



Inovasi Pembelajaran Agama Islam dalam Mengantisipasi Prilaku Over Exposure pada Generasi Alpha

Nadia Ismawati¹, Naila Azkiyah², Neni³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

Email: 12310120599@students.uin-suska.ac.id, 12310124189@students.uin-suska.ac.id, nenifakot83@gmail.com

Article Info

Article history:

Received Desember 04, 2025
Revised Desember 13, 2025
Accepted Desember 14, 2025

Keywords:

*Islamic Religious Education,
Digital Ethics,
Generation Alpha.*

ABSTRACT

Generation Alpha, born after 2010, grows up in an intensive digital environment and is vulnerable to overexposure that negatively affects privacy and psychosocial development. Objective: This study aims to formulate an innovative Islamic Religious Education learning model that effectively instills digital ethical awareness and self regulation, Method: A descriptive qualitative approach is applied through literature review and indepth interviews with Islamic education practitioners and digital psychology experts. Results: The findings indicate an urgent need to integrate Digital Fiqh and Social Media Ethics into the Islamic education curriculum. Discussion: Innovation emphasizes Project Based Learning through cyber security case simulations and digital citizenship activities globally.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Article Info

Article history:

Received Desember 04, 2025
Revised Desember 13, 2025
Accepted Desember 14, 2025

Keywords:

*Inovasi Pembelajaran PAI,
Over Exposure, Generasi
Alpha.*

ABSTRACT

Generasi Alpha, yaitu anak yang lahir setelah tahun 2010, tumbuh dalam lingkungan digital yang sangat intens dan berisiko mengalami *over exposure* yang berdampak negatif terhadap privasi serta perkembangan psikososial. Penelitian ini bertujuan merumuskan model inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang efektif dalam menanamkan kesadaran etika digital dan kemampuan menjaga batasan diri. Metode Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui studi literatur serta wawancara mendalam dengan praktisi PAI dan ahli psikologi digital. Hasil: Ditemukan kebutuhan mendesak untuk mengintegrasikan Fikih Digital dan Akhlak Bermedia Sosial ke dalam kurikulum PAI. Pembahasan Inovasi diarahkan pada penerapan *Project-Based Learning* (PjBL) melalui simulasi kasus *cyber security* dan digital citizenship. Disimpulkan bahwa PjBL strategis membekali Generasi Alpha dengan etika Islami sebagai filter utama menghadapi risiko *over exposure* digital.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Nadia Ismawati
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Email : 12310120599@students.uin-suska.ac.id



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang berlangsung sangat cepat telah membawa transformasi signifikan dalam berbagai dimensi kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan serta pola perilaku generasi muda. Internet, media sosial, dan perangkat digital yang semakin mudah dijangkau telah menciptakan ruang baru bagi interaksi sosial, akses informasi, dan pembentukan jati diri individu. Situasi ini melahirkan generasi baru yang dikenal sebagai Generasi Alpha, yaitu anak-anak yang lahir setelah tahun 2010 dan sejak usia dini telah terbiasa hidup berdampingan dengan teknologi digital (Generasi ini tumbuh dalam ekosistem digital yang padat informasi, yang di satu sisi memberikan peluang besar, namun di sisi lain menghadirkan ancaman serius apabila tidak diimbangi dengan pembinaan nilai dan pengawasan yang memadai¹.

Salah satu persoalan yang menonjol dalam kehidupan digital Generasi Alpha adalah munculnya perilaku over exposure. Over exposure dipahami sebagai kecenderungan individu untuk membuka dan membagikan informasi pribadi secara berlebihan di ruang digital tanpa mempertimbangkan aspek keamanan, etika, serta konsekuensi jangka panjangnya. Anak - anak dan remaja sering kali menampilkan aktivitas keseharian, perasaan pribadi, bahkan identitas diri secara terbuka di media sosial sebagai bentuk pencarian eksistensi, kebutuhan akan pengakuan, serta dorongan memperoleh perhatian dari lingkungan sosialnya. Fenomena tersebut berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti terganggunya privasi, meningkatnya kecemasan sosial, melemahnya kontrol diri, hingga

meningkatnya risiko kejahatan siber dan krisis identitas².

