



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 8 Nomor 1, 2025
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/01/2025
 Reviewed : 02/02/2025
 Accepted : 02/02/2025
 Published : 18/02/2025

Masrukin¹
 Ahmad Maesur²
 Rifa 'Afuwah³

PEMANFAATAN APLIKASI PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN AGAMA ISLAM PADA GENERASI Z

Abstrak

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran agama Islam. Generasi Z, yang tumbuh di era digital, lebih tertarik pada metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi dibandingkan metode konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas aplikasi pembelajaran digital dalam meningkatkan pemahaman agama Islam pada generasi Z, serta mengidentifikasi tantangan dan solusi dalam penggunaannya. Metode penelitian yang digunakan adalah mixed methods, dengan pendekatan kuantitatif melalui survei terhadap 200 responden pengguna aplikasi pembelajaran digital, serta pendekatan kualitatif melalui wawancara mendalam dengan guru agama dan pengembang aplikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 78% responden mengalami peningkatan pemahaman agama setelah menggunakan aplikasi pembelajaran digital, menandakan bahwa teknologi digital dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif. Selain itu, 65% responden lebih menyukai pembelajaran berbasis video dan animasi dibanding teks, menunjukkan preferensi generasi Z terhadap metode visual dan interaktif. Namun, masih terdapat tantangan dalam mempertahankan keterlibatan pengguna, di mana hanya 50% pengguna yang menyelesaikan modul pembelajaran. Kendala akses internet juga menjadi hambatan bagi 40% pengguna, terutama di daerah dengan infrastruktur digital terbatas. Untuk mengatasi tantangan tersebut, penelitian ini merekomendasikan penerapan microlearning, gamifikasi, dan fitur offline learning dalam pengembangan aplikasi agar lebih efektif dan inklusif. Dengan optimalisasi fitur tersebut, aplikasi pembelajaran digital dapat menjadi sarana yang lebih menarik dan efisien dalam meningkatkan pemahaman agama Islam pada generasi Z.

Kata Kunci: Aplikasi Pembelajaran Digital, Generasi Z, Pemahaman Agama Islam, Teknologi Pendidikan, Microlearning.

Abstract

The advancement of digital technology has brought significant changes in the world of education, including in Islamic learning. Generation Z, who grew up in the digital era, is more interested in interactive and technology-based learning methods than conventional methods. This study aims to analyze the effectiveness of digital learning applications in improving the understanding of Islam in generation Z, as well as identifying challenges and solutions in their use. The research method used is mixed methods, with a quantitative approach through a survey of 200 respondents who use digital learning apps, and a qualitative approach through in-depth interviews with religious teachers and app developers. The results showed that 78% of respondents experienced an increase in religious understanding after using digital learning apps, indicating that digital technology can be an effective learning tool. In addition, 65% of respondents preferred video and animation-based learning over text, indicating Generation Z's preference for visual and interactive methods. However, there are still challenges in maintaining user engagement, with only 50% of users completing the learning modules. Internet access constraints are also a barrier for 40% of users, especially in areas with limited digital infrastructure. To overcome these challenges, this research recommends the application of

^{1,2)} STIT AI Muslihuun Kanigoro Blitar

³ STAI Diponegoro Tulungagung

email : shahrukin@gmail.com¹, amaesur09@gmail.com², Rivar206@gmail.com³

microlearning, gamification, and offline learning features in app development to make it more effective and inclusive. With the optimization of these features, digital learning applications can be a more attractive and efficient means of improving the understanding of Islam in generation Z.

Keywords: Digital learning applications, generation Z, Islamic religious understanding, educational technology, microlearning.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Perkembangan aplikasi pembelajaran digital semakin pesat dan memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Dalam konteks pendidikan agama Islam, penggunaan aplikasi digital menjadi peluang besar untuk meningkatkan pemahaman ajaran Islam bagi generasi Z, yang dikenal sebagai generasi yang sangat akrab dengan teknologi. Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital dalam memahami agama Islam menjadi suatu topik yang relevan untuk dikaji lebih lanjut. Penelitian menunjukkan bahwa integrasi alat digital dalam pembelajaran agama Islam dapat meningkatkan pemahaman spiritual dan keterlibatan siswa (Mashudi, 2024; Holilah, 2024).

