

STRATEGI GURU ISMUBA DALAM MENCIPTAKAN LINGKUNGAN BELAJAR YANG INOVATIF DI SMP UNGGULAN AISYIYAH BANTUL

Riswanda¹, Yazida Ichsan²

¹Universitas Ahmad Dahlan wandaris957@gmail.com

²Universitas Ahmad Dahlan yazida.ichsan@pai.uad.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi guru ISMUBA (Al-Islam, Kemuhammadiyah, dan Bahasa Arab) dalam mengintegrasikan nilai-nilai Pendidikan Agama Islam (PAI) guna menciptakan lingkungan belajar yang inovatif di SMP Unggulan Aisyiyah Bantul. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan melibatkan tiga guru ISMUBA sebagai informan utama serta sepuluh siswa sebagai partisipan pendukung. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tantangan pembelajaran ISMUBA direspons melalui tiga strategi utama, yaitu strategi digital melalui gamifikasi dan media audiovisual berupa video edukasi, strategi pedagogik melalui kuis interaktif, serta strategi karakter melalui keteladanan dan pembiasaan. Penerapan strategi tersebut mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, partisipatif, serta mendorong keterlibatan siswa secara optimal dalam proses pembelajaran. Temuan penelitian menunjukkan bahwa integrasi strategi digital, pedagogik, dan karakter merupakan pendekatan inovatif yang relevan dalam pembelajaran ISMUBA sekaligus memperkuat pembentukan karakter peserta didik. Penelitian ini berkontribusi terhadap pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis nilai-nilai Al-Islam, Kemuhammadiyah, dan Bahasa Arab di sekolah Muhammadiyah.

Kata kunci: Guru ISMUBA, Lingkungan Belajar Inovatif, Pendidikan Karakter

ISMUBA TEACHERS' STRATEGIES IN CREATING AN INNOVATIVE LEARNING ENVIRONMENT AT SMP UNGGULAN AISYIYAH BANTUL

Abstract

This study aims to analyze the strategies employed by ISMUBA (Al-Islam, Muhammadiyah Studies, and Arabic Language) teachers in integrating Islamic Religious Education values to create an innovative learning environment at SMP Unggulan Aisyiyah Bantul. This research adopted a descriptive qualitative approach. Data were collected through interviews, observations, and documentation involving three ISMUBA teachers as the primary informants and ten students as supporting participants. Data analysis was conducted through data reduction, data display, and conclusion drawing. The validity of the data was ensured through source and methodological triangulation. The findings reveal that challenges in ISMUBA learning were addressed through three main strategies: digital strategies through gamification and audiovisual media in the form of educational videos, pedagogical strategies through interactive quizzes, and character-based strategies through role modeling and habituation. The implementation of these strategies successfully fostered a more active, enjoyable, and participatory learning environment while encouraging optimal student engagement in the learning process. Furthermore, the study demonstrates that the integration of digital, pedagogical, and character-building strategies constitutes an innovative and relevant approach to ISMUBA instruction while simultaneously strengthening students' character development. This research contributes to the advancement of Islamic Religious Education based on the values of Al-Islam, Muhammadiyah Studies, and Arabic Language within Muhammadiyah schools.

Keywords: *ISMUBA Teacher, Innovative Learning Environment, Character-building strategies*

PENDAHULUAN

ISMUBA (Al-Islam, Kemuhammadiyah, dan Bahasa Arab) merupakan mata pelajaran khas Muhammadiyah yang berfungsi sebagai penguatan Pendidikan Agama Islam (PAI) sekaligus sarana pembentukan karakter Islami peserta didik. Pembelajaran ISMUBA tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan keagamaan, tetapi juga pada proses internalisasi nilai-nilai Islam yang diwujudkan dalam sikap, perilaku, dan kebiasaan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan Muhammadiyah, ISMUBA memiliki posisi strategis karena

menjadi media utama dalam menanamkan nilai-nilai keislaman, pemahaman tentang gerakan Muhammadiyah, serta kemampuan berbahasa Arab sebagai sarana memahami sumber-sumber ajaran Islam. Oleh karena itu, pembelajaran ISMUBA tidak dapat dipisahkan dari tujuan Pendidikan Agama Islam yang berupaya membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta mampu mengimplementasikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan pribadi maupun sosial (Rohimah & Samiha, 2020).

Sebagai mata pelajaran yang mengintegrasikan aspek keilmuan dan pembentukan karakter, ISMUBA

memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Pembelajaran Al-Islam berfokus pada penguatan akidah, ibadah, akhlak, dan pemahaman keagamaan peserta didik. Pembelajaran Kemuhammadiyah bertujuan menanamkan pemahaman mengenai sejarah, ideologi, dan nilai-nilai perjuangan Muhammadiyah sebagai gerakan dakwah Islam. Sementara itu, pembelajaran Bahasa Arab diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami sumber ajaran Islam secara lebih mendalam. Integrasi ketiga komponen tersebut menjadikan ISMUBA sebagai instrumen penting dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan Islam yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik peserta didik (Kutoarjo et al., 2025).

Dalam pelaksanaannya, keberhasilan pembelajaran ISMUBA sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung proses pembelajaran secara optimal. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, sekaligus teladan yang mampu mengarahkan peserta didik untuk memahami dan mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran ISMUBA memerlukan strategi yang tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu membangun keterlibatan aktif

peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berdampak pada pembentukan karakter (Bella et al., 2026).

Kemajuan teknologi informasi memiliki dampak besar dalam dunia pendidikan. Peserta didik saat ini tumbuh dan berkembang di tengah derasnya arus digitalisasi, sehingga karakteristik serta pola belajar mereka pun mengalami pergeseran yang cukup positif dibandingkan dengan generasi sebelumnya (Hasan et al., 2024). Realitas ini menuntut adanya pembaruan dan penyesuaian dalam pendekatan pembelajaran agar senantiasa relevan dengan kebutuhan dan perkembangan siswa masa kini. Jika proses pembelajaran tidak mampu beradaptasi dengan perubahan tersebut, peserta didik berpotensi mengalami penurunan minat serta berkurangnya keterlibatan dalam belajar, yang pada akhirnya dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal (Khadijah et al., 2024). Faktor lingkungan belajar turut menjadi aspek penting dalam menentukan efektivitas proses pembelajaran. Lingkungan belajar tidak hanya mencakup aspek fisik, tetapi juga suasana psikologis, interaksi antara peserta didik dan guru, serta penggunaan media pembelajaran. Suasana belajar yang cenderung monoton dan kurang bervariasi berpotensi menghambat partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Sebaliknya, lingkungan belajar yang dirancang secara inovatif terbukti mampu menumbuhkan motivasi,

mengasah kreativitas, serta memperkuat kemampuan berpikir kritis peserta didik (Aziz et al., 2025).

Di lingkungan sekolah berbasis Muhammadiyah, mata pelajaran ISMUBA memegang peranan strategis sebagai salah satu wahana pembentukan karakter peserta didik. Pembelajaran ini tidak semata-mata berorientasi pada pengembangan aspek kognitif, tetapi juga membentuk nilai keislaman pada tindakan peserta didik. Namun demikian, pelaksanaannya di lapangan masih menghadapi sejumlah kendala, salah satunya adalah metode pembelajaran konvensional yang tidak inovatif, yang berefek pada partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran belum dapat berjalan secara optimal (Widodo, 2023) Akibat dari kondisi tersebut, minat belajar peserta didik cenderung menurun dan tingkat pemahaman terhadap materi yang diberikan belum maksimal. Selain itu, penerapan teknologi dalam pembelajaran ISMUBA masih belum dilakukan secara optimal. Padahal, Teknologi sebenarnya memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang efektif dalam menciptakan penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik. Keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi, baik dari segi kemampuan maupun fasilitas, menjadi salah satu hambatan dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif (Fitri et al., 2024).

Hasil observasi yang dilakukan di SMP Unggulan Aisyiyah Bantul

menunjukkan adanya beberapa kendala dalam proses pembelajaran ISMUBA. Kendala tersebut meliputi kurang aktifnya peserta didik selama pembelajaran, penggunaan metode pembelajaran yang masih kurang inovatif, serta belum maksimalnya penerapan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu, perbedaan kemampuan peserta didik, khususnya dalam membaca Al Quran, juga menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam menyampaikan materi secara menyeluruh. Permasalahan tersebut memperlihatkan adanya perbedaan antara kondisi ideal pembelajaran ISMUBA dengan kenyataan yang terjadi di sekolah. Pada dasarnya, pembelajaran ISMUBA diharapkan tidak hanya memberikan pemahaman materi, tetapi juga mampu membentuk peserta didik agar dapat mengamalkan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, tujuan tersebut belum dapat tercapai secara maksimal (Khoerunnisa, 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dari guru ISMUBA. Strategi harus memiliki perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi pembelajaran secara menyeluruh (Munifah et al., 2025) Melalui strategi pembelajaran yang sesuai, pembelajaran ISMUBA diharapkan dapat meningkatkan partisipasi peserta didik, memperkuat pemahaman terhadap materi, serta nilai keislaman. Kajian tentang strategi guru ISMUBA

dalam membangun lingkungan belajar yang inovatif menjadi penting untuk dilakukan. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat tersedia rujukan yang bermanfaat bagi upaya pembaruan strategi sekaligus peningkatan mutu pelaksanaan pembelajaran ISMUBA di SMP Unggulan Aisyiyah Bantul.

Beberapa penelitian sebelumnya mendukung permasalahan tersebut dengan menunjukkan bahwa metode pembelajaran inovatif berbasis teknologi memberikan pengaruh yang baik dalam proses belajar peserta didik. Penelitian (Faradina et al., 2025) menjelaskan bahwa penggunaan gamifikasi digital mampu meningkatkan pemahaman konsep serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. (Amelia et al., 2025) menemukan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan semangat belajar peserta didik, baik yang bersumber dari motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Senada dengan hal tersebut, (Azwah et al., 2025) juga mengungkapkan bahwa model pembelajaran berbasis gamifikasi terbukti mampu mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas gamifikasi digital, media audio visual, dan pendidikan karakter dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada efektivitas masing-masing strategi secara terpisah.

Penelitian mengenai gamifikasi lebih banyak menyoroti peningkatan motivasi dan hasil belajar, sedangkan penelitian tentang media audio visual umumnya berfokus pada peningkatan pemahaman materi. Di sisi lain, kajian mengenai keteladanan dan pembiasaan lebih banyak membahas pembentukan karakter peserta didik. Sampai saat ini, masih sangat terbatas penelitian yang mengkaji bagaimana ketiga strategi tersebut diintegrasikan secara simultan dalam pembelajaran ISMUBA. Selain itu, penelitian yang secara spesifik mengkaji strategi guru ISMUBA dalam menciptakan lingkungan belajar inovatif pada konteks sekolah Muhammadiyah juga belum banyak ditemukan. Keterbatasan inilah yang menjadi celah penelitian (*research gap*) dan mendasari pentingnya penelitian ini dilakukan (Kutoarjo et al., 2025).

Kebaruan penelitian ini terletak pada model integratif strategi guru ISMUBA yang memadukan strategi digital (gamifikasi dan video edukasi), strategi pedagogik (kuis interaktif), dan strategi karakter (keteladanan dan pembiasaan) dalam menciptakan lingkungan belajar inovatif (Khairunnisa & Rozi, 2025). Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya mengkaji strategi tersebut secara terpisah, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi ketiga strategi tersebut mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus memperkuat karakter Islami dalam

pembelajaran ISMUBA (Widat & Kurniawan, 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk mengkaji strategi guru ISMUBA dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif di SMP Unggulan Aisyiyah Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta (Thalib, 2022). Lokasi penelitian dipilih secara purposif karena SMP Unggulan Aisyiyah Bantul merupakan sekolah Muhammadiyah yang memiliki karakteristik pembelajaran berbasis integrasi nilai-nilai keislaman, penguatan karakter, dan pemanfaatan teknologi digital. Hal ini tercermin dari berbagai program unggulan sekolah, seperti Sekolah Digital, Tahfidz Khusus, MulaQu, Khidmah Santri Mandiri, serta pengembangan budaya literasi digital. Karakteristik tersebut menjadikan SMP Unggulan Aisyiyah Bantul relevan sebagai lokasi penelitian untuk mengkaji strategi guru ISMUBA dalam membangun lingkungan belajar yang inovatif.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 5–20 April 2026. Subjek penelitian terdiri atas 3 guru ISMUBA dan 10 peserta didik (5 laki-laki dan 5 perempuan). Pemilihan informan menggunakan teknik purposive sampling. Guru dipilih berdasarkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran ISMUBA dan pengalaman mengajar, sedangkan peserta didik dipilih berdasarkan keaktifan mengikuti

pembelajaran ISMUBA. Guru berperan sebagai informan utama, sementara peserta didik menjadi informan pendukung untuk memperkuat data penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan sebanyak enam kali selama proses pembelajaran ISMUBA untuk mengamati penerapan strategi pembelajaran, interaksi guru dan peserta didik, serta tingkat partisipasi siswa. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada seluruh guru ISMUBA dan peserta didik dengan fokus pada strategi pembelajaran yang digunakan, pengalaman belajar siswa, serta dampak strategi tersebut terhadap keterlibatan peserta didik. Dokumentasi yang dianalisis meliputi modul pembelajaran, perangkat ajar, foto kegiatan, dan catatan lapangan (Thalib, 2022).

Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Spradley & Huberman, 2024). Data yang terkumpul terlebih dahulu diseleksi dan dikelompokkan ke dalam tema-tema utama, yaitu strategi digital, strategi pedagogik, strategi karakter, dan respons peserta didik. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif sebelum dilakukan penarikan kesimpulan berdasarkan pola dan keterkaitan antar temuan.

Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dan

triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari guru dan peserta didik, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi (Spradley & Huberman, 2024). Penelitian ini juga memperhatikan aspek etika dengan memperoleh izin dari pihak sekolah, meminta persetujuan informan, serta menjaga kerahasiaan identitas peserta didik dan guru selama proses penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tantangan Guru ISMUBA dalam Proses Pembelajaran

Dari hasil observasi di SMP Unggulan Aisyiyah Bantul, ditemukan adanya berbagai tantangan yang dihadapi guru ISMUBA dalam kegiatan pembelajaran (Muslim et al., 2025) Salah satu tantangan utama

adalah rendahnya antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, Salah satu guru ISMUBA menyatakan bahwa “tantangan terbesar dalam pembelajaran adalah menjaga fokus dan antusias peserta didik, terutama ketika metode pembelajaran yang digunakan masih monoton.” Pernyataan tersebut mengindikasikan bahwa guru mengalami kesulitan dalam membangun suasana belajar yang interaktif dan menarik bagi peserta didik. Khususnya ketika cara yang digunakan masih bersifat konvensional seperti ceramah (Muntachob et al., 2026). Kondisi ini menyebabkan suasana kelas menjadi kurang aktif, sehingga keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum optimal. Di samping itu, nilai keislaman yang disampaikan dalam pembelajaran belum sepenuhnya tercermin dalam perilaku peserta didik sehari hari. (Romadoni et al., 2025).

Tabel 1. Tantangan Guru ISMUBA dalam Proses Pembelajaran

No	Tantangan Pembelajaran	Temuan Lapangan	Dampak
1	Rendahnya antusiasme peserta didik	Sebagian peserta didik menunjukkan keterlibatan yang rendah saat pembelajaran berlangsung secara konvensional.	Pembelajaran menjadi kurang interaktif dan partisipatif.
2	Metode pembelajaran kurang variatif	Penggunaan metode yang monoton mengurangi ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran.	Motivasi dan keaktifan belajar cenderung menurun.
3	Perbedaan kemampuan peserta didik	Terdapat kesenjangan kemampuan peserta didik dalam memahami materi dan membaca Al-Qur'an.	Diperlukan strategi pembelajaran yang adaptif dan diferensiatif.

4	Internalisasi nilai Islami belum optimal	Sebagian peserta didik belum konsisten menerapkan nilai-nilai Islami dalam kehidupan sehari-hari.	Perlu penguatan melalui keteladanan dan pembiasaan secara berkelanjutan.
---	--	---	--

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa guru ISMUBA menghadapi beberapa tantangan dalam proses pembelajaran, seperti rendahnya antusiasme peserta didik, penggunaan metode yang kurang variatif, perbedaan kemampuan peserta didik, serta belum optimalnya internalisasi nilai-nilai Islami. Kondisi tersebut memperlihatkan pentingnya penerapan strategi pembelajaran yang inovatif dan fleksibel guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif.

Guru juga menghadapi tantangan dalam pembelajaran Al Quran akibat adanya perbedaan kemampuan peserta didik, terutama karena beberapa siswa masih kesulitan melafalkan kata kata tertentu (Ridwan, 2023). Situasi tersebut mengharuskan guru untuk menghadirkan pendekatan pembelajaran yang lebih responsif dan variatif terhadap kebutuhan peserta didik, di antaranya melalui penerapan pembelajaran berdiferensiasi, pembentukan kelompok belajar kecil, serta program pendampingan antarteman sebaya sebagai upaya nyata dalam membantu peserta didik yang masih mengalami hambatan dalam belajar (Mikraj, 2024). Di samping itu, perbedaan latar belakang pendidikan agama yang dimiliki masing-masing peserta didik turut menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam

mewujudkan keseragaman pemahaman keislaman di dalam kelas. Sebagian peserta didik memiliki dasar pendidikan agama yang cukup kuat, sedangkan sebagian lainnya masih memiliki pemahaman dasar yang terbatas. Perbedaan tersebut berpengaruh terhadap tingkat partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, di mana siswa dengan pemahaman yang lebih baik cenderung lebih percaya diri dan aktif, sementara siswa dengan latar belakang keislaman yang lebih minim cenderung mengalami hambatan dalam berpartisipasi secara optimal (Alfarizi et al., 2025).

Meskipun materi yang disampaikan menekankan pentingnya akhlak dan kedisiplinan, masih ditemukan peserta didik yang kurang disiplin dan belum mampu mengimplementasikan nilai-nilai tersebut secara konsisten (Supriatna & Holik, 2025). Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa proses penanaman dan penghayatan nilai-nilai keislaman pada diri peserta didik belum berlangsung secara optimal. Tantangan lain ialah besarnya beban peran yang diemban guru ISMUBA, yang tidak cukup hanya menyampaikan materi pada tataran kognitif semata, tetapi juga memikul tanggung jawab dalam membentuk dan

mengarahkan karakter peserta didik (Hasanah & Jamalia, 2025). Guru dituntut mampu menyeimbangkan antara pencapaian aspek pengetahuan dan pembentukan sikap, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual (Dianti, 2025)

Strategi Guru ISMUBA dalam Menciptakan Lingkungan Belajar Inovatif

Strategi pembelajaran memegang peran penting karena menjadi acuan bagi pendidik untuk mencapai tujuan belajar secara optimal. Strategi ini tidak sekadar menyangkut pemilihan metode mengajar, melainkan juga meliputi tahap perencanaan sebelum pembelajaran, proses pelaksanaannya, hingga evaluasi di akhir kegiatan. Penerapan strategi yang baik perlu mempertimbangkan berbagai faktor, seperti keragaman karakter siswa, jenis materi yang hendak disampaikan, serta kondisi nyata lingkungan belajar. Ketika strategi yang dipilih benar-benar sesuai, pembelajaran pun dapat berjalan secara terstruktur dan terarah, sehingga pada akhirnya mampu mendorong peningkatan kualitas hasil belajar para peserta didik (Mariska et al., 2024).

Pembelajaran ISMUBA memerlukan pendekatan strategi yang jauh lebih kompleks dibandingkan mata pelajaran pada umumnya. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran tidak cukup hanya berfokus pada pengembangan kemampuan kognitif siswa semata, tetapi juga harus menyentuh dimensi pembentukan sikap serta penanaman karakter yang berlandaskan nilai-nilai Islam. Oleh karena itu, seorang pendidik dituntut untuk mampu menyelipkan dan mengintegrasikan nilai-nilai keislaman ke dalam setiap rangkaian kegiatan belajar, dengan menggunakan pendekatan yang bersifat inovatif sekaligus relevan dengan konteks kehidupan nyata peserta didik (Arifin et al., 2025). Atas dasar itulah, penerapan strategi yang beragam dan penuh kreativitas menjadi kunci utama dalam mewujudkan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan memiliki dampak yang berarti bagi siswa. Dengan pendekatan tersebut, peserta didik tidak sekadar mempelajari teori, tetapi juga diharapkan dapat menghayati serta mengamalkan nilai-nilai yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 2. Strategi Pembelajaran Inovatif Guru ISMUBA

No	Strategi Guru	Bentuk Implementasi	Hasil
1	Strategi digital	Pemanfaatan gamifikasi, kuis interaktif berbasis digital, dan video edukasi dalam pembelajaran ISMUBA.	Meningkatkan perhatian, antusiasme, dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran.

2	Strategi pedagogik	Penerapan diskusi kelompok, kuis interaktif, dan metode pembelajaran yang bervariasi.	Mendorong partisipasi aktif, meningkatkan interaksi kelas, serta membangun kepercayaan diri peserta didik.
3	Strategi karakter	Keteladanan dan pembiasaan melalui doa, kultum, disiplin, serta pemberian contoh perilaku Islami.	Membantu pembentukan karakter Islami, kedisiplinan, dan sikap positif peserta didik.
4	Pembelajaran adaptif	Pembelajaran diferensiasi melalui kelompok kecil dan pendampingan teman sebaya sesuai kebutuhan belajar peserta didik.	Pembelajaran diferensiasi melalui kelompok kecil dan pendampingan teman sebaya sesuai kebutuhan belajar peserta didik.

Berdasarkan Tabel 2, guru ISMUBA menerapkan berbagai strategi inovatif untuk mengatasi tantangan pembelajaran, yaitu strategi digital melalui gamifikasi dan video edukasi, strategi pedagogik melalui kuis interaktif, serta strategi karakter melalui keteladanan dan pembiasaan. Penggunaan strategi tersebut berdampak baik terhadap peningkatan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Sebagai respons terhadap berbagai tantangan yang ada, guru ISMUBA merancang dan menerapkan sejumlah strategi pembelajaran yang inovatif dan variatif. Hal ini sejalan dengan pandangan (Basister et al., 2025) yang menegaskan bahwa penggunaan beragam strategi pembelajaran merupakan salah satu langkah efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran ISMUBA. Berdasarkan temuan di SMP Unggulan Aisyiyah Bantul, para guru ISMUBA

menerapkan tiga kelompok strategi utama, yakni strategi digital yang mencakup gamifikasi dan video edukasi, strategi pedagogik melalui kuis interaktif, serta strategi karakter yang diwujudkan lewat pendekatan keteladanan dan pembiasaan. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa pemilihan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran memegang peranan yang sangat krusial, guna menjaga antusiasme peserta didik dan mencegah munculnya kejenuhan selama kegiatan belajar berlangsung.

Bukti nyata dari penerapan gamifikasi dan kuis interaktif terlihat dari meningkatnya minat belajar siswa serta munculnya persaingan sehat di antara peserta didik, sebagaimana dipertegas oleh pernyataan guru ISMUBA yang menyebutkan bahwa *"penggunaan kuis interaktif dan gamifikasi membuat peserta didik lebih aktif serta lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran."* Lebih lanjut, (Azawah et al., 2025). mengungkapkan

bahwa strategi ini turut melatih peserta didik untuk berpikir kritis, membangun kemampuan kerja sama, serta menjadi lebih tanggap terhadap materi yang disampaikan, sehingga hasil belajar peserta didik pun meningkat secara menyeluruh.

Di SMP Unggulan Aisyiyah Bantul, gamifikasi digunakan dalam beberapa materi ISMUBA, seperti kuis tentang tata cara ibadah dalam materi Al-Islam, pengenalan tokoh dan sejarah Muhammadiyah pada materi Kemuhammadiyah, serta latihan kosakata (mufradat) dan penerjemahan sederhana pada pembelajaran Bahasa Arab (Jannah et al., 2024). Melalui aktivitas tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman materi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan salah satu peserta didik yang menyatakan bahwa *"ketika pembelajaran hanya mendengarkan penjelasan guru, saya merasa bosan dan susah fokus ke materi."* (Siswa A). Temuan ini menunjukkan bahwa variasi strategi pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran ISMUBA.

Penggunaan strategi gamifikasi dan kuis interaktif dalam pembelajaran memiliki berbagai kelebihan yang dapat mendukung proses belajar mengajar. Strategi ini mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, serta mendorong keaktifan mereka dalam mengikuti

pembelajaran. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga peserta didik lebih antusias dalam menerima materi (Sari & Karneli, 2021). Melalui kuis interaktif, peserta didik juga dilatih untuk berpikir cepat dan kritis, serta dapat menumbuhkan sikap kompetitif yang sehat. Di sisi lain, strategi ini juga memiliki beberapa kekurangan, di antaranya membutuhkan persiapan yang lebih matang dari guru serta tidak semua peserta didik merasa nyaman dengan sistem kompetisi (Rojabi et al., 2022). Selain itu, jika tidak dikelola dengan baik, kegiatan ini berpotensi membuat kelas menjadi kurang kondusif dan cenderung bergantung pada perangkat teknologi serta jaringan internet.

Selain gamifikasi, guru ISMUBA turut mengoptimalkan penggunaan media audio visual dalam bentuk video edukasi sebagai salah satu sarana penunjang pembelajaran di kelas. Media ini dinilai efektif dalam membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, mengingat penyampaiannya menggabungkan unsur gambar dan suara yang mampu menarik perhatian peserta didik. Dampaknya, suasana belajar menjadi lebih hidup dan interaktif, sehingga tingkat konsentrasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan pun ikut meningkat. Hal ini diperkuat oleh (Hermawan et al., 2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media audio visual terbukti mampu mendorong

peningkatan pemahaman sekaligus motivasi belajar peserta didik, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal tersebut sejalan dengan pendapat salah satu peserta didik yang menyatakan bahwa "*saya lebih suka belajar menggunakan kuis atau permainan karena lebih seru.*" (Siswa B). Peserta didik lainnya juga mengungkapkan bahwa penggunaan video edukasi membantu mereka memahami materi yang sulit karena disertai contoh visual yang lebih mudah dipahami.

Penggunaan video edukasi dalam pembelajaran juga membawa manfaat tersendiri bagi guru, yakni memudahkan penyampaian konsep-konsep yang sulit dipahami menjadi lebih sederhana dan mudah dimengerti oleh siswa (Hidayat & Natsir, 2025). Di sisi lain, media ini sekaligus berperan dalam membangkitkan antusiasme belajar peserta didik serta menghadirkan nuansa pembelajaran yang lebih segar dan tidak terkesan membosankan. Apabila diterapkan dalam pembelajaran ISMUBA, media audio visual bahkan dapat diarahkan untuk memuat unsur-unsur nilai keislaman, sehingga perannya semakin luas, tidak hanya memperkuat penguasaan materi tetapi juga menanamkan karakter Islami pada diri peserta didik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa baik gamifikasi maupun media audio visual sama-sama terbukti menjadi instrumen yang ampuh dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih kreatif,

menyenangkan, dan memberikan dampak yang berarti bagi peserta didik.

Di SMP Unggulan Aisyiyah Bantul, video edukasi dimanfaatkan untuk membantu peserta didik memahami materi yang bersifat konseptual maupun praktis. Pada materi Al-Qur'an, video digunakan untuk menampilkan contoh bacaan dan tajwid yang benar. Pada materi akhlak dan ibadah, video menampilkan simulasi penerapan perilaku Islami dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, dalam pembelajaran Kemuhammadiyah, video digunakan untuk mengenalkan sejarah, tokoh, dan nilai-nilai perjuangan Muhammadiyah secara lebih menarik (Bella et al., 2026)

Sementara itu, penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual seperti video edukasi juga memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran. Salah satu keunggulan media audio visual adalah kemampuannya dalam menyederhanakan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami melalui sajian kombinasi gambar dan suara secara bersamaan. Lebih dari itu, media ini juga mampu menarik minat dan perhatian peserta didik, memperkuat daya ingat terhadap materi yang dipelajari, serta menghadirkan nuansa pembelajaran yang lebih beragam dan tidak membosankan (Praditya et al., 2022). Namun demikian, strategi ini juga memiliki beberapa kelemahan, seperti ketergantungan pada fasilitas pendukung seperti listrik dan perangkat

digital. Selain itu, jika tidak dipadukan dengan metode pembelajaran lain, peserta didik cenderung menjadi pasif. Guru juga membutuhkan waktu dan usaha lebih dalam memilih atau menyiapkan video yang sesuai dengan materi pembelajaran (Ace et al., 2023).

Selain strategi berbasis teknologi, pendidik juga menerapkan pendekatan keteladanan dengan menjadikan dirinya sebagai cerminan nyata dari nilai-nilai keislaman, seperti kedisiplinan dan tutur kata yang sopan dalam keseharian. Hal ini dipertegas melalui pernyataan guru bahwa *"keteladanan dan pembiasaan menjadi cara penting untuk menanamkan nilai-nilai Islami kepada peserta didik dalam kehidupan sehari-hari."* Keteladanan tersebut menjadi fondasi penting yang membantu siswa dalam menghayati dan mengamalkan nilai-nilai yang telah diajarkan. Di samping itu, guru secara aktif menjalin komunikasi dengan orang tua sebagai upaya bersama dalam mendukung pembentukan karakter Islami peserta didik di luar lingkungan sekolah (Azwah et al., 2025).

Strategi karakter menjadi bagian penting dalam pembelajaran ISMUBA karena tujuan pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pembentukan akhlak peserta didik. Di SMP Unggulan Aisyiyah Bantul, nilai-nilai karakter ditanamkan melalui pembiasaan doa sebelum dan sesudah pembelajaran, kultum singkat, praktik ibadah, serta penerapan disiplin dan sikap santun dalam interaksi sehari-

hari. Pada materi Al-Islam dan akhlak, guru tidak hanya menjelaskan konsep secara teoritis, tetapi juga memberikan teladan langsung agar peserta didik dapat mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Yusuf et al., 2024).

Temuan penelitian ini memperkuat sekaligus membedakan penelitian terdahulu, bahwa efektivitas pembelajaran inovatif tidak hanya terletak pada penggunaan satu strategi tertentu, tetapi pada integrasi beberapa strategi secara simultan. Penggabungan tiga strategi, yaitu gamifikasi, pembelajaran berbasis teknologi, dan media audio visual, dinilai lebih efektif dibandingkan penggunaan satu strategi tunggal, karena mampu menjangkau keberagaman karakteristik dan potensi peserta didik (Amelia et al., 2025). Mengingat setiap peserta didik memiliki kebutuhan serta gaya belajar yang beragam, perpaduan berbagai strategi tersebut berperan dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih adaptif, mendorong partisipasi aktif, sekaligus menghadirkan nuansa yang lebih inovatif dalam proses belajar.

Efektivitas strategi karakter dalam penelitian ini menunjukkan bahwa lingkungan belajar inovatif tidak selalu identik dengan pemanfaatan teknologi. Lingkungan belajar yang inovatif juga dapat dibangun melalui penciptaan budaya sekolah yang mendukung pembentukan karakter peserta didik secara berkelanjutan. Oleh karena itu,

integrasi antara strategi digital, pedagogik, dan karakter menjadi penting dalam pembelajaran ISMUBA karena mampu mengembangkan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik secara seimbang. Temuan ini mengindikasikan bahwa keberhasilan pembelajaran ISMUBA tidak hanya ditentukan oleh kemampuan peserta didik memahami materi, tetapi juga oleh kemampuan mereka mengimplementasikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu peserta didik menyampaikan bahwa *"ketika waktu salat Zuhur tiba, guru-guru langsung mengajak kami menuju masjid dan ikut melaksanakan salat berjamaah bersama. Jadi salat bukan hanya aturan sekolah, tapi juga kebiasaan yang dicontohkan oleh guru."* (Siswa D). Temuan ini menunjukkan bahwa strategi keteladanan yang diterapkan guru berperan penting dalam memperkuat internalisasi nilai-nilai ibadah dan kedisiplinan pada peserta didik (Hasnahwati et al., 2025).

Selain strategi digital, pedagogik, dan karakter, penelitian ini juga menemukan adanya strategi adaptif yang diterapkan guru ISMUBA di SMP Unggulan Aisyiyah Bantul untuk mengakomodasi perbedaan kemampuan peserta didik. Strategi ini muncul sebagai respons terhadap temuan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi ISMUBA tidak sepenuhnya sama, terutama pada pembelajaran Al-Qur'an dan Bahasa Arab. Berdasarkan hasil wawancara,

guru mengungkapkan bahwa sebagian peserta didik telah memiliki kemampuan membaca Al-Qur'an yang baik, sedangkan sebagian lainnya masih memerlukan pendampingan dalam pelafalan huruf hijaiyah dan penerapan tajwid. Kondisi tersebut mendorong guru untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel agar seluruh peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran secara optimal (Rhamadan, 2023).

Di SMP Unggulan Aisyiyah Bantul, strategi adaptif diwujudkan melalui pembelajaran diferensiasi, pembentukan kelompok belajar kecil, serta pendampingan teman sebaya (*peer tutoring*). Guru menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan tingkat kemampuan peserta didik sehingga setiap siswa memperoleh kesempatan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Peserta didik yang memiliki kemampuan lebih baik diberikan kesempatan membantu teman yang masih mengalami kesulitan memahami materi. Melalui pendekatan tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih inklusif dan kolaboratif karena seluruh peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif sesuai karakteristik masing-masing (Rhamadan, 2023).

Penerapan strategi adaptif terlihat pada berbagai materi ISMUBA di SMP Unggulan Aisyiyah Bantul. Dalam pembelajaran Al-Qur'an, guru memberikan bimbingan tambahan kepada peserta didik yang masih mengalami kesulitan membaca Al-

Qur'an serta melibatkan teman sebaya sebagai pendamping belajar. Pada pembelajaran Bahasa Arab, guru menyesuaikan tingkat kesulitan latihan mufradat dan percakapan sederhana berdasarkan kemampuan peserta didik. Sementara itu, dalam materi Al-Islam dan Kemuhammadiyah, guru memberikan variasi tugas dan aktivitas pembelajaran agar seluruh peserta didik dapat memahami materi sesuai kemampuan yang dimiliki tanpa mengurangi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Efektivitas strategi adaptif juga tercermin dari pengalaman peserta didik. Salah satu siswa mengungkapkan bahwa "*Pas belajar baca Al-Qur'an saya dibantu oleh teman sehingga lebih mudah memahami dan memperbaiki bacaan saya.*" (Siswa D). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pendampingan teman sebaya mampu menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman sekaligus membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar (Widodo, 2023).

Temuan penelitian menunjukkan bahwa strategi adaptif yang diterapkan guru ISMUBA di SMP Unggulan Aisyiyah Bantul memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Peserta didik yang sebelumnya kurang percaya diri menjadi lebih berani bertanya dan menyampaikan pendapat, sedangkan peserta didik yang memiliki kemampuan lebih baik dapat mengembangkan kemampuan sosial melalui kegiatan pendampingan teman

sebaya. Dengan demikian, strategi adaptif tidak hanya membantu mengatasi kesenjangan kemampuan belajar peserta didik, tetapi juga mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih kolaboratif, partisipatif, dan inovatif. Temuan ini memperkuat bahwa integrasi strategi digital, pedagogik, karakter, dan adaptif menjadi faktor penting dalam membangun lingkungan belajar ISMUBA yang inovatif di SMP Unggulan Aisyiyah Bantul (Khadijah et al., 2024)

Implikasi Strategi Guru ISMUBA Terhadap Lingkungan Belajar Inovatif

Implikasi penerapan strategi guru ISMUBA terhadap lingkungan belajar inovatif menunjukkan perubahan yang cukup positif berdasarkan hasil wawancara dengan para guru ISMUBA. Sebelum diterapkannya strategi digital seperti gamifikasi dan video edukasi, strategi pedagogik berupa kuis interaktif, serta strategi karakter melalui keteladanan dan pembiasaan, proses pembelajaran cenderung berlangsung secara konvensional dan kurang variatif. Peserta didik terlihat kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, suasana kelas terasa monoton, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar belum optimal. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran belum sepenuhnya mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik (Hasan et al., 2024).

Seiring dengan diterapkannya berbagai strategi tersebut, perubahan positif mulai tampak secara nyata dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, terungkap bahwa peserta didik menunjukkan peningkatan yang cukup positif, ditandai dengan sikap yang lebih aktif, antusias, dan disiplin dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran. Penerapan gamifikasi, video edukasi, serta kuis interaktif berhasil mengubah atmosfer kelas menjadi lebih menyenangkan, hidup, dan jauh dari kesan monoton. Sementara itu, pendekatan pembentukan karakter melalui keteladanan dan pembiasaan juga turut memberikan kontribusi yang berarti dalam membentuk sikap-sikap positif pada diri peserta didik (Biabdillah et al., 2025). Oleh karena itu, dapat ditegaskan bahwa ketiga strategi yang diterapkan secara bersamaan tidak hanya berdampak pada meningkatnya keterlibatan dan motivasi belajar siswa,

tetapi juga berperan penting dalam mewujudkan lingkungan pembelajaran ISMUBA yang lebih inovatif, kreatif, dan penuh makna.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan strategi digital melalui gamifikasi dan video edukasi, strategi pedagogik berupa kuis interaktif, serta strategi karakter melalui keteladanan dan pembiasaan memberikan implikasi yang positif terhadap terciptanya lingkungan belajar yang inovatif. Sebelum strategi-strategi tersebut diterapkan, proses pembelajaran cenderung berlangsung secara konvensional, kurang variatif, dan belum sepenuhnya mampu mendorong keaktifan peserta didik. Namun setelah penerapan strategi tersebut, terjadi perubahan positif yang ditandai dengan meningkatnya partisipasi peserta didik, suasana belajar yang lebih interaktif, serta proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna (Muntachob et al., 2026).



Gambar 1. Model Strategi Guru ISMUBA dalam Menciptakan Lingkungan Belajar Inovatif di SMP Unggulan Aisyiyah Bantul

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan menciptakan lingkungan belajar inovatif tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media atau metode pembelajaran tertentu, tetapi juga oleh integrasi berbagai strategi yang diterapkan secara simultan. Strategi digital berkontribusi dalam meningkatkan daya tarik pembelajaran, strategi pedagogik mendorong keterlibatan aktif peserta didik, sedangkan strategi karakter memperkuat pembentukan sikap dan nilai-nilai Islami dalam proses pembelajaran. Integrasi ketiga strategi tersebut menjadi temuan penting dalam penelitian ini karena menunjukkan adanya model strategi pembelajaran yang bersifat holistik dalam pembelajaran ISMUBA (Laili et al., 2026).

Dampak dari penerapan berbagai strategi tersebut tidak hanya tercermin dari meningkatnya motivasi dan capaian belajar peserta didik, tetapi juga tampak pada terbentuknya budaya belajar yang lebih dinamis, kolaboratif, serta senantiasa berorientasi pada penguatan karakter siswa. Dalam hal ini, penelitian ini menemukan bahwa penggabungan strategi digital, pedagogik, dan karakter dapat menjadi pendekatan inovatif yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran ISMUBA. Temuan ini sekaligus menjadi kontribusi penelitian dalam memperkuat gagasan bahwa inovasi pembelajaran tidak cukup bertumpu pada satu strategi, tetapi memerlukan

integrasi berbagai pendekatan secara terpadu (Mahbubi et al., 2025).

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa guru ISMUBA di SMP Unggulan Aisyiyah Bantul menghadapi berbagai tantangan dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, terutama terkait keterlibatan peserta didik, variasi pembelajaran, dan penyesuaian strategi dengan kebutuhan belajar siswa. Untuk mengatasi tantangan tersebut, guru menerapkan strategi digital melalui gamifikasi dan video edukasi, strategi pedagogik melalui kuis interaktif, serta strategi karakter melalui keteladanan dan pembiasaan. Integrasi ketiga strategi tersebut terbukti mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan kedisiplinan peserta didik sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran ISMUBA menjadi lebih efektif ketika strategi digital, pedagogik, dan karakter diterapkan secara terpadu dalam satu proses pembelajaran.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah informan yang relatif terbatas, yaitu tiga guru ISMUBA dan sepuluh peserta didik. Selain itu, data penelitian masih didominasi oleh persepsi guru dan hasil observasi dalam konteks yang terbatas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih

banyak sekolah Muhammadiyah dengan karakteristik yang beragam, memperluas jumlah informan, serta mengombinasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif agar diperoleh

gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas integrasi strategi digital, pedagogik, dan karakter dalam pembelajaran ISMUBA

DAFTAR PUSTAKA

- Ace, O., Dayana, N., Halim, A., Fadzil, M., & Hanid, A. (2023). *A Review On The Use Of Video In Education : Advantages And Disadvantages Literature Review Characteristics And Platforms / Software Used For Video-Based Learning*. 7(2), 25–40. <https://doi.org/10.11113/Itj.V7.132>
- Alfarizi, M. R., Toha, A. M., Pratiwi, Y., & Marlina, L. (2025). *Implementation Of Differentiated Instruction Strategies For Students' Learning Motivation In Islamic Elementary School*. 11(2), 187–200. <https://doi.org/10.19109/Jip.V11i2.31593>
- Amelia, N., Fadilah, R., & Munawar, W. (2025). *Peran Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Smkn 1 Jamblang*. 9(2014), 14390–14395. <https://doi.org/10.31004/Jptam.V9i2.27595>
- Arifin, S., Pratama, M. B., Agustawati, D., Amelya, Z., & Shalha, F. (2025). *Unveiling The Creative Teacher ' S Secret : A Systematic Review Of Learning Variations For Active Classrooms*. 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.20961/Ijoli.V3i2.2366>
- Aziz, A., Muslimin, & Pewangi, M. (2025). *Jurnal Al – Qiyam*. 1(1), 192–199. <https://doi.org/10.33648/Alqiyam.V6i1.1010>
- Azwah, N., Hidayat, R., & Aini, L. Q. (2025). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem-Based Learning Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Smpn 15 Mataram*. 10(1), 625–633. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V10i1.3151>
- Basister, M. P., Petersson, J., & Bacongus, Rowena, D, T. (2025). *Educational Innovations For An Inclusive Learning Environment : Insights From The Teachers ' Collaboration Through Lesson Study*. 10, 1–13. <https://doi.org/10.3389/Feduc.2025.1610749>
- Bella, T., Ali, A., Nabila, C., Setiawati, E. P., & Saputri, A. Z. (2026). *Jurnal Pendidikan Indonesia : Pemanfaatan (Artificial Intelligence) Ai ; Pengembangan Model Digital Spiritual Constructivism Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Muhammadiyah 4 Yogyakarta*. 6(1). <https://doi.org/10.59818/Jpi.V6i1.2656>
- Biabdillah, F., Tajuddin, M., & A, M. A. (2025). *Systematic Literature Review : Gamification In Educational Media For Islamic Schools (2015-2025)*. 6(2), 164–190. <https://doi.org/10.30984/Kijms.V6i2.1838>
- Dianti, K. (2025). *Islamic Religious Education Teacher ' S Experience In Implementing Differentiated Learning*. 5, 93–102. <https://doi.org/10.53299/Jppi.V5i1.875>
- Faradina, N. R., Fauziyyah, A., Mutmainah, I., Zahra, A. A., & Riyadi, A. R. (2025). *Pengalaman Peserta Didik Fase B Dalam Memahami Konsep Melalui*

- Gamifikasi Digital.* 10(1), 866–874.
<https://doi.org/10.29303/Jipp.V10i1.3034>
- Fitri, Z. L., Rofiana, & Rosa, B. M. (2024). *Ngaji : Jurnal Pendidikan Islam.* 4(2), 67–78. <https://doi.org/10.24260/Ngaji.V4i2.78>
- Hasan, M., Chumaidah, A., Huda, N., & Utami, S. (2024). (*Exploring The Impact Of Gamification-Based Media On Enhancing Elementary School Students ' Learning Creativity) Inovasi Teknologi Dalam Pendidikan Islam (Menggali Dampak Media Berbasis Gamifikasi Dalam Menumbuhkan Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Da.* 8(1).
<https://doi.org/10.28944/Maharot.V8i1.1630> Revised
- Hasanah, U., & Jamalita, M. N. (2025). *The Challenges And Solutions Of Implementing Differentiated Instruction In Islamic Religious Education At Private Madrasah Tsanawiyah In The Poso Kota Bersaudara District*
Abstract : *Abstrak :* 10(2), 195–210.
<https://doi.org/10.33477/Alt.V10i2.11388>
- Hasnahwati, Tobroni, Haris, A., & Romelah. (2025). *Differentiation-Based Innovations In Islamic Education : A Study Within Indonesia ' S Merdeka Curriculum Framework.* 14(1), 85–98.
<https://doi.org/10.22219/Progresiva.V14i01.37688>
- Hermawan, B., Di, V., & Dasar, S. (2024). *Epistemic : Jurnal Ilmiah Pendidikan*
Epistemic : Jurnal Ilmiah Pendidikan. 3(1), 113–130.
<https://doi.org/10.70287/Epistemic.V3i1.80>
- Hidayat, M. B., & Natsir, M. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Pai Di Sekolah Dasar.* 7(2), 387–399.
<https://doi.org/10.58194/Pekerti.V7i2.6706> Received:
- Jannah, R., Hendra, F., Al, U., & Indonesia, A. (2024). *Implementasi Kurikulum Ismuba Dalam Menciptakan Lingkungan Pembelajaran Bahasa Arab (Bi'ah Arabiyah) Di Lembaga Pendidikan Muhammadiyah Kata.* 2(2), 134–140.
[/https://doi.org/10.59613/Jipb.V2i2.115](https://doi.org/10.59613/Jipb.V2i2.115)
- Khadijah, I., Nazmuddin, N., Riss, Anita, P., & Rahmat, T. (2024). *Strategi Pembelajaran Inovatif Pendidikan Agama Islam Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar : Studi Kasus Di Smk Medikacom.* 13(1), 18–28.
<https://doi.org/10.30999/An-Nida.V13i1.3423>
- Khairunnisa, S. M., & Rozi, M. A. F. (2025). *The Use Of Gamification-Based Learning Media In Improving The Learning Motivation Of Students In Fikih Subjects At The Darul Muslimin Muhammadiyah Pare Islamic Boarding School.* 13(2), 222–237. <https://doi.org/10.54956/Edukasi.V13i2.689>
- Khoerunnisa, I. (2025). *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Volume 5 Nomor 3, Juni 2025.* 5(1), 280–301.
<https://doi.org/10.53682/Edutik.V5i3.11772>
- Kutoarjo, M., Saputra, I. H., Ermayani, T., & Nurhadi, R. (2025). *Penguatan Kompetensi Guru Ismuba Dalam Pembelajaran Al- Qur ' An (Studi Kasus Di Sd.* 07(03), 104–113. <https://doi.org/10.46773/Muaddib.V7i3.1874>
- Laili, N., Achadi, M. W., & Rif, A. (2026). *Synthesizing Pesantren Traditions And Digital Pedagogies : Strategies And Evaluation Of Character-Based Islamic*

- Religious Education Innovation In Vocational Schooling.* 6(1), 1–14.
<https://doi.org/10.14421/Hjie.2026.61-01>
- Mahbubi, M., Ahmad, A. B., Faiz, F., & Rusdiah, N. (2025). *Bridging Tradition And Innovation ; Navigating Digital-Based Character Education In Islamic.* 12(1), 58–73. <https://doi.org/10.33650.Pjp.V12i1.10808>
- Mariska, R., Islam, U., Abdurrahman, N