Ditinjau dari sudut pandang psikologi perkembangan, masa kanak-kanak dan remaja merupakan periode krusial dalam pembentukan karakter, pengendalian emosi, serta internalisasi nilai moral. Paparan teknologi digital yang berlebihan tanpa adanya penyaring nilai yang kuat dapat memengaruhi perkembangan psikososial peserta didik, antara lain menurunnya empati, munculnya sikap narsistik, serta kaburnya batas antara ruang privat dan ruang publik³. Oleh sebab itu, perilaku over exposure pada Generasi Alpha tidak dapat dipahami sebagai persoalan teknis semata, melainkan sebagai problem kompleks yang melibatkan aspek psikologis, sosial, budaya, dan moral secara simultan.

Dalam kerangka pendidikan nasional, lembaga pendidikan formal memiliki peran strategis dalam membentuk kepribadian dan akhlak peserta didik agar mampu menghadapi tantangan perkembangan zaman. Pendidikan Agama Islam (PAI) secara konseptual bertujuan membentuk manusia yang beriman, bertakwa, serta berakhlaq mulia melalui proses internalisasi nilai-nilai ajaran Islam⁴. Namun demikian, praktik pembelajaran PAI di sekolah masih sering berfokus pada aspek kognitif dan penguasaan materi normatif, sementara persoalan etika kontemporer, khususnya yang berkaitan dengan realitas digital peserta didik, belum terakomodasi secara optimal dalam kurikulum dan proses pembelajaran.

² Rulli Nasrullah, *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*, Bandung: Simbiosa Rekatama Media, 2017, hlm. 112.

³ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016, hlm. 145.

⁴ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014, hlm. 18.

¹ Don Tapscott, *Grown Up Digital: Yang Muda Yang Mengubah Dunia*, Jakarta: Gramedia, 2013, hlm. 35.



Kondisi tersebut menyebabkan adanya kesenjangan antara nilai-nilai ideal ajaran Islam dengan realitas kehidupan digital yang dihadapi oleh Generasi Alpha. Padahal, Islam sebagai ajaran yang bersifat universal dan relevan sepanjang zaman (*shalih li kulli zaman wa makan*) memiliki seperangkat nilai etis yang dapat dijadikan pedoman dalam mengatur perilaku manusia di ruang digital. Nilai-nilai seperti amanah, tanggung jawab, menjaga kehormatan diri (*iffah*), menutup aib, serta menghindari perbuatan yang dapat mendatangkan mudarat, sangat relevan untuk dijadikan dasar dalam membangun kesadaran etika digital. Nilai-nilai tersebut perlu ditransformasikan secara kontekstual agar dapat dipahami dan diamalkan oleh Generasi Alpha dalam kehidupan bermedia⁵.

Oleh karena itu, pembaruan atau inovasi dalam pembelajaran PAI menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Inovasi pembelajaran merupakan upaya sistematis untuk melakukan pembaruan dalam perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara lebih efektif dan relevan dengan perkembangan zaman. Dalam konteks ini, inovasi pembelajaran PAI diarahkan pada integrasi isu-isu aktual, seperti etika bermedia sosial, keamanan digital, serta pengendalian diri dalam penggunaan teknologi, ke dalam materi dan strategi pembelajaran yang digunakan di kelas⁶.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai memiliki relevansi tinggi dengan kebutuhan tersebut adalah Project-Based Learning (PjBL). Model PjBL menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam memecahkan permasalahan nyata melalui kegiatan proyek yang

bermakna dan kontekstual. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya memahami ajaran Islam secara konseptual, tetapi juga mampu mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan digital sehari-hari. Peserta didik, misalnya, dapat dilibatkan dalam proyek analisis kasus over exposure di media sosial, simulasi pelanggaran privasi digital, atau pembuatan kampanye digital Islami yang berlandaskan etika dan nilai moral⁷.

Dengan demikian, inovasi pembelajaran PAI berbasis *Project-Based Learning* diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran etika digital serta kemampuan menjaga batasan diri pada Generasi Alpha. Pendidikan Agama Islam tidak lagi dipahami sekadar sebagai mata pelajaran normatif, tetapi sebagai instrumen strategis dalam membekali peserta didik dengan filter nilai Islami yang kokoh untuk menghadapi arus digitalisasi yang semakin masif. Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk mengkaji dan merumuskan model inovasi pembelajaran PAI yang efektif dalam mengantisipasi perilaku over exposure pada Generasi Alpha⁸.

