

**INOVASI PERENCANAAN PEMBELAJARAN PAI DI BOARDING SCHOOL:  
STRATEGI MENGATASI KEBOSANAN SISWA GENERASI Z**

Irfan Ahmad Zain<sup>1</sup>, Ujang Dedih<sup>2</sup>, Hoerotunnisa<sup>3</sup>, Hani Yulianti<sup>4</sup>, Fitri Nurlatifah  
Azzahra<sup>5</sup>

Pasca Sarjana PAI Universitas Islam Sunan Gunung Djati  
[irfanahmadzain@uinsgd.ac.id](mailto:irfanahmadzain@uinsgd.ac.id)<sup>1</sup>, [ujang.dedih@uinsgd.ac.id](mailto:ujang.dedih@uinsgd.ac.id)<sup>2</sup>,  
[hani.azzahra@gmail.com](mailto:hani.azzahra@gmail.com)<sup>3</sup>, [hoerotunnisa2001@gmail.com](mailto:hoerotunnisa2001@gmail.com)<sup>4</sup>  
[fitrinurlatifah2598@gmail.com](mailto:fitrinurlatifah2598@gmail.com)<sup>5</sup>

**ABSTRACT**

*This study discusses innovation in the planning of Islamic Religious Education (PAI) learning in boarding schools as a strategy to overcome the boredom of Generation Z students. The phenomenon of learning fatigue experienced by digital-native learners poses a particular challenge for teachers in creating engaging, interactive, and relevant learning experiences. Through a descriptive qualitative approach, this research highlights planning strategies that include technology integration, the use of collaborative methods, contextual approaches, and the implementation of project-based learning models. The findings show that innovative lesson planning not only enhances student engagement but also strengthens the understanding of spiritual, moral, and social values in everyday life. Thus, innovation in PAI lesson planning at boarding schools plays a vital role in shaping a learning atmosphere that is adaptive, enjoyable, and aligned with the characteristics of Generation Z.*

*Keywords: innovation, lesson planning, Islamic Religious Education, boarding school, Generation*

**ABSTRAK**

Penelitian ini membahas inovasi dalam perencanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di boarding school sebagai strategi untuk mengatasi kebosanan siswa generasi Z. Fenomena kejenuhan belajar yang dialami peserta didik generasi digital menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini menyoroti strategi perencanaan yang meliputi integrasi teknologi, penggunaan metode kolaboratif, pendekatan kontekstual, serta penerapan model pembelajaran berbasis proyek. Hasil kajian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran yang inovatif tidak hanya mampu meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman nilai-nilai spiritual, moral, dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, inovasi perencanaan PAI di boarding school berperan penting dalam membentuk suasana belajar yang adaptif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik generasi Z.

Kata Kunci: *inovasi, perencanaan pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, boarding school, generasi Z.*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan karakter dan spiritualitas peserta didik. Di lingkungan *boarding school*, pembelajaran PAI memiliki peran strategis karena siswa tidak hanya mendapatkan materi akademik, tetapi juga mengalami proses internalisasi nilai agama secara intensif dalam kehidupan sehari-hari. Namun, tantangan muncul seiring hadirnya generasi Z yang memiliki karakteristik unik: terbiasa dengan teknologi digital, cenderung cepat bosan, menyukai hal yang praktis, dan lebih tertarik pada pengalaman belajar yang interaktif. Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam perencanaan pembelajaran agar PAI tetap relevan dan bermakna. Perencanaan pembelajaran merupakan fondasi dari pelaksanaan pendidikan yang efektif.<sup>1</sup> Tanpa perencanaan yang matang, proses belajar berpotensi monoton dan

kurang mampu menjawab kebutuhan siswa. Generasi Z yang tumbuh di era digital memiliki gaya belajar yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Mereka lebih responsif terhadap metode yang kolaboratif, visual, berbasis teknologi, serta memberikan ruang kreativitas. Oleh karena itu, inovasi perencanaan pembelajaran PAI di *boarding school* menjadi suatu keniscayaan dalam rangka menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Beberapa penelitian terdahulu menegaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek, integrasi media digital, serta pendekatan kontekstual dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Akan tetapi, implementasi strategi tersebut membutuhkan kesiapan guru dalam merancang pembelajaran yang adaptif, kreatif, dan sistematis. *Boarding school* sebagai lembaga yang memiliki keunikan dalam kultur,

---

<sup>1</sup> Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to*

*"gamefulness": Defining gamification.* Proceedings of MindTrek 2011

kedisiplinan, dan kurikulum integratif, memiliki peluang besar untuk menjadi laboratorium inovasi pendidikan agama.<sup>2</sup>

Perkembangan zaman yang cepat membawa tantangan baru dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di boarding school. Boarding school sebagai lembaga pendidikan yang mengintegrasikan pendidikan agama dan kedisiplinan berbasis asrama, harus berperan aktif dalam merancang dan mengembangkan sistem pembelajaran yang inovatif agar mampu menjawab kebutuhan generasi masa kini, yaitu Generasi Z. Generasi ini dikenal dengan karakteristik yang unik, seperti ketergantungan pada teknologi digital, konsentrasi yang cenderung pendek, dan keinginan akan pembelajaran yang dinamis dan interaktif. Oleh karena itu, inovasi dalam perencanaan pembelajaran PAI menjadi suatu keharusan untuk menghindari kebosanan siswa yang berdampak pada menurunnya minat dan kualitas pembelajaran.

