran; motivasi belajar pendidikan agama Islam; generasi Z from 2015 to 2024	234	105	10.50	4	7	3	0.30
Value Based Learning AND Integrity Millennial from 2015 to 2024	200	27316	2731.60	83	163	59	5.90

Scopus search

Authors: _____ Years: 2015 - 2024 Search

Affiliations: _____ Search Direct

Publication name: _____ ISSN: _____ Clear All

Title words: _____ Revert

Keywords: Learning technology; Motivation learning; Gen Z New

Tools

Preferences...

Online User's Manual
Frequently Asked Questions
Training Resources
YouTube Channel
Become a PoP Supporter

Writing effective promotion applications

Citation metrics

Publication years: 2019-2024
Citation years: 6 (2019-2025)
Papers: 9
Citations: 114
Cites/year: 19.00
Cites/paper: 12.67
Authors/paper: 1.00
h-index: 3
g-index: 9
hI, norm: 3
hI, annual: 0.50
hA-index: 2
Papers with ACC >= 1,2,5,10,20: 7,3,1,1,1

Copy Results
Save Results

Paper details

Select a paper in the results list (to the left of this pane) to see its details here.

Copy Paper Details

Cites	Rank	A	Title	Year	Publication
0	8	N	An Investigation into the Perception of Gen Z Students in Higher Education towards Gamification Techniques in Learning Computu...	2024	2024 International Visi
6	3	B	Bringing play back into the biology classroom with the use of gamified virtual lab simulation	2019	Journal of Applied Lea
0	9	Y	Can we really teach the Generation Z? Opportunities and challenges at secondary level	2024	Qualitative Research J
1	7	N	Effectiveness of gamification in facilitating microlearning for gen Z	2024	Global Perspectives on
9	1	R	Exploring factors affecting the adoption of MOOC in Generation Z using extended UTAUT2 model	2022	Education and Inform
1	6	V	Fostering Self-directed Learning Among Millennial and Gen Z Learners Through E-learning Platforms and ICT	2024	Studies in Systems, De
3	4	N	Implementation of PERMA Model into Teaching and Learning of Generation Z	2023	International Journal o
2	5	K	Learning Beyond the Classroom in the AI Era: A Generation Z Perspective	2024	Communications in C
8	2	N	New norms of online teaching and learning: Covid-19 semester experience for Universiti Malaysia Terengganu students	2021	Academic Journal of I

Harzing's Publish or Perish (Windows GUI Edition) 8.5.4149.8315

File Edit Search View Help

My searches

Trash

Search terms

Learning technology; Motivation learning; Gen Z from 2015 to 2024

teknologi pembelajaran; motivasi belajar pendidikan agama Islam; siswa generasi Z from 2015 t...

Learning technology; Motivation learning; Gen Z from 2015 to 2024

teknologi pembelajaran; motivasi belajar pendidikan agama Islam; generasi Z from 2015 to 2024

Value Based Learning AND Integrity Millenial from 2015 to 2024

Source

PubMed

Google Scho...

Scopus

Crossref

Google Scho...

Papers

1

185

9

234

200

Cites

0

2593

114

105

27316

Cites/y...

0.00

259.30

19.00

10.50

2731.60

h

0

27

3

4

83

g

0

46

9

7

163

hI...

0

19

3

3

59

hI,ann...

0.00

1.90

0.50

0.30

5.90

Citation metrics

Publication years: 2015-2024

Citation years: 10 (2015-2025)

Papers: 234

Citations: 105

Cites/year: 10.50

Cites/paper: 0.45

Authors/paper: 2.05

h-index: 4

g-index: 7

hI, norm: 3

hI, annual: 0.30

hA-index: 3

Papers with ACC >= 1, 2, 5, 10, 20: 11, 4, 0, 0, 0

Crossref search

Authors:

Affiliations:

Publication name:

ISSN:

Title words:

Keywords: teknologi pembelajaran; motivasi belajar pendidikan agama Islam; generasi Z

Years: 2015 - 2024

Search

Search Direct

Clear All

Revert

New

Tools

Preferences...