Lebih lanjut, pengembangan inovasi pembelajaran PAI di era digital menuntut perubahan cara pandang dalam proses pembelajaran, dari pendekatan yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama (*student-centered learning*). Generasi Alpha memiliki kecenderungan belajar yang visual, interaktif, dan kolaboratif, sehingga memerlukan strategi pembelajaran yang mampu menyesuaikan karakteristik tersebut tanpa mengesampingkan nilai-nilai ajaran Islam. Dengan demikian, guru PAI tidak hanya

⁵ Abuddin Nata, *Akhlas Tasawuf*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2015, hlm. 97.

⁶ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2018, hlm. 67.

⁷ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013, hlm. 124.

⁸ Abuddin Nata, *Pendidikan Islam di Era Milenial*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2019, hlm. 88–90.



dituntut menguasai substansi keilmuan agama, tetapi juga memiliki literasi digital serta kompetensi pedagogis yang adaptif agar pembelajaran berlangsung relevan, bermakna, dan selaras dengan dinamika kehidupan digital peserta didik⁹.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memiliki signifikansi penting baik dari sisi teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah kajian mengenai inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang responsif terhadap tantangan digital serta karakteristik Generasi Alpha. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik, satuan pendidikan, dan pemangku kebijakan dalam merancang model pembelajaran PAI yang integratif dan aplikatif, khususnya dalam menanamkan etika digital dan kemampuan pengendalian diri peserta didik sebagai upaya mengantisipasi perilaku over exposure di ruang digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode library research atau studi kepustakaan. Pendekatan kualitatif digunakan karena penelitian ini berfokus pada upaya memahami, menafsirkan, serta mengkaji secara kritis berbagai konsep, gagasan, dan pemikiran ilmiah yang berkaitan dengan inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam menghadapi perilaku over exposure pada Generasi Alpha. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat menelaah secara mendalam makna serta relevansi nilai-nilai pendidikan Islam dalam merespons tantangan perkembangan era digital secara komprehensif.

Metode library research merupakan jenis penelitian yang menjadikan sumber-sumber kepustakaan sebagai data utama,

meliputi buku, jurnal ilmiah, artikel penelitian, dokumen kebijakan pendidikan, serta berbagai referensi ilmiah lain yang sesuai dengan fokus kajian. Metode ini dipilih karena permasalahan yang diteliti bersifat konseptual dan teoritis, sehingga membutuhkan kajian mendalam terhadap literatur yang membahas Pendidikan Agama Islam, karakteristik generasi digital, etika dalam bermedia, serta inovasi dalam pembelajaran (Sugiono, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perilaku Over-Exposure pada Generasi Alpha

Perilaku over exposure merupakan tindakan merujuk pada kondisi ketika anak terlalu sering, terlalu lama, atau terlalu cepat terpapar berbagai jenis konten digital, baik berupa hiburan, media sosial, permainan daring, maupun informasi yang sebenarnya belum sesuai dengan usia dan kematangan mereka. Generasi Alpha atau anak-anak yang lahir sejak tahun 2010 ke atas tumbuh dalam lingkungan teknologi yang sangat terhubung, sehingga keterpaparan digital menjadi bagian utama dalam kehidupan mereka sehari-hari. Twenge bahkan menyebut generasi ini sebagai kelompok “ultra-connected,” karena sebagian besar interaksi, hiburan, hingga aktivitas belajar berlangsung melalui layar.¹⁰

Tingginya tingkat paparan digital pada Generasi Alpha dipengaruhi oleh pola pengasuhan kontemporer, kesibukan orang tua, kebutuhan akan hiburan instan, serta anggapan bahwa teknologi merupakan penanda kemajuan dan kecerdasan. Namun, paparan yang berlebihan dan tanpa pendampingan dapat menimbulkan berbagai risiko, seperti penurunan

⁹ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016, hlm. 22–24.