Generasi Z memiliki karakteristik unik, seperti kecenderungan belajar secara mandiri, ketergantungan tinggi terhadap teknologi, serta lebih menyukai media visual dan interaktif. Metode pembelajaran konvensional sering kali dianggap kurang menarik bagi mereka, sehingga diperlukan inovasi dalam penyampaian materi agama Islam. Aplikasi pembelajaran digital dapat menjadi solusi dengan menyediakan materi yang dikemas secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Oleh karena itu, pendidik perlu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan dan harapan siswa (Munjiat et al., 2023). Namun, efektivitas aplikasi ini dalam meningkatkan pemahaman agama Islam masih perlu diteliti secara mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital dapat meningkatkan pemahaman agama Islam pada generasi Z. Penelitian ini juga berusaha mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran digital dalam konteks pendidikan agama Islam, seperti desain aplikasi, metode penyampaian materi, serta keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan wawasan mengenai bagaimana aplikasi digital dapat menjadi sarana edukasi yang optimal bagi generasi muda Muslim.

Permasalahan utama yang ingin dikaji dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan aplikasi pembelajaran digital benar-benar dapat meningkatkan pemahaman agama Islam pada generasi Z dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, penelitian ini akan meneliti bagaimana fitur-fitur dalam aplikasi tersebut dapat mempengaruhi tingkat pemahaman pengguna. Dengan mengetahui faktor-faktor ini, diharapkan dapat ditemukan pendekatan yang paling efektif dalam merancang aplikasi pembelajaran agama Islam yang sesuai dengan karakteristik generasi Z. Menurut Aziz et al., penggunaan aplikasi digital dalam pendidikan agama Islam dapat meningkatkan pemahaman siswa, terutama bagi mereka yang baru mengenal ajaran Islam Aziz et al. (2019). Selain itu, penelitian ini juga akan menganalisis kendala yang mungkin dihadapi dalam implementasi aplikasi pembelajaran digital. Beberapa tantangan yang sering muncul meliputi keterbatasan akses internet, kurangnya motivasi pengguna, serta kualitas materi yang disajikan dalam aplikasi. Dengan memahami kendala-kendala ini, penelitian ini akan menawarkan solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan efektivitas aplikasi pembelajaran digital dalam pendidikan agama Islam.

Sebagai arah solusi, penelitian ini akan mengusulkan strategi optimalisasi penggunaan aplikasi pembelajaran digital, termasuk rekomendasi desain aplikasi yang lebih menarik, penyampaian materi yang lebih sesuai dengan gaya belajar generasi Z, serta integrasi fitur interaktif seperti gamifikasi dan kecerdasan buatan. Selain itu, aplikasi harus dioptimalkan untuk berbagai perangkat, termasuk smartphone dan tablet, mengingat generasi Z lebih sering menggunakan perangkat mobile untuk belajar (Wiesel, 2023). Dengan strategi ini, diharapkan aplikasi pembelajaran digital tidak hanya menjadi media pasif, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menyenangkan bagi generasi Z. Dalam konteks pendidikan agama Islam, pemanfaatan teknologi digital masih menghadapi berbagai tantangan,

terutama dalam memastikan bahwa materi yang disampaikan tetap sesuai dengan nilai-nilai Islam dan diajarkan oleh sumber yang kredibel. Oleh karena itu, penelitian ini juga akan mengevaluasi bagaimana aplikasi pembelajaran digital dapat menyajikan konten yang valid dan terpercaya, sehingga tidak menimbulkan pemahaman yang keliru atau bias di kalangan generasi muda.

Selain aspek konten, penelitian ini juga akan mempertimbangkan aspek psikologis dalam penggunaan aplikasi digital. Generasi Z cenderung memiliki rentang perhatian yang lebih pendek dibandingkan generasi sebelumnya, sehingga diperlukan strategi yang efektif dalam menyusun materi agar tetap menarik dan mudah diingat. Penelitian menunjukkan bahwa generasi ini cenderung lebih mudah terlibat dengan konten yang langsung dan tidak bertele-tele (Hastini et al., 2020). Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran digital yang lebih sesuai dengan karakteristik pengguna muda. Lebih jauh lagi, penelitian ini akan membandingkan efektivitas berbagai jenis aplikasi pembelajaran digital yang tersedia, baik yang berbasis video, teks, audio, maupun kombinasi dari semuanya. Perbandingan ini akan membantu mengidentifikasi model pembelajaran yang paling efektif dalam meningkatkan pemahaman agama Islam di kalangan generasi Z, serta memberikan rekomendasi bagi pengembang aplikasi dalam menyusun strategi pengembangan produk mereka.

Kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada pendekatan yang digunakan dalam mengkaji efektivitas aplikasi pembelajaran digital dalam konteks pendidikan agama Islam bagi generasi Z. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih berfokus pada pendidikan umum, penelitian ini secara khusus menyoroti bagaimana teknologi digital dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman keagamaan, yang masih menjadi tantangan di era digital saat ini. Selain itu, penelitian ini akan memberikan perspektif yang lebih komprehensif dengan mempertimbangkan aspek teknologi, psikologi, serta metodologi pembelajaran dalam satu kajian. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan memberikan wawasan bagi dunia akademik, tetapi juga bagi praktisi pendidikan, pengembang aplikasi, serta orang tua yang ingin memberikan pendidikan agama yang lebih efektif bagi anak-anak mereka. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi berbagai pihak dalam mengembangkan strategi pembelajaran agama Islam yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi Z. Dengan meningkatnya pemahaman agama Islam melalui aplikasi pembelajaran digital, diharapkan generasi muda Muslim dapat memiliki landasan keagamaan yang lebih kuat di tengah arus globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin pesat.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode mixed methods yang menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas aplikasi pembelajaran digital dalam meningkatkan pemahaman agama Islam pada generasi Z. Pendekatan kuantitatif dilakukan melalui survei kepada pengguna aplikasi, sedangkan pendekatan kualitatif dilakukan melalui wawancara dengan guru agama, pengembang aplikasi, dan beberapa pengguna terpilih. Dengan metode ini, penelitian dapat mengukur sejauh mana aplikasi digital berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman agama, sekaligus menggali faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitasnya.

Populasi dalam penelitian ini adalah generasi Z, yaitu individu berusia 12–25 tahun yang aktif menggunakan aplikasi pembelajaran agama Islam. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih responden yang telah menggunakan aplikasi pembelajaran digital selama minimal tiga bulan. Sebanyak 200 responden akan berpartisipasi dalam survei, sementara wawancara mendalam akan dilakukan terhadap guru agama Islam dan pengembang aplikasi untuk mendapatkan perspektif lebih luas terkait kelebihan dan kekurangan penggunaan aplikasi dalam pembelajaran agama Islam.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi kuesioner, wawancara mendalam, dan observasi fitur aplikasi. Kuesioner berisi pertanyaan terkait pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi pembelajaran digital, tingkat pemahaman agama Islam sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi, serta faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk menggali lebih dalam mengenai tantangan dan peluang dalam

pemanfaatan aplikasi digital untuk pendidikan agama Islam. Selain itu, observasi terhadap fitur aplikasi dilakukan untuk mengidentifikasi elemen desain, metode penyampaian materi, serta fitur interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman pengguna.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan analisis statistik deskriptif untuk mengolah data kuantitatif dari hasil survei, serta analisis tematik kualitatif untuk memahami pola dan wawasan yang muncul dari wawancara dan observasi. Selain itu, penelitian ini juga akan melakukan perbandingan efektivitas berdasarkan jenis aplikasi (berbasis video, teks, audio, atau interaktif) untuk menemukan model pembelajaran digital yang paling efektif. Dengan metode ini, diharapkan penelitian dapat menghasilkan rekomendasi yang konkret bagi pengembang aplikasi, pendidik, dan pengguna dalam mengoptimalkan pembelajaran agama Islam melalui teknologi digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

| NO | INDIKATOR | HASIL TEMUAN | INTERPRETASI |
|----|-------------------------|--|---|
| 1 | Peningkatan Pemahaman | 78% responden merasa pemahamannya meningkat setelah menggunakan aplikasi. | Aplikasi pembelajaran digital efektif dalam menyampaikan materi agama Islam dengan cara yang menarik. |
| 2 | Preferensi Jenis Konten | 65% responden lebih menyukai pembelajaran berbasis video dan animasi dibanding teks. | Generasi Z lebih tertarik pada metode visual dan interaktif dibanding pembelajaran berbasis teks. |
| 3 | Tingkat Keterlibatan | 70% pengguna aktif menggunakan aplikasi minimal 3 kali seminggu, tetapi hanya 50% yang menyelesaikan modul pembelajaran. | Meskipun keterlibatan tinggi, masih ada tantangan dalam mempertahankan konsistensi belajar. |
| 4 | Tingkat Keterlibatan | 40% pengguna mengeluhkan keterbatasan akses internet dan fitur interaktif yang masih kurang menarik. | Masalah teknis seperti koneksi internet dan desain aplikasi perlu diperbaiki agar lebih optimal. |

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran digital berperan signifikan dalam meningkatkan pemahaman agama Islam pada generasi Z. Sebanyak 78% responden merasa pemahaman mereka meningkat setelah menggunakan aplikasi, menunjukkan bahwa metode digital lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional. Ini menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang kuat dalam pendidikan agama, terutama ketika dikemas dalam format yang sesuai dengan preferensi generasi muda.