Online User's Manual

Frequently Asked Questions

Training Resources

YouTube Channel

Become a PoP Supporter

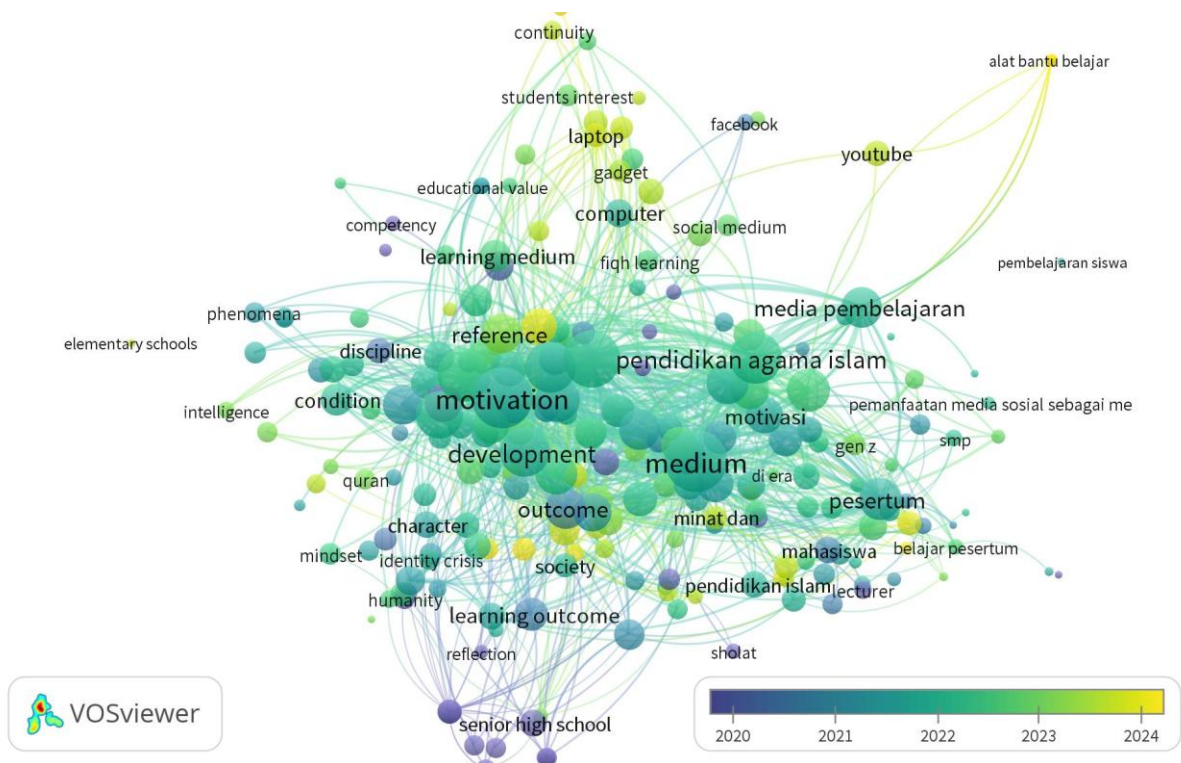
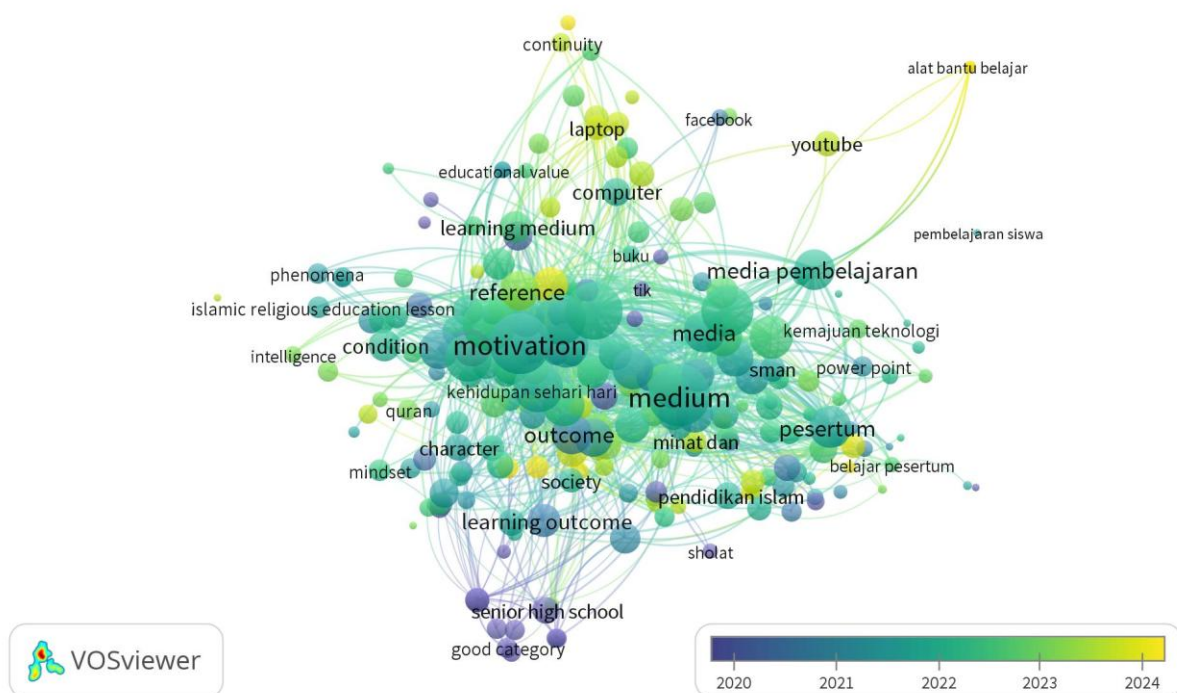
Working effectively with promotion applications