¹⁰Jean M. Twenge, *Gen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy and Completely Unprepared for Adulthood* (New York: Atria Books, 2017), hlm. 15.



konsentrasi, peningkatan sensitivitas emosional, dan ketergantungan sensorik pada perangkat. Dong dan Potenza menegaskan bahwa penggunaan gawai secara intens pada masa perkembangan kognitif dapat memengaruhi sistem penghargaan otak dan memicu perilaku kompulsif.¹¹ Inilah yang membuat banyak anak Generasi Alpha sulit melepaskan perangkat mereka dan menunjukkan perubahan perilaku saat akses digital dibatasi. Dengan demikian, over exposure tidak hanya terkait durasi penggunaan layar, tetapi juga kedalaman keterlibatan anak dalam dunia digital yang memengaruhi cara berpikir, preferensi sosial, dan kemampuan mengelola emosi.

Selain berdampak pada aspek neuropsikologis, over exposure juga memengaruhi perkembangan kognitif jangka panjang. Penelitian Clemente-Suárez menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital pada usia dini dapat memengaruhi perkembangan memori kerja, regulasi perhatian, dan kemampuan memproses informasi. Ketika anak terbiasa dengan stimulasi cepat, interaktif, dan bermuansa hiburan, kemampuan mereka untuk bertahan pada tugas yang menuntut konsentrasi dan ritme yang lebih lambat menjadi melemah.¹² Hal ini menegaskan bahwa over exposure bukan sekadar persoalan perilaku, tetapi juga berkaitan dengan kesiapan akademik dan perkembangan fungsi kognitif tingkat tinggi.

Di sisi lain, over exposure turut membentuk pola belajar yang kurang sehat. Penelitian Lisyawati dkk. menunjukkan bahwa meskipun teknologi

dapat mendukung pembelajaran, penggunaan yang tidak terkontrol pada siswa dapat menghambat proses internalisasi nilai, kedisiplinan, dan pengelolaan diri. Ketergantungan pada hiburan digital menjadikan anak kesulitan mengikuti pembelajaran yang memerlukan alur berpikir runtut dan sistematis. Kondisi ini semakin memburuk ketika konten yang dikonsumsi tidak terkuras atau tidak sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Over exposure membuat anak lebih mudah terdistraksi oleh notifikasi dan arus informasi yang serba cepat, sehingga memengaruhi kemampuan mereka menyelesaikan tugas jangka panjang atau aktivitas yang membutuhkan konsistensi¹³

Dengan demikian, perilaku over exposure pada Generasi Alpha bukan hanya masalah durasi penggunaan layar, tetapi merupakan persoalan multidimensi yang mencakup aspek perilaku, emosi, sosial, dan kognitif. Paparan digital yang terlalu intens sejak usia dini berpotensi menciptakan ketidakseimbangan antara meningkatnya kemampuan visual-digital dan melemahnya kemampuan regulasi diri.

B. Urgensi Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital pada Generasi Alpha

Dalam perkembangan pendidikan masa kini, inovasi menjadi aspek penting untuk menyesuaikan proses belajar dengan dinamika zaman, sebagaimana ditegaskan Rogers bahwa inovasi merupakan gagasan atau metode baru yang memberikan manfaat nyata bagi penggunanya.¹⁴ Setiap

¹¹ Guangheng., & Potenza, M. N., "A Cognitive-Behavioral Model of Problematic Smartphone Use: A Systematic Review," *Journal of Behavioral Addictions*, Vol. 9, No. 3 (2020), hlm. 900–901.

¹² Víctor J. Clemente-Suárez et al., "Digital Device Usage and Childhood Cognitive Development," *Children*, Vol. 11, No. 7 (2024), hlm. 1299

¹³ Elis Lisyawati, dkk, "Literasi Digital Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada MA Nurul Qur'an Kabupaten Bogor," *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Keagamaan*, Vol. 21, No. 3 (2023): hlm. 2–3.

¹⁴ Rogers, Everett. *Diffusion of Innovations*. Terj. Indonesia. Jakarta: Rajagrafindo, 2019, hlm. 45.



bentuk inovasi perlu berpijak pada teori pembelajaran, di mana Gagne menjelaskan bahwa belajar yang efektif terjadi melalui rangkaian tahapan terstruktur, mulai dari menarik perhatian hingga pemberian umpan balik agar peserta didik mampu menguasai kompetensi secara bertahap.