Inovasi pembelajaran PAI di boarding school tidak hanya sebatas perubahan metode, tetapi juga mencakup pengembangan tujuan pendidikan, materi pembelajaran, strategi pelaksanaan, serta pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran yang relevan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa implementasi inovasi pembelajaran yang komprehensif mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil akademik siswa. Salah satu bentuk inovasi yang sedang banyak diaplikasikan adalah pemanfaatan media interaktif dan metode pembelajaran aktif yang menuntut keterlibatan siswa secara langsung, seperti gamifikasi, pembelajaran berbasis proyek, dan penggunaan teknologi digital sebagai alat bantu. Selain itu, perencanaan pembelajaran yang matang di boarding school seperti Islamic Boarding School An-Nida Bogor menekankan pentingnya analisis kebutuhan, pengembangan tujuan pembelajaran yang spesifik, dan evaluasi berkelanjutan agar pembelajaran dapat berjalan efektif

---

<sup>2</sup>Alif (2025). *Integration of Islamic Education Values in the Formation of Generation Z*

*Character in the Digital Era.* (Studi kasus/penelitian aplikatif)

dan menyesuaikan dengan perubahan zaman.<sup>3</sup>

Kesulitan utama yang sering muncul adalah kurangnya sumber daya dan resistensi terhadap inovasi, sehingga strategi pengembangan kapasitas guru dan penyediaan sarana pembelajaran modern menjadi krusial. Sumber lain menyoroti karakteristik belajar Generasi Z yang cepat bosan jika metode pembelajaran tidak variatif dan menarik. Strategi seperti penulisan ulang materi dengan gaya sendiri, penggantian format belajar, dan penggunaan media visual sangat efektif untuk mempertahankan fokus dan semangat belajar mereka. Di boarding school, pengimplementasian strategi-strategi tersebut harus diselaraskan dengan suasana belajar yang kondusif dan mendukung perkembangan spiritual serta disiplin siswa, sehingga pembelajaran PAI tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mendidik dan menyenangkan.

Dengan demikian, inovasi dalam perencanaan pembelajaran PAI di boarding school sangat penting

untuk menjawab tantangan kebosanan yang dialami oleh siswa Generasi Z. Inovasi ini harus mencakup aspek kurikulum, metode, media, dan evaluasi yang berorientasi pada peningkatan keterlibatan serta motivasi siswa dalam belajar agama. Melalui inovasi tersebut diharapkan boarding school dapat melahirkan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga kuat dalam pemahaman dan pengamalan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kualitatif deskriptif** untuk menggambarkan inovasi perencanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di boarding school sebagai strategi mengatasi kebosanan siswa generasi Z. Subjek penelitian terdiri atas guru PAI, pengelola sekolah, dan siswa yang tinggal di asrama. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan studi dokumentasi terhadap perangkat pembelajaran serta program sekolah.

---

<sup>3</sup>Astriani, N. (2024). *Blended Learning: Konsep, Manfaat, dan Tantangannya dalam Pembelajaran PAI*. Jurnal Harmoni Nusa Bangsa, 2(1), 27

Analisis data dilakukan dengan model interaktif Miles dan Huberman melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperiksa dengan teknik triangulasi sumber dan teknik, yaitu membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memperoleh temuan yang valid. Dengan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif tentang strategi inovatif perencanaan PAI di *boarding school*.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Siswa Generasi Z, yang akrab dengan dunia digital sejak dini, memiliki cara pandang dan preferensi belajar yang sangat berbeda dari generasi sebelumnya. Mereka terbiasa dengan informasi yang ringkas, visual, dan interaktif. Hal ini menjadi tantangan besar, khususnya bagi *boarding school* yang masih mengandalkan metode pembelajaran PAI tradisional, seperti ceramah satu arah dan hafalan murni. Tanpa adanya inovasi, pembelajaran PAI akan terasa monoton dan membosankan, sehingga sulit menarik minat siswa.

Sebelum merancang strategi pembelajaran, penting untuk memahami siapa mereka. Generasi Z memiliki rentang perhatian yang pendek dan menyukai konten visual serta interaktif. Mereka juga menghargai relevansi, artinya mereka ingin tahu mengapa materi PAI penting untuk kehidupan nyata mereka. Selain itu, mereka adalah pembelajar mandiri yang terbiasa mencari informasi di internet, tetapi juga menyukai kolaborasi dalam tim. Ketika metode pembelajaran tidak sesuai dengan karakteristik ini, kebosanan pun tak terhindarkan. Ceramah yang panjang atau tugas menghafal tanpa konteks sering kali membuat mereka kehilangan fokus dan motivasi. Generasi Z adalah "digital native" sejati. Mereka terbiasa dengan akses instan ke informasi melalui *smartphone* dan media sosial. Karakteristik ini membuat mereka cenderung memiliki rentang perhatian yang pendek karena terbiasa dengan konten yang cepat dan ringkas, seperti video di TikTok atau *reels* di Instagram. Oleh karena itu, pembelajaran PAI yang hanya mengandalkan metode ceramah satu arah sering kali gagal menarik perhatian mereka. Mereka lebih menyukai konten yang disajikan secara visual dan interaktif, seperti video animasi, infografis, atau aplikasi *game* edukasi. Dengan akses mudah ke internet, Gen Z memiliki kemampuan belajar mandiri yang tinggi. Mereka bisa mencari jawaban atas pertanyaan mereka sendiri melalui YouTube atau Google. Namun, mereka juga sangat