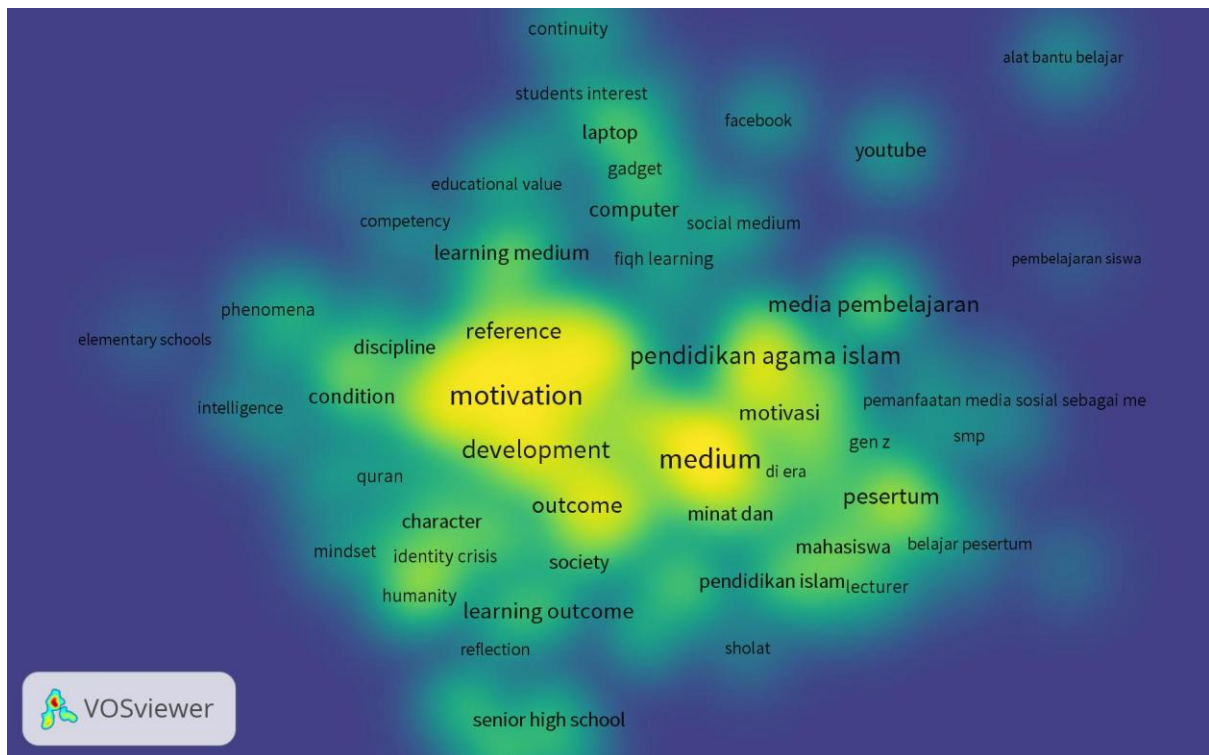
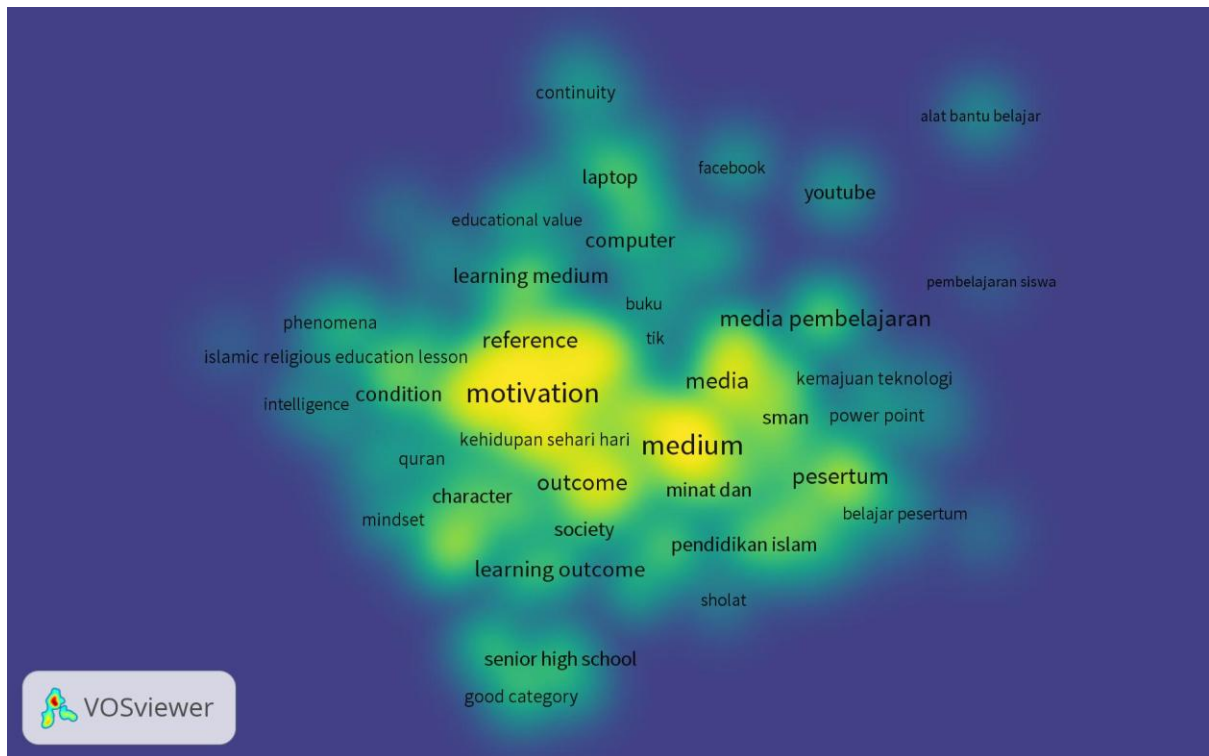
Cites	Rank	A	Title	Year	Publication
0	391	L	Analisis Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen Sis...	2021	Areopagus : Jurnal
0	251	Z	Analisis Pengaruh Media Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar PAI SMP Islam Al-Ashriyah	2022	Jurnal Teknologi Pi
1	119	L	Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Film Dokumenter Terhadap Motivasi Belajar Siswa	2021	Jurnal Teknologi Pi
h	1	S	Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa	2022	Jurnal Pendidikan i
1	925	E	Analisis Strategi Pembelajaran Berbasis Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Aqidah Akhlak	2022	Edunty Kajian Ilmu
0	785	A	Dampak Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan Angkatan 2023	2024	Realisasi : Ilmu Per
0	254	A	DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK	2024	RELIGI: Jurnal Penc
0	129	A	Demonstration Learning Methods in Increasing Students' Interest in Learning in Islamic Religious Education Subjects in the Era of G...	2024	
0	80	C	Efektifitas Model Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam SMAN 06 Bombana	2023	Journal of Gurutta
1	886	A	Efektifitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah	2022	TARQIVATUNA: Ju
1	208	S	Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelaj...	2021	Jurnal Al-Murabbi
0	440	A	Efektivitas Media Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Era Merdeka Belajar	2023	Jurnal Sekolah Das
0	415	Y	Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 02 Abung...	2024	Al-Bustan: Jurnal P
0	924	F	EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH	2023	EDUSAINTEK: Jurni
0	610	S	EFEKTIVITAS PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM Mendukung Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	2024	Qolamuna : Jurnal
0	877	N	Efektivitas Pembelajaran Daring Menqgunakan Aplikasi Microsoft Kaizala dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa	2021	Educate : Jurnal Te