Ketika prinsip-prinsip ini diterapkan pada Pendidikan Agama Islam (PAI), pembaruan pembelajaran tidak sekadar memperbarui teknik mengajar, tetapi juga memperkuat proses internalisasi nilai-nilai Islam. Hal tersebut sejalan dengan pemikiran Arifin bahwa PAI adalah upaya membentuk karakter dan akhlak peserta didik yang memerlukan pendekatan kreatif serta relevan dengan tuntutan zaman, termasuk tantangan dunia digital dan fenomena over exposure yang dihadapi generasi alpha.¹⁵ Oleh karena itu, teori inovasi dan teori pembelajaran menjadi fondasi penting dalam merancang PAI yang adaptif, bermakna, serta tetap berorientasi pada penguatan nilai-nilai keislaman. Perkembangan teknologi yang pesat membuat inovasi pembelajaran menjadi kebutuhan penting, termasuk dalam Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini didasarkan pada:

1. Penyesuaian Pembelajaran dengan Karakter Belajar Generasi Alpha

Generasi Alpha tumbuh dalam ekosistem teknologi yang serba cepat, sehingga mereka lebih responsif terhadap tampilan visual, informasi singkat, dan interaksi digital. Model pembelajaran agama yang konvensional sering kali tidak mampu mempertahankan fokus mereka. Oleh karena itu, inovasi digital diperlukan untuk menyesuaikan metode pembelajaran dengan cara belajar yang selaras dengan karakter generasi ini. Guru harus memahami

¹⁵ Muhammad Arifin. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018, hlm. 102.

bahwa rentang perhatian mereka lebih pendek dan membutuhkan materi yang disajikan secara menarik, efektif, dan variatif agar pembelajaran PAI tetap relevan.¹⁶

2. Integrasi Nilai Islam melalui Media Digital yang Variatif

Inovasi PAI tidak sekadar memakai teknologi, tetapi mengemas materi Islam agar lebih mudah dipahami melalui media digital. Video interaktif dapat menghidupkan kisah nabi, animasi dapat menjelaskan konsep akhlak, infografis membantu merangkum ajaran, dan aplikasi hafalan Al-Qur'an mempermudah latihan mandiri. Media gim edukatif juga dapat memperkenalkan nilai Islami melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Integrasi berbagai media ini membuat materi agama lebih mudah dicerna oleh Generasi Alpha yang terbiasa dengan visual dan interaksi cepat.¹⁷

3. Menjawab Tantangan Over Exposure pada Peserta Didik

Fenomena over exposure membuat anak sangat sering berhadapan dengan konten digital yang tidak terkontrol dan dapat menyeret mereka pada informasi yang salah atau bertentangan dengan nilai agama. Pembelajaran PAI berbasis digital hadir sebagai upaya untuk mengisi ruang digital dengan konten yang lebih positif. Guru dapat membuat video dakwah pendek, animasi tafsir, modul interaktif, atau reminder ibadah yang dapat bersaing dengan konten internet lain. Hal ini menjadi

¹⁶ Suyadi, *Pendidikan Islam di Era Digital* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020), hlm. 44–45.

¹⁷ *Ibid*, h. 45



strategi pencegahan penting agar siswa memiliki literasi digital Islami dan kemampuan memilih konten yang baik, meski hidup dalam arus informasi global.¹⁸

4. Pembelajaran PAI yang Personal, Adaptif, dan Kolaboratif

Teknologi memberi peluang besar untuk pembelajaran agama yang lebih personal dan adaptif. Melalui platform digital, guru bisa memberikan kuis otomatis, tugas berbasis aplikasi, forum diskusi, dan penilaian instan. Bahkan perkembangan ibadah siswa seperti membaca Al-Qur'an atau shalat dapat dipantau menggunakan aplikasi. Model learning by platform ini membuat siswa tidak pasif, tetapi menjadi subjek aktif yang terlibat penuh dalam proses internalisasi nilai. Dengan cara ini, pembelajaran PAI menjadi lebih berkelanjutan dan menyentuh kehidupan nyata siswa di luar kelas.¹⁹ (Fitri Lestari, 2020: 38).