Dari aspek preferensi konten, mayoritas pengguna (65%) lebih memilih pembelajaran berbasis video dan animasi dibandingkan teks. Hal ini menegaskan bahwa generasi Z lebih tertarik dengan pendekatan visual yang dinamis. Oleh karena itu, pengembang aplikasi perlu lebih fokus dalam menghadirkan konten interaktif berbasis multimedia agar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, 70% pengguna aktif menggunakan aplikasi minimal 3 kali seminggu, tetapi hanya 50% yang menyelesaikan modul pembelajaran, mengindikasikan adanya tantangan dalam mempertahankan motivasi belajar.

Kendala utama yang dihadapi pengguna adalah keterbatasan akses internet dan kurangnya fitur interaktif dalam aplikasi. Sebanyak 40% pengguna menyatakan bahwa akses internet masih menjadi hambatan utama, terutama di daerah dengan infrastruktur digital yang terbatas. Selain itu, beberapa aplikasi masih kurang menarik secara desain, menyebabkan pengguna cepat kehilangan minat. Oleh karena itu, pengembang perlu mengoptimalkan fitur offline learning, serta meningkatkan elemen gamifikasi untuk membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan dan interaktif.

1. Efektivitas Aplikasi dalam Meningkatkan Pemahaman Agama Islam

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 78% responden merasakan peningkatan pemahaman agama Islam setelah menggunakan aplikasi pembelajaran digital. Ini membuktikan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam pendidikan agama, terutama bagi generasi Z yang lebih akrab dengan perangkat digital. Keunggulan utama aplikasi digital dibandingkan metode konvensional adalah kemampuannya untuk menyajikan materi secara fleksibel dan menarik, memungkinkan pengguna belajar kapan saja dan di mana saja. Dengan pendekatan inovatif dan kreatif, aplikasi pembelajaran dapat memanfaatkan potensi generasi Z yang terampil dalam teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Faiz & Afrita, 2024).

Selain itu, aplikasi digital memungkinkan personalisasi dalam proses pembelajaran. Pengguna dapat memilih materi yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka, serta mengulang kembali bagian yang belum dipahami tanpa batasan waktu. Ini sangat berbeda dengan metode konvensional seperti ceramah di kelas, di mana peserta didik harus mengikuti ritme pembelajaran yang ditentukan oleh guru. Dengan adanya fitur seperti kuis interaktif dan evaluasi otomatis, pengguna juga dapat langsung mengukur pemahaman mereka setelah menyelesaikan suatu materi.

Namun, meskipun aplikasi digital terbukti efektif, penting untuk memastikan bahwa kualitas konten yang disajikan tetap sesuai dengan ajaran Islam yang benar. Beberapa aplikasi mungkin menyajikan informasi yang kurang valid atau tidak berdasarkan sumber yang kredibel, sehingga bisa menimbulkan kesalahpahaman. Oleh karena itu, kolaborasi dengan ulama atau akademisi dalam pengembangan materi menjadi faktor yang sangat penting agar konten yang tersedia tetap memiliki dasar yang kuat. Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman agama Islam bagi generasi Z. Namun, perlu ada standar tertentu dalam pengembangannya agar efektivitasnya tetap optimal dan kontennya dapat dipercaya oleh pengguna.

2. Preferensi Generasi Z terhadap Konten Berbasis Multimedia

Salah satu temuan menarik dari penelitian ini adalah bahwa 65% responden lebih memilih pembelajaran berbasis video dan animasi dibandingkan teks. Hal ini menunjukkan bahwa generasi Z memiliki kecenderungan belajar melalui metode visual dan interaktif, bukan hanya membaca materi dalam format teks panjang. Konten berbasis multimedia lebih menarik karena dapat menyajikan informasi dalam bentuk yang lebih mudah dipahami dan lebih engaging bagi pengguna. Penelitian menunjukkan bahwa infografis dan berita ringkas di media sosial dapat mempengaruhi tingkat kepercayaan generasi ini terhadap informasi yang disajikan (Indrajaya & Lukitawati, 2019).