Paper details

Select a paper in the results list (to the left of this pane) to see its details here.

Copy Paper Details





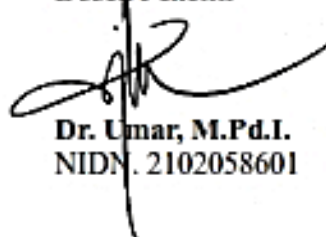
Lampiran 1: Formulir Pengajuan Proposal Penelitian
Formulir A.005-1. Pengajuan Penelitian Dosen

	FORMULIR	No. Dokumen : Tanggal : Revisi : Hal :
FORM A.1 PENGAJUAN PROPOSAL PENELITIAN DOSEN		
1. 2. 3. 4. 5. 	Data Dosen Pengusul - Nama - Handphone - NIDN - Jab.Fungsional - Bidang Keahlian - Program studi Judul Penelitian Jenis Penelitian Tahun Penelitian Klaster Penelitian Sumber Pendanaan	Dr. Umar, M.Pd.I 085255199273 2102058601 Lektor III.D Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan Pendidikan Agama Islam Program Magister Efektivitas " <i>Learning Technology</i> " untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Millenial di Indonesia; <i>Systematic Literatur Reviewe (SLR) dan Bibliometric Analysis (BA)</i> . 1. Deskriptif 2. Studi Kasus 3. Survey 4. Komparasi atau Perbedaan 2025 Penelitian Dasar Interdisipliner

* Berikan lingkaran untuk Jenis Penelitian yang relevan

Sinjai, 14 April 2025

Dosen Peneliti


Dr. Umar, M.Pd.I.
 NIDN. 2102058601

Lampiran 3: Pernyataan Bebas Plagiat
Formulir A2. Pengajuan Penelitian Dosen

	FORMULIR	No. Dokumen : Tanggal : Revisi : Hal :
FORM A.3 PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI		

Dalam rangka permohonan proposal/hasil penelitian yang diajukan ke LP2M, saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Judul : Efektivitas "*Learning Technology*" untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Millenial di Indonesia; *Systematic Literatur Reviewe (SLR) dan Bibliometric Analysis (BA)*.
2. Penelitian tersebut bebas dari plagiat.
3. Penelitian tersebut belum pernah mendapat pendanaan sebelumnya.
4. Apabila terbukti bahwa informasi yang saya sampaikan tersebut diatas tidak sesuai dengan fakta yang sebenarnya, maka saya akan bertanggung jawab sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan dana penelitian yang telah diterima.

Sinjai, 14 April 2025

Dosen,



Dr. Umar, M.Pd.I
NIDN: 2102058601

HASIL TURNITIN NASKAH PROPOSAL

☆ 01_Naskah_1_Proposal_... x

01. Naskah 1 Proposal Hibah UIA...

+ Create

Find text or tools

Asriani Abbas

Proposal

PERPUSTAKAAN UIAD SINJAI

Perpustakaan

LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part V

Document Details

Submission ID

trn:old::1:3215470048

Submission Date

Apr 14, 2025, 9:32 AM GMT+8

Download Date

Apr 14, 2025, 10:28 AM GMT+8

File Name

01_Naskah_1_Proposal_Dr_Umar_2025_for_Turnitin.pdf

File Size

637.0 KB

20 Pages

7,061 Words

49,740 Characters

turnitin

Page 1 of 25 - Cover Page

Submission ID trn:old::1:3215470048

turnitin

Page 2 of 25 - Integrity Overview

Submission ID trn:old::1:3215470048

16% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

68