5. Meningkatkan Motivasi dan Minat terhadap Materi Keagamaan

Media digital dapat meningkatkan minat belajar PAI karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Siswa dapat belajar akhlak melalui animasi, mempelajari fiqh melalui simulasi ibadah, atau berlatih membaca Al-Qur'an melalui aplikasi audio interaktif. Penggunaan multimedia menolong siswa memahami konsep yang

¹⁸ Arifudin, "Tantangan Pendidikan Agama Islam dalam Era Disrupsi Teknologi," *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, Vol. 4, No. 2 (2021): hlm. 112–113.

¹⁹ Fitri Lestari, "Integrasi Media Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Studi Keislaman*, Vol. 8, No. 1 (2020): hlm. 28

abstrak secara konkret. Karena Generasi Alpha sangat terbiasa dengan visual dan suara, kombinasi keduanya meningkatkan motivasi intrinsik siswa dan membuat mereka tidak merasa jemu mengikuti pembelajaran agama.²⁰

6. Memperkuat Interaksi Guru dengan Siswa dan Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran

Teknologi memberikan ruang interaksi yang lebih luas antara guru dan siswa. Guru dapat memberikan umpan balik cepat, memperkaya materi dengan sumber ajar digital, atau menghadirkan simulasi visual untuk menjelaskan konsep abstrak dalam PAI seperti akidah, sejarah Islam, atau akhlak. Selain itu, digitalisasi memudahkan guru melakukan evaluasi secara akurat dan cepat serta membuka akses belajar kapan pun dan di mana pun. Semua ini berkontribusi pada peningkatan efektivitas penyampaian materi agama.²¹

7. Menjawab Tuntutan Revolusi Industri 4.0 dalam Pendidikan Agama

Revolusi Industri 4.0 menuntut guru dan peserta didik memiliki kecakapan digital. Dalam konteks PAI, digitalisasi bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi sebagai strategi membangun karakter religius yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Dengan integrasi teknologi, peserta didik dapat memiliki kemampuan menyaring informasi, berpikir kritis, dan tetap berpegang pada nilai-nilai Islam. Digitalisasi PAI memastikan bahwa pembelajaran

²⁰ Ibid, h. 29

²¹ Munir, *Kurikulum Pembelajaran Digital* (Jakarta: Prenada Media, 2019), hlm. 67–69.



agama tetap relevan dan dapat membentuk generasi yang cerdas secara spiritual dan digita.²²

C. Bentuk-Bentuk Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Mengantisipasi Perilaku Over-Exposure pada Generasi Alpha

Di era digital yang berkembang cepat, Generasi Alpha sangat rentan mengalami *over exposure* karena aktivitas mereka bertumpu pada teknologi. Hal ini menuntut pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk menghadirkan inovasi yang dapat membantu siswa tetap dekat dengan nilai Islam sekaligus mengurangi dampak negatif paparan digital. Oleh sebab itu, diperlukan bentuk-bentuk inovasi PAI yang mampu menyeimbangkan penggunaan teknologi secara edukatif dan religius sesuai kebutuhan generasi digital saat ini sebagai berikut:

1. Pemanfaatan Media Audiovisual Edukatif

Penggunaan media audiovisual menjadi strategi penting karena Generasi Alpha terbiasa belajar melalui visual seperti video, animasi, dan gambar bergerak. Ketika guru menampilkan animasi kisah Nabi, simulasi tata cara ibadah, atau video pendek adab digital, pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Audiovisual juga membantu mengurangi ketertarikan siswa pada konten hiburan yang berlebihan, karena perhatian mereka dialihkan pada materi bernilai positif. Media ini memungkinkan nilai agama disampaikan secara konkret, misalnya dengan tayangan tentang

etika bermedia sosial atau dampak buruk *over exposure* terhadap karakter. Dengan begitu, media audiovisual bukan hanya alat bantu, tetapi juga strategi pedagogis yang membuat PAI lebih relevan dengan kebutuhan siswa masa kini.²³

2. Pengembangan Game Edukasi Berbasis Nilai Islami

Game edukasi Islami menjadi alternatif efektif bagi siswa yang terbiasa mencari hiburan cepat dari gawai. Guru dapat menghadirkan game bertema adab harian, puzzle ayat Al-Qur'an, tebak hukum fiqih, atau simulasi wudhu dan shalat. Game ini tidak hanya menyenangkan, tetapi sekaligus memperkuat nilai akidah dan akhlak. Selain itu, game membantu melatih konsentrasi, mengurangi kebiasaan scrolling, serta mengarahkan penggunaan gawai ke arah yang lebih bermanfaat. Melalui game edukatif, aktivitas digital siswa menjadi lebih terkendali dan terhubung dengan nilai keislaman.²⁴

3. Penguatan Materi Adab Bermedia Digital dalam Kurikulum PAI

Memasukkan materi adab digital ke dalam pembelajaran PAI menjadi inovasi penting untuk melindungi Generasi Alpha dari konten negatif, ujaran kebencian, cyberbullying, dan perilaku impulsif di internet. Guru perlu mengajarkan cara menggunakan

²³ Fitri Lestari, "Integrasi Media Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Studi Keislaman*, Vol. 8, No. 1 (2020): hlm. 28–29.

²⁴ Yuni Sari, "Penggunaan Game Edukasi dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar PAI," *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, Vol. 6, No. 2 (2021): hlm. 45–47.

²² *Ibid*, h. 68



gawai dengan etis, memilih konten yang benar, memahami batasan digital, serta tanggung jawab saat menyebarkan informasi. Materi ini dapat disampaikan melalui studi kasus, diskusi, atau simulasi perilaku online. Penguanan adab digital membantu siswa lebih bijak dan berakhlik dalam menggunakan teknologi, karena PAI berperan penting dalam membentuk kontrol diri dan etika bermedia.²⁵

4. Pemanfaatan Platform Pembelajaran Daring

Platform digital seperti Google Classroom, Moodle, atau aplikasi PAI memungkinkan guru memberikan materi tambahan seperti latihan hafalan, tugas adab digital, jurnal ibadah, atau refleksi akhlak. Bagi Generasi Alpha, pembelajaran daring terasa lebih dekat karena sesuai dengan aktivitas digital mereka sehari-hari. Platform ini juga membantu guru memonitor perkembangan ibadah siswa secara berkelanjutan sehingga sebagian waktu mereka dapat dialihkan menuju aktivitas religius.²⁶

5. Project Based Learning dengan Literasi Digital Islami

Model *Project Based Learning* (PjBL) memberi kesempatan bagi siswa untuk mengerjakan proyek kreatif yang menggabungkan teknologi dan nilai Islam, seperti vlog dakwah, podcast adab digital, komik kisah Nabi,

²⁵ Muhammad Anwar, "Etika Bermedia Digital dalam Perspektif Pendidikan Islam," *Jurnal Moralitas*, Vol. 9, No. 2 (2022): hlm. 102–104.

²⁶ Rina Rahmawati, "Efektivitas Pembelajaran Daring dalam PAI," *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, Vol. 5, No. 1 (2021): hlm. 55–57.

atau infografis bahaya konten negatif. Dengan membuat karya sendiri, siswa tidak hanya mengonsumsi konten digital, tetapi juga memproduksi konten positif yang mencerminkan nilai moral. PjBL melatih kreativitas, pemikiran kritis, dan literasi digital islami sekaligus mengurangi risiko *over exposure* karena teknologi digunakan secara lebih terarah.²⁷

Dengan berbagai Inovasi pembelajaran diatas dapat membuat proses belajar lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan zaman dalam membantu menyampaikan nilai Islam secara lebih efektif dan relevan, serta membimbing siswa agar bijak di era digital.

KESIMPULAN

Kemajuan teknologi digital yang semakin pesat telah memberikan dampak besar terhadap perilaku Generasi Alpha, terutama terkait kecenderungan over exposure dalam aktivitas bermedia. Fenomena ini menunjukkan bahwa tantangan pendidikan di era digital tidak hanya terletak pada penguasaan aspek teknologinya, tetapi juga pada penguanan nilai moral, etika, serta kemampuan mengendalikan diri peserta didik. Dalam hal ini, Pendidikan Agama Islam memiliki posisi penting sebagai sarana pembinaan karakter dan etika digital melalui penanaman nilai-nilai ajaran Islam yang kontekstual dan relevan dengan perkembangan zaman.

Upaya pembaruan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi hal yang tidak dapat dihindari agar proses pembelajaran mampu menjawab kebutuhan dan karakteristik Generasi Alpha. Pengintegrasian materi etika bermedia, keamanan digital, dan pembinaan akhlak ke dalam pembelajaran

²⁷ Deden Darmawan, *Inovasi Pembelajaran di Era Digital* (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 133–136.



PAI, yang didukung oleh penerapan model pembelajaran kontekstual seperti Project-Based Learning, dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga terdorong untuk menginternalisasi dan menerapkan nilai-nilai Islam dalam perilaku bermedia sehari-hari secara bertanggung jawab.

Oleh karena itu, inovasi pembelajaran PAI yang bersifat adaptif, integratif, dan partisipatif dapat menjadi langkah strategis dalam mengantisipasi perilaku over exposure pada Generasi Alpha. Temuan kajian ini menegaskan bahwa pembelajaran PAI yang responsif terhadap perkembangan teknologi memiliki kontribusi signifikan dalam membentuk generasi yang memiliki kecakapan digital sekaligus berlandaskan etika Islami yang kuat, sehingga mampu menyaring berbagai pengaruh negatif di ruang digital pada masa yang akan datang.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan apresiasi kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan artikel ini. Terima kasih kepada para pendidik, rekan akademisi, serta lingkungan institusi yang memberikan dukungan moral dan referensi ilmiah yang relevan. Dukungan tersebut sangat berarti dalam memperkaya analisis dan penyelesaian penelitian ini. Semoga tulisan ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan kajian teknologi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M., (2022), "Etika Bermedia Digital dalam Perspektif Pendidikan Islam," *Jurnal Moralitas*, Vol. 9, No. 2, hlm. 102–104.
- Arifin, M., (2018), *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara

Arifudin, (2021), "Tantangan Pendidikan Agama Islam dalam Era Disrupsi Teknologi," *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, Vol. 4, No. 2, hlm. 112–113.

Darmawan, D, (2019), Inovasi Pembelajaran di Era Digital, Jakarta: Kencana

Desmita. 2016. Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain. 2013. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Dong, G., & Potenza, M. N., (2020), "A Cognitive–Behavioral Model of Problematic Smartphone Use: A Systematic Review," *Journal of Behavioral Addictions*, Vol. 9, No. 3, hlm. 900–901.

Elis Lisyawati, Mohsen, Umul Hidayati, & Opik Abdurrahman Taufik, "Literasi Digital Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada MA Nurul Qur'an Kabupaten Bogor," *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Keagamaan*, Vol. 21, No. 3 (2023): hlm. 2–3.

Lestari, F, (2020), "Integrasi Media Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Studi Keislaman*, Vol. 8, No. 1, hlm. 28–29.

Majid, Abdul, dan Dian Andayani. 2014. Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Majid, Abdul. 2016. Strategi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Munir, (2019), *Kurikulum Pembelajaran Digital* Jakarta: Prenada Media



- Munir. 2017. Pembelajaran Digital. Bandung: Alfabeta.
- Nasrullah, Rulli. 2017. Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi. Bandung: Simbiosa Rekatama Media.
- Nata, Abuddin. 2015. Akhlak Tasawuf. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Nata, Abuddin. 2019. Pendidikan Islam di Era Milenial. Jakarta: Prenadamedia Group
- Rahmawati, R, (2021), “Efektivitas Pembelajaran Daring dalam PAI,” *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, Vol. 5, No. 1, hlm. 55–57.
- Rogers, Everett., (2019). *Diffusion of Innovations*. Terj. Indonesia. Jakarta: Rajagrafindo, 2019
- Gagne, Robert., (2020). *The Conditions of Learning*. Jakarta: Kencana
- Rusman. 2018. Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sari, Y, (2021), “Penggunaan Game Edukasi dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar PAI,” *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, Vol. 6, No. 2, hlm. 45–47.
- Suyadi, (2020), Pendidikan Islam di Era Digital Bandung: Remaja Rosdakarya
- Tapscott, Don. 2013. Grown Up Digital: Yang Muda Yang Mengubah Dunia. Jakarta: Gramedia
- Twenge, M, T., (2017), Gen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy and Completely Unprepared for Adulthood, New York: Atria Books
- Víctor J. Clemente-Suárez et al., (2024), ‘Digital Device Usage and Childhood Development,’ *Children*, Vol. 11, No. 7
- Cognitive