menghargai kolaborasi, terutama melalui platform digital.<sup>4</sup>

Mereka terbiasa bekerja sama dalam proyek grup secara virtual, berbagi ide, dan berdiskusi melalui *chat* atau *video call*. Guru dapat memanfaatkan kecenderungan ini dengan memberikan tugas kelompok berbasis proyek yang melibatkan penggunaan teknologi, seperti membuat *podcast* tentang kisah Nabi atau kampanye sosial online yang didasari nilai-nilai Islam. Memahami karakteristik ini menjadi landasan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran PAI yang tidak hanya efektif, tetapi juga mampu menumbuhkan kecintaan mereka terhadap agama dengan cara yang lebih mendalam dan relevan dengan dunia mereka.<sup>5</sup>

### **Strategi Inovatif Untuk Pembelajaran**

Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan pergeseran paradigma dalam perencanaan pembelajaran PAI. Guru dan sekolah harus beralih dari pendekatan yang berpusat pada guru ( *teacher-centered* ) menjadi pendekatan yang berpusat pada siswa ( *student-centered* ). Berikut adalah beberapa strategi inovatif yang bisa diterapkan:

a. **Pembelajaran Berbasis Proyek ( *Project-Based Learning* )**: Alih-alih hanya berteori tentang etika bermedia sosial, siswa bisa ditugaskan untuk membuat video dakwah pendek yang relevan dengan Gen Z dan mengunggahnya. Atau, mereka bisa merancang dan melaksanakan program bakti sosial yang menerapkan nilai-nilai sedekah dan kepedulian sosial. Melalui proyek-proyek ini, mereka tidak hanya belajar teori, tetapi juga melihat langsung bagaimana ajaran Islam diimplementasikan. Dalam konteks pembelajaran PAI, penerapan PjBL sangat potensial untuk menumbuhkan kesadaran beragama yang lebih kuat dan mendalam. Alih-alih hanya memahami konsep-konsep agama secara teoritis, siswa diajak untuk mengaitkan nilai-nilai ajaran Islam dengan kehidupan nyata mereka. Sebagai contoh, untuk materi tentang **akhlak Nabi Muhammad SAW**, siswa tidak hanya diminta menghafal sifat-sifat beliau, tetapi ditantang untuk merancang proyek kampanye digital bertema "Meneladani Akhlak Rasulullah di Era Media Sosial." Dalam

---

<sup>4</sup> Dewi (2025). *Managing Islamic Education for Generation Z in the Digital Era: A Systematic Literature Review*. (Kajian sistematis: adaptasi manajemen pendidikan Islam untuk Gen Z).

<sup>5</sup> Faizin, F., Fachri, M., & Munif, M. (2024). *Optimizing Pedagogy through Gamification:*

*A Scientific Approach to Enhancing Student Motivation in Madrasah*. Afkarina: Jurnal Ilmu Pendidikan. [E-Journal UNUJA](#)

proyek ini, siswa dapat membuat konten dakwah melalui video pendek, poster digital, atau infografis yang kemudian dipublikasikan di media sosial. Proyek semacam ini tidak hanya membuat pembelajaran terasa hidup dan relevan, tetapi juga mendorong siswa untuk menerapkan ajaran Islam dalam kehidupan nyata dan lingkungan sosial mereka. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek juga sangat fleksibel dalam penerapannya. Berbagai tema dalam PAI seperti toleransi dalam Islam, kepedulian sosial, ibadah, Asmaul Husna, atau kisah para nabi dapat dikembangkan menjadi proyek-proyek menarik seperti pembuatan film pendek, komik digital, podcast Islami, aplikasi panduan ibadah, hingga kegiatan sosial seperti penggalangan donasi.<sup>6</sup>

Keterlibatan aktif siswa dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proyek akan melatih mereka berpikir kritis, bekerja sama, serta memiliki tanggung jawab terhadap hasil kerja mereka. PjBL juga memberikan ruang kepada siswa untuk bereksplorasi sesuai dengan

minat dan bakat mereka. Ini sangat penting bagi generasi Z yang cenderung menyukai kebebasan dalam belajar dan mengekspresikan diri. Mereka bisa memilih jenis proyek, media yang digunakan, bahkan menentukan target audiens yang ingin mereka jangkau. Dengan demikian, siswa tidak merasa tertekan, tetapi justru termotivasi karena merasa memiliki peran penting dalam proses belajar. Peran guru dalam pembelajaran berbasis proyek juga berubah, dari yang semula sebagai pusat informasi menjadi fasilitator yang membimbing, mendampingi, dan memberikan arahan. Guru membantu siswa dalam merumuskan pertanyaan mendasar (*driving question*), merancang rencana proyek, menyediakan sumber belajar, serta mengevaluasi hasil dan proses pembelajaran. Penilaian dalam PjBL pun tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga mencakup aspek proses, keterlibatan, kreativitas, dan pemaknaan terhadap nilai-nilai agama yang ditanamkan. Dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek dalam PAI, guru tidak hanya mengatasi

---

<sup>6</sup> Fauziyah, L. U., Hartati, E. R., Hidayat, N., Noorhidayati, S., & Junaidi, M. (2024). *Implementation of Blended Learning in PAI Subjects to Increase Student Engagements*

*in High School*. Edu-Religia: Jurnal Keagamaan dan Pembelajarannya, 7(1), 18–24.

kebosanan belajar siswa, tetapi juga membangun pemahaman agama yang lebih kuat, kontekstual, dan aplikatif. Generasi Z yang terbiasa dengan teknologi dan visualisasi akan lebih mudah menyerap nilai-nilai Islam jika disampaikan melalui pendekatan yang sesuai dengan dunia mereka. PjBL mampu menjembatani kesenjangan antara teks-teks keagamaan dan realitas kehidupan modern yang mereka hadapi.<sup>7</sup>

- b. **Gamifikasi** : Pembelajaran bisa dibuat lebih menyenangkan dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan. Guru dapat menggunakan aplikasi kuis interaktif seperti Kahoot! untuk menguji pemahaman, atau membuat sistem poin dan *leaderboard* untuk memotivasi siswa dalam menghafal Al-Qur'an. Unsur kompetisi yang sehat ini memacu semangat belajar siswa dan membuat materi lebih mudah diserap. Perkembangan zaman yang pesat membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Generasi yang kini mendominasi bangku sekolah, yaitu **generasi Z**, lahir dan

tumbuh di tengah kemajuan teknologi digital. Mereka terbiasa dengan kecepatan, visualisasi, dan interaktivitas tinggi dalam mengakses informasi. Hal ini membuat mereka cenderung cepat bosan dengan metode pembelajaran yang bersifat monoton, pasif, dan kurang melibatkan mereka secara langsung. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru Pendidikan Agama Islam (PAI). Sebagai mata pelajaran yang sarat dengan nilai moral, spiritual, dan akhlak, PAI seringkali disampaikan secara konvensional—melalui ceramah, hafalan ayat dan hadis, serta penjelasan teks keagamaan yang panjang. Sayangnya, cara ini sering dianggap tidak menarik oleh generasi Z, yang lebih menyukai pembelajaran yang bersifat **aktif, interaktif, dan menyenangkan**. Jika tidak diubah, metode seperti ini dapat membuat siswa kehilangan minat dan makna dalam memahami ajaran Islam. Untuk mengatasi tantangan ini, salah satu pendekatan inovatif yang sangat relevan dan efektif adalah **pembelajaran berbasis gamifikasi** atau **gamification**.

---

<sup>7</sup> Firmansyah, F. (2024). *Challenges to the Implementation of Blended Learning in PAI: A Case Study*. Tarbiyah: Jurnal.Syeh Nurjati

Gamifikasi adalah penggunaan elemen-elemen permainan (game elements) dalam konteks non-permainan, seperti pembelajaran. Elemen ini bisa berupa poin, level, lencana (badges), papan peringkat (leaderboard), tantangan, misi, reward, dan sebagainya. Tujuannya bukan untuk mengubah pembelajaran menjadi permainan, tetapi **mengambil aspek-aspek menyenangkan dari game** untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan antusiasme belajar siswa. Dalam konteks PAI, gamifikasi dapat menjadi alat yang sangat kuat untuk menghidupkan pembelajaran yang selama ini dianggap kaku dan berat. Misalnya, ketika mempelajari materi **rukun Islam dan rukun iman**, guru dapat merancang permainan kuis berbasis aplikasi seperti Kahoot, Quizizz, atau Wordwall, yang disajikan dalam bentuk kompetisi kelompok. Siswa berlomba-lomba menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat untuk mendapatkan poin tertinggi. Aktivitas ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga menumbuhkan semangat belajar yang kompetitif dan kolaboratif.

Contoh lain adalah ketika mengajarkan **tajwid dan bacaan Al-Qur'an**, guru bisa merancang sistem level seperti

dalam permainan. Siswa memulai dari level dasar (misalnya: Pemula), kemudian naik ke level selanjutnya (Menengah, Mahir, Ahli) sesuai dengan kemajuan kemampuan mereka dalam membaca Al-Qur'an dengan benar. Dengan sistem reward berupa badge atau sertifikat digital, siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk terus belajar dan memperbaiki diri. Gamifikasi juga bisa diterapkan dalam pembelajaran nilai-nilai akhlak. Misalnya, guru membuat tantangan harian atau mingguan bertema "Akhlak Mulia" di mana siswa diberi misi tertentu seperti: membantu teman, membuang sampah pada tempatnya, berkata jujur, atau berdoa sebelum belajar. Setiap perilaku baik yang berhasil dilakukan akan mendapatkan poin atau badge. Di akhir bulan, siswa dengan akumulasi poin tertinggi bisa mendapatkan penghargaan khusus. Melalui strategi ini, siswa tidak hanya memahami nilai-nilai Islam secara teoritis, tetapi juga **mengamalkannya dalam kehidupan nyata secara sadar dan menyenangkan**. Penerapan gamifikasi juga sejalan dengan prinsip **student-centered learning** yang sangat penting bagi generasi Z. Dalam model ini, siswa menjadi subjek utama pembelajaran yang aktif

mengeksplorasi, memecahkan tantangan, dan membuat keputusan.<sup>8</sup>

Guru bertindak sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan edukatif agar tetap fokus pada pencapaian tujuan pembelajaran PAI. Dalam proses ini, guru tetap memiliki peran penting dalam menyisipkan refleksi, pemaknaan, dan evaluasi terhadap pengalaman belajar siswa agar nilai-nilai Islam yang ditanamkan tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Dari sisi teknologi, penerapan gamifikasi sangat mendukung pembelajaran digital. Banyak platform dan aplikasi edukatif yang bisa digunakan tanpa memerlukan perangkat canggih. Selain aplikasi kuis daring, guru juga bisa menggunakan Learning Management System (LMS) seperti Google Classroom atau Moodle yang memiliki fitur gamifikasi. Bahkan, tanpa perangkat pun, guru bisa melakukan gamifikasi secara manual melalui papan skor, kartu misi, atau sistem bintang di kelas. Dengan demikian,

**gamifikasi dalam pembelajaran PAI** bukan hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, tetapi juga membangun semangat kompetitif yang sehat, memperkuat kerja sama antar siswa, serta menanamkan nilai-nilai keislaman melalui pendekatan yang sesuai dengan dunia mereka. Gamifikasi tidak mengurangi kesakralan pembelajaran agama, justru menjadi jembatan untuk mendekatkan siswa dengan ajaran Islam melalui cara yang lebih menyenangkan dan bermakna<sup>9</sup>.

- c. **Blended Learning dan Integrasi Teknologi** : Pembelajaran PAI tidak harus selalu di dalam kelas. Guru dapat memanfaatkan *platform e-learning* untuk memberikan materi tambahan dalam bentuk video animasi atau *podcast* inspiratif. Waktu di kelas kemudian dapat digunakan untuk diskusi mendalam, presentasi, atau kegiatan praktik. Memanfaatkan *smartphone* yang dimiliki siswa untuk riset atau kolaborasi juga

---

<sup>8</sup> 7(1), 18–24.

Firmansyah, F. (2024). *Challenges to the Implementation of Blended Learning in PAI: A Case Study*. Tarbiyah: Jurnal.Syeh Nurjati

<sup>9</sup> Graham, C. R. (2006). *Blended learning systems: Definition, current trends, and future*

*directions*. Dalam C. J. Bonk & C. R. Graham (Ed.), *Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs* (hlm. 3–21). Pfeiffer Publishing

dapat membuat pembelajaran terasa lebih relevan dengan dunia mereka. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di boarding school memiliki tantangan tersendiri, terutama ketika berhadapan dengan generasi Z yang tumbuh di era digital. Generasi ini dikenal sangat akrab dengan teknologi, cepat beradaptasi dengan perkembangan informasi, dan memiliki kecenderungan mudah bosan apabila berhadapan dengan pola pembelajaran yang monoton, seperti metode ceramah yang terlalu panjang atau aktivitas belajar yang hanya berpusat pada guru. Kondisi ini tentu menjadi tantangan bagi guru PAI, karena tujuan pembelajaran agama tidak sekadar menyampaikan pengetahuan kognitif, tetapi juga membentuk sikap, perilaku, serta akhlak Islami yang tertanam dalam keseharian santri di lingkungan boarding school. Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk mengatasi kebosanan tersebut adalah melalui **blended learning** atau pembelajaran campuran, yakni perpaduan antara pembelajaran tatap muka langsung dengan pemanfaatan teknologi digital. Model ini memberikan ruang fleksibilitas, variasi, dan pengalaman belajar yang lebih interaktif bagi peserta didik. Dalam konteks

PAI, blended learning tidak hanya berarti memindahkan materi ke platform digital, tetapi bagaimana memadukan nilai-nilai agama dengan pendekatan modern sehingga lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari anak Gen Z. Pada bagian pembelajaran tatap muka, guru tetap memiliki peran penting sebagai teladan (*uswah hasanah*).

Misalnya, praktik ibadah shalat berjamaah, pembelajaran membaca Al-Qur'an dengan tartil, halaqah tahfiz, atau diskusi nilai-nilai akhlak Islami. Aspek ini penting karena pembentukan karakter tidak bisa sepenuhnya digantikan oleh teknologi, melainkan harus ada interaksi langsung antara guru dan santri. Namun, agar pembelajaran tidak stagnan, sesi tatap muka ini dapat diperkaya dengan kegiatan kolaboratif, diskusi kelompok kecil, maupun studi kasus yang mendorong santri untuk berpikir kritis terhadap persoalan keislaman kontemporer. Sementara itu, pada aspek digital, integrasi teknologi dapat diwujudkan melalui berbagai cara. Guru dapat menggunakan platform kuis interaktif seperti *Kahoot*, *Quizizz*, atau *Wordwall* untuk menguji pemahaman materi akidah, fiqih, maupun sejarah

Islam secara menyenangkan. Video singkat yang bersifat inspiratif dan kreatif juga dapat dijadikan media pembelajaran, baik melalui kanal *YouTube Edu* maupun konten yang dirancang menyerupai gaya *reels* atau *TikTok*—namun dengan nuansa Islami yang mendidik. Lebih jauh, siswa juga dapat diajak menggunakan aplikasi Islami, seperti aplikasi Al-Qur'an digital, tafsir interaktif, atau reminder shalat, sehingga mereka terbiasa memanfaatkan teknologi bukan hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk memperkuat spiritualitas.<sup>10</sup>

Untuk membuat pembelajaran lebih partisipatif, guru dapat mendorong project berbasis teknologi, misalnya pembuatan vlog dakwah, podcast islami, atau poster digital bertema akhlak mulia. Produk-produk kreatif ini kemudian dapat dipresentasikan di kelas atau dipublikasikan di media sosial internal sekolah sebagai bentuk apresiasi. Dengan cara ini, santri tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga produsen konten positif

yang menyebarkan nilai-nilai keislaman sesuai dengan bahasa generasi mereka. Strategi ini juga memiliki manfaat lain, yakni membantu santri mengaitkan materi PAI dengan kehidupan nyata. Misalnya, ketika membahas etika Islam dalam bermedia sosial, guru dapat mengajak santri menganalisis fenomena yang sedang tren, kemudian mendiskusikan bagaimana nilai adab, amanah, dan kejujuran diterapkan dalam dunia digital. Pendekatan kontekstual semacam ini membuat pembelajaran lebih hidup dan bermakna.<sup>11</sup>

Dengan blended learning dan integrasi teknologi, pembelajaran PAI di boarding school tidak lagi dipandang sebagai pelajaran yang kaku dan membosankan. Justru sebaliknya, PAI dapat hadir sebagai ruang belajar yang kreatif, menyenangkan, sekaligus membekali santri dengan kemampuan memanfaatkan teknologi secara Islami. Hal ini bukan hanya membantu mereka memahami ajaran agama dengan lebih baik, tetapi juga membentuk kepribadian yang

---

<sup>10</sup> Hanif. (2025). *Design of Islamic Education for Generation Z*. (Index Copernicus / Jurnal internasional): perancangan kurikulum/pengajaran sesuai karakter Gen Z.

<sup>11</sup> Khatipah, R., Rusyaid, & Mut'mainna, T. (2025). *Model Blended Learning pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar*. Kartika: Jurnal Studi Keislaman, 5(2), 975–989.

mampu menjawab tantangan zaman. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa strategi blended learning yang dipadukan dengan integrasi teknologi adalah solusi efektif untuk mengatasi kebosanan belajar pada anak Gen Z di boarding school. Kombinasi antara interaksi tatap muka yang menekankan pembentukan karakter dengan pemanfaatan teknologi digital yang menarik bagi generasi muda akan menciptakan suasana pembelajaran PAI yang dinamis, relevan, dan inspiratif.

### Implikasi

Inovasi perencanaan pembelajaran PAI di *boarding school* bukan sekadar tren, melainkan sebuah keharusan. Dengan merancang strategi yang berpusat pada siswa, guru dapat mengubah PAI dari mata pelajaran yang membosankan menjadi pengalaman belajar yang dinamis, relevan, dan memberdayakan. Keberhasilan strategi ini tidak hanya akan meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga menanamkan nilai-nilai Islam dengan cara yang lebih mendalam dan berkelanjutan, sehingga mereka dapat menjadi individu yang beriman, berpengetahuan, dan siap

menghadapi tantangan di era digital. Pendidikan Agama Islam (PAI) di boarding school memiliki posisi strategis karena tidak hanya bertujuan menanamkan pengetahuan kognitif, tetapi juga membentuk sikap, perilaku, serta karakter religius peserta didik. Namun, tantangan yang dihadapi saat ini adalah karakteristik generasi Z yang cenderung cepat bosan, kritis, dan sangat akrab dengan teknologi digital. Jika pembelajaran PAI masih menggunakan pola tradisional yang monoton—misalnya terlalu dominan pada ceramah dan hafalan—maka risiko timbulnya kejenuhan dan rendahnya motivasi belajar sangat besar. Oleh karena itu, inovasi dalam perencanaan pembelajaran menjadi sebuah kebutuhan yang mendesak.<sup>12</sup>

Inovasi perencanaan pembelajaran PAI berarti guru tidak lagi hanya menyusun perangkat mengajar secara administratif, tetapi merancang proses pembelajaran yang adaptif, kreatif, dan kontekstual dengan dunia peserta didik. Implikasi dari inovasi ini dapat dilihat dari berbagai aspek. Pertama, pada aspek **metodologi**, perencanaan pembelajaran harus mengintegrasikan metode yang bervariasi, misalnya mengombinasikan diskusi, studi kasus, pembelajaran berbasis proyek, hingga pendekatan gamifikasi. Dengan cara ini, peserta didik tidak hanya mendengar, tetapi juga aktif

---

<sup>12</sup> Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants (Part 1)*. On the Horizon, 9(5),

1–6. (Konsep penting mengenai karakteristik generasi digital/Gen Z)

terlibat, berpikir kritis, dan berkolaborasi dalam memahami nilai-nilai Islam. Kedua, pada aspek **media dan teknologi**, perencanaan pembelajaran PAI perlu memanfaatkan sarana digital yang dekat dengan kehidupan Gen Z. Guru dapat merencanakan penggunaan aplikasi interaktif, kuis daring, video singkat, maupun platform e-learning internal boarding school. Integrasi teknologi ini tidak dimaksudkan menggantikan nilai-nilai tradisional pendidikan agama, tetapi memperkuatnya dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan preferensi belajar generasi digital. Implikasinya, peserta didik akan lebih termotivasi karena mereka merasa dunia belajar tidak terpisah dari kehidupan sehari-hari mereka. Ketiga, pada aspek **materi dan konteks pembelajaran**, inovasi perencanaan mengarahkan guru untuk tidak hanya fokus pada teks, tetapi juga pada relevansi. Misalnya, materi tentang akhlak tidak hanya dijelaskan secara teoritis, tetapi dikaitkan dengan perilaku nyata dalam kehidupan digital, seperti etika berkomunikasi di media sosial atau menjaga amanah dalam transaksi online. Implikasinya, peserta didik dapat melihat bahwa PAI bukan sekadar pelajaran di kelas,

tetapi pedoman praktis untuk menjalani kehidupan modern.<sup>13</sup>

Selain itu, perencanaan pembelajaran yang inovatif juga memiliki implikasi pada **pola interaksi guru dan santri**. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber ilmu, tetapi sebagai fasilitator, motivator, dan inspirator. Guru merencanakan kegiatan yang memberi ruang bagi santri untuk berkreasi, menyampaikan gagasan, serta memproduksi konten Islami dalam bentuk video, podcast, atau karya digital lainnya. Interaksi yang lebih dialogis ini dapat menumbuhkan rasa memiliki terhadap proses belajar sehingga santri lebih bersemangat mengikuti pembelajaran PAI. Lebih jauh, implikasi lain dari inovasi perencanaan pembelajaran adalah terciptanya **suasana belajar yang lebih dinamis dan humanis** di lingkungan boarding school. Dengan perencanaan yang matang, guru dapat mengatur ritme pembelajaran antara kegiatan formal di kelas dengan aktivitas nonformal seperti halaqah, mentoring, atau project keagamaan berbasis komunitas. Variasi ini membantu mengurangi kebosanan dan menjadikan PAI sebagai pengalaman yang hidup, bukan sekadar mata pelajaran rutin.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Salsabila, U. H. (2022). *Teknologi Pendidikan Berbasis Blended Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Educatio: Jurnal Pendidikan, (nama vol/iss), hlm. (xx-xx).

<sup>14</sup> Safroni, S., dkk. (2021). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Muaddib / Basicedu (artikel tersedia online).

Dari sisi jangka panjang, inovasi perencanaan pembelajaran PAI di boarding school juga akan memberikan implikasi pada **pembentukan karakter generasi digital yang religius, kreatif, dan adaptif**. Santri tidak hanya dibekali kemampuan memahami teks agama, tetapi juga keterampilan memanfaatkan teknologi secara positif, serta kesadaran bahwa ajaran Islam relevan dengan tantangan era modern. Hal ini penting untuk membentuk lulusan boarding school yang siap menghadapi arus globalisasi tanpa kehilangan identitas keislamannya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa inovasi perencanaan pembelajaran PAI di boarding school memiliki implikasi yang sangat luas. Ia tidak hanya mampu mengatasi kebosanan Gen Z dalam belajar, tetapi juga mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan bermakna. Perencanaan yang inovatif memastikan bahwa PAI tidak lagi dipandang sebagai pelajaran yang berat dan membosankan, melainkan sebagai ruang belajar yang menyenangkan, inspiratif, sekaligus membentuk pribadi muslim yang tangguh di era digital.<sup>15</sup>

#### **D. Kesimpulan**

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di boarding school memiliki peran penting dalam membentuk generasi muslim yang

tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara spiritual dan berakhlak mulia. Namun, tantangan yang muncul pada era digital adalah karakteristik Generasi Z yang memiliki gaya belajar unik, cenderung cepat bosan, terbiasa dengan teknologi, serta lebih menyukai pembelajaran yang interaktif, praktis, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam perencanaan pembelajaran agar tujuan pendidikan agama tetap tercapai sekaligus selaras dengan kebutuhan zaman. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa inovasi perencanaan pembelajaran PAI bukan sekadar menyusun perangkat administratif, melainkan menyangkut bagaimana guru merancang pembelajaran yang kreatif, variatif, dan kontekstual. Dengan menerapkan pendekatan blended learning yang mengombinasikan pembelajaran tatap muka dengan pemanfaatan teknologi digital, siswa dapat terhindar dari kebosanan dan justru terdorong untuk aktif, kritis, serta produktif dalam belajar agama. Inovasi ini juga menekankan pentingnya penggunaan

---

<sup>15</sup> Zain (2024). *The Effectiveness of Blended Learning: Evidence from Senior High Schools*.

Injotel (atau jurnal terkait): studi implementasi dan outcome pembelajaran blended

metode pembelajaran yang beragam mulai dari diskusi kelompok, studi kasus, project based learning, hingga gamifikasi yang mampu menciptakan suasana belajar lebih dinamis dan menyenangkan.

Selain itu, integrasi teknologi dalam perencanaan pembelajaran menjadi implikasi nyata dari inovasi tersebut. Penggunaan aplikasi Islami, platform kuis daring, video interaktif, hingga produksi konten kreatif seperti vlog dakwah atau podcast Islami, bukan hanya membuat PAI lebih menarik bagi Gen Z, tetapi juga mendidik mereka agar mampu memanfaatkan teknologi secara positif. Hal ini membuktikan bahwa PAI dapat bersinergi dengan perkembangan digital tanpa kehilangan esensi spiritualnya. Implikasi lain yang muncul adalah perubahan pola interaksi guru dan siswa. Guru tidak lagi sekadar berperan sebagai penyampai informasi, melainkan sebagai fasilitator, motivator, dan teladan. Dengan perencanaan pembelajaran yang inovatif, santri didorong untuk lebih partisipatif, kolaboratif, dan memiliki rasa kepemilikan terhadap proses belajar. Pada akhirnya, hal ini mampu mengurangi kebosanan dan

meningkatkan motivasi belajar PAI di boarding school. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa inovasi perencanaan pembelajaran PAI di boarding school merupakan strategi yang sangat efektif untuk mengatasi kebosanan siswa Generasi Z. Perencanaan yang kreatif, variatif, berbasis teknologi, dan kontekstual dengan kehidupan digital santri, akan melahirkan pengalaman belajar agama yang lebih hidup, relevan, dan bermakna. Dalam jangka panjang, strategi ini berimplikasi pada lahirnya generasi muslim yang tidak hanya menguasai ajaran Islam secara tekstual, tetapi juga mampu menginternalisasikan nilai-nilainya dalam menghadapi tantangan era globalisasi dengan identitas religius yang kuat.

## **REFERENSI**

- Alif (2025). *Integration of Islamic Education Values in the Formation of Generation Z Character in the Digital Era*. (Studi kasus/penelitian aplikatif)
- Astriani, N. (2024). *Blended Learning: Konsep, Manfaat, dan Tantangannya dalam Pembelajaran PAI*. Jurnal Harmoni Nusa Bangsa, 2(1), 27

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to "gamefulness": Defining gamification*. Proceedings of MindTrek 2011
- Dewi (2025). *Managing Islamic Education for Generation Z in the Digital Era: A Systematic Literature Review*. (Kajian sistematis: adaptasi manajemen pendidikan Islam untuk Gen Z).
- Faizin, F., Fachri, M., & Munif, M. (2024). *Optimizing Pedagogy through Gamification: A Scientific Approach to Enhancing Student Motivation in Madrasah*. Afkarina: Jurnal Ilmu Pendidikan. [E-Journal UNUJA](#)
- Fauziyah, L. U., Hartati, E. R., Hidayat, N., Noorhidayati, S., & Junaidi, M. (2024). *Implementation of Blended Learning in PAI Subjects to Increase Student Engagements in High School*. Edu-Religia: Jurnal Keagamaan dan Pembelajarannya, 7(1), 18–24.
- Firmansyah, F. (2024). *Challenges to the Implementation of Blended Learning in PAI: A Case Study*. Tarbiyah: Jurnal.Syeh Nurjati
- Graham, C. R. (2006). *Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions*. Dalam C. J. Bonk & C. R. Graham (Ed.), *Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs* (hlm. 3–21). Pfeiffer Publishing
- Hanif. (2025). *Design of Islamic Education for Generation Z*. (Index Copernicus / Jurnal internasional): perancangan kurikulum/pengajaran sesuai karakter Gen Z.
- Khatipah, R., Rusyaid, & Mut'mainna, T. (2025). *Model Blended Learning pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar*. Kartika: Jurnal Studi Keislaman, 5(2), 975–989.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants (Part 1)*. On the Horizon, 9(5), 1–6. (Konsep penting mengenai karakteristik generasi digital/Gen Z)
- Rahman, A. (2025). *Islamic Education in the Family in the Digital Age*. JITE Unuleh Journal: implikasi pendidikan keluarga terhadap pendidikan agama di era digital.
- Safroni, S., dkk. (2021). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Muaddib / Basicedu (artikel tersedia online).
- Saleh, K., Arbain, M., & Asnawi, M. (2021). *Blended Learning as a Developmental Model Strategy of Islamic Higher Education*

- Saleh. (2024). *Transmission of the Values of Monotheism through Digital-Based Educational Games: Innovation in Islamic Religious Education in the Gen Z Era*. (Artikel: digital educational games dan nilai tauhid)
- Salsabila, U. H. (2022). *Teknologi Pendidikan Berbasis Blended Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. *Educatio: Jurnal Pendidikan*, (nama vol/iss), hlm. (xx–xx).
- Supriadi, S. (2022). *The Effect of Blended Learning and Independent Learning on Learning Outcomes of Islamic Religious Education*. (Studi kuantitatif pada SMP).
- Syafaruddin, B. (2024). *Conceptual Framework of Islamic Education in the Digital Era*. *International Journal of Religious Education and Research*.
- Syaswa, H., Nur Fitri, S., & Nurpratiwi, N. (2025). *Perencanaan Sistem Pembelajaran Di Islamic Boarding School An-Nida Bogor*.
- Taufik . (2025). *Penerapan Metode Blended Learning dalam Pembelajaran PAI pada Era New Normal / Pasca-Pandemi: studi penerapan dan rekomendasi praktis untuk madrasah/boarding school*.
- Zain (2024). *The Effectiveness of Blended Learning: Evidence from Senior High Schools*. Injotel (atau jurnal terkait): studi implementasi dan outcome pembelajaran blended.