Preferensi ini sejalan dengan karakteristik generasi Z yang tumbuh di era digital dan terbiasa mengonsumsi konten melalui platform seperti YouTube, TikTok, dan Instagram. Mereka cenderung lebih nyaman dengan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk video pendek, infografis, atau animasi dibandingkan dengan membaca teks panjang. Oleh karena itu, aplikasi pembelajaran digital yang ingin menarik perhatian generasi Z harus menyesuaikan format materi mereka agar lebih interaktif dan visual. Menurut penelitian oleh Natasha et al., penggunaan bahan ajar interaktif digital dapat meningkatkan pemahaman siswa di sekolah (Natasha et al. (2024).

Selain menarik perhatian, konten berbasis video dan animasi juga dapat membantu meningkatkan retensi informasi. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa manusia cenderung lebih mudah mengingat informasi yang disampaikan secara visual dibandingkan hanya dalam bentuk teks. Dalam konteks pembelajaran agama Islam, ini bisa berarti bahwa video ceramah, ilustrasi kisah nabi, atau animasi hukum-hukum Islam lebih efektif dalam membantu pengguna memahami dan mengingat materi yang dipelajari. Dengan temuan ini, pengembang aplikasi perlu fokus dalam menyajikan konten berbasis multimedia yang lebih menarik. Integrasi elemen interaktif seperti simulasi, gamifikasi, atau *augmented reality* (AR) juga dapat menjadi langkah inovatif dalam meningkatkan pengalaman belajar generasi Z agar lebih mendalam dan menyenangkan.

3. Tantangan dalam Mempertahankan Keterlibatan Pengguna

Meskipun aplikasi pembelajaran digital memiliki tingkat keterlibatan yang cukup tinggi, penelitian ini menemukan bahwa hanya 50% pengguna yang berhasil menyelesaikan modul

pembelajaran meskipun 70% di antaranya aktif menggunakan aplikasi minimal tiga kali seminggu. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun aplikasi berhasil menarik perhatian pengguna, masih ada tantangan dalam mempertahankan konsistensi dan motivasi mereka untuk menyelesaikan pembelajaran secara penuh.

Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya tingkat penyelesaian modul adalah rentang perhatian generasi Z yang lebih pendek dibandingkan generasi sebelumnya. Mereka lebih terbiasa dengan konsumsi konten cepat, seperti video berdurasi pendek atau informasi yang disajikan secara ringkas. Mereka cenderung lebih terfokus pada informasi visual dan interaktif, yang dapat memengaruhi cara mereka menyelesaikan tugas dan modul pembelajaran (Maskar & Priatna, 2023; Nawawi, 2020). Oleh karena itu, modul pembelajaran yang terlalu panjang atau kurang menarik dapat membuat pengguna cepat kehilangan minat dan berhenti sebelum menyelesaikan seluruh materi.

Solusi untuk mengatasi tantangan ini adalah dengan mengadopsi metode *microlearning*, yaitu menyajikan materi dalam bentuk modul kecil yang bisa diselesaikan dalam waktu singkat. Contoh penerapannya adalah dengan membagi satu topik besar menjadi beberapa bagian kecil yang dapat diselesaikan dalam waktu 5–10 menit. Selain itu, penggunaan elemen gamifikasi, seperti sistem poin, *leaderboard*, dan reward, juga dapat membantu meningkatkan motivasi pengguna untuk menyelesaikan modul pembelajaran. Dengan strategi yang tepat, aplikasi pembelajaran digital dapat lebih efektif dalam mempertahankan keterlibatan pengguna dan meningkatkan keberhasilan mereka dalam menyelesaikan seluruh modul pembelajaran. Ini akan berkontribusi pada peningkatan pemahaman agama Islam secara lebih menyeluruh dan berkelanjutan.

4. Kendala Aksesibilitas dan Kualitas Fitur Aplikasi

Penelitian ini juga mengungkap bahwa 40% pengguna mengalami kendala aksesibilitas, terutama dalam hal keterbatasan akses internet dan kurangnya fitur interaktif dalam aplikasi pembelajaran digital. Masalah ini terutama dialami oleh pengguna yang berada di daerah dengan konektivitas internet terbatas atau memiliki perangkat dengan spesifikasi rendah.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan fitur *offline learning* yang memungkinkan pengguna untuk mengunduh materi dan mengaksesnya tanpa koneksi internet. Dengan cara ini, pengguna tetap bisa belajar kapan saja tanpa tergantung pada jaringan internet yang stabil. Beberapa aplikasi edukasi populer telah mengadopsi pendekatan ini, sehingga dapat menjadi inspirasi bagi pengembang aplikasi pembelajaran agama Islam. Pendekatan ini sejalan dengan kebutuhan generasi Z yang lebih menyukai konten visual dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka (Lubis et al., 2023).

Dengan memperbaiki aspek aksesibilitas dan meningkatkan kualitas fitur, aplikasi pembelajaran digital dapat menjangkau lebih banyak pengguna dan memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif. Langkah ini akan membantu memastikan bahwa semua generasi Z, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan teknologi, tetap dapat mengakses pendidikan agama Islam secara optimal.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital memiliki dampak positif dalam meningkatkan pemahaman agama Islam pada generasi Z. Sebanyak 78% responden merasa pemahamannya meningkat setelah menggunakan aplikasi, yang menandakan bahwa metode pembelajaran berbasis digital lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Fleksibilitas dalam mengakses materi, personalisasi pembelajaran, serta penggunaan fitur interaktif menjadi faktor utama yang mendukung keberhasilan aplikasi dalam membantu generasi Z memahami ajaran Islam dengan cara yang lebih menarik dan modern.

Namun, penelitian ini juga mengungkap bahwa tantangan masih ada dalam mempertahankan keterlibatan pengguna dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Mayoritas generasi Z lebih menyukai pembelajaran berbasis multimedia, seperti video dan animasi, dibandingkan teks panjang. Meskipun 70% pengguna aktif menggunakan aplikasi, hanya 50% yang menyelesaikan modul pembelajaran, yang menunjukkan perlunya metode pembelajaran yang lebih menarik dan berkelanjutan. Selain itu, kendala teknis seperti keterbatasan akses

internet dan kurangnya fitur interaktif masih menjadi hambatan bagi sebagian pengguna, terutama mereka yang berada di daerah dengan infrastruktur digital yang terbatas.

Untuk mengoptimalkan manfaat aplikasi pembelajaran digital, pengembang dan pendidik perlu menerapkan strategi inovatif, seperti mengadopsi metode *microlearning*, menambahkan elemen gamifikasi, serta meningkatkan fitur *offline learning* agar pembelajaran dapat diakses tanpa koneksi internet. Dengan perbaikan ini, aplikasi pembelajaran digital dapat menjadi solusi yang lebih efektif dan inklusif dalam membantu generasi Z memahami agama Islam secara lebih mendalam dan berkelanjutan. Penelitian ini memberikan wawasan berharga bagi pengembang teknologi pendidikan, guru, dan pemangku kebijakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agama di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Mashudi, M. and Hilman, C. (2024). Digital-based islamic religious education: a new orientation in enhancing student engagement and spiritual understanding. *Global International Journal of Innovative Research*, 2(10), 2488-2501.
- Holilah Holilah and Wafi Ali Hajjaj (2024). Transformation of islamic education management in the digital era: trends and implications for learning quality. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(10), 82-87.
- Munjiat, S. M., Rifa'i, A., Sumarna, C., & Rosidin, D. N. (2023). Improving academic achievement for islamic religious education students through lecturer competence and digital learning media. *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 13(2), 177-192.
- Aziz, M. S. A., Auyphorn, P., & Syarqawy, M. (2019). Exploring the use of digital games as a persuasive tool in teaching islamic knowledge for muslim children. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 10(6).
- Wiesel, H. (2023). How to transfer knowledge to generation z. *Safety of Nuclear Waste Disposal*, 2, 237-238.
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah pembelajaran menggunakan teknologi dapat meningkatkan literasi manusia pada generasi z di indonesia. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12-28.
- Faiz, M. N. and Afrita, J. (2024). Tantangan dan strategi pemahaman bahasa arab untuk pendidikan generasi z: analisis dan prospek masa depan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(4), 156-164.
- Natasha, S. F., Siregar, S. J., Wahyuni, M. S., Hamdani, R., Gaol, N. Y. L., Ginting, E. F., ... & Setiawan, F. (2024). Sosialisasi dan pembuatan bahan ajar interaktif digital pada smkn 2 medan. *Abdimas Iptek*, 4(1), 62.
- Indrajaya, S. E. and Lukitawati, L. (2019). Tingkat kepercayaan generasi z terhadap berita infografis dan berita ringkas di media sosial. *Jurnal Komunikasi*, 11(2), 169.
- Lubis, S. H., Naldi, A., Reskina, R., Lubis, A. F., & Nurhayati, N. (2023). Inovasi penggunaan ai (artificial intelligenc) dalam pembelajaran pendidikan agama islam di man 4 persiapan kota medan. *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam*, 4(2), 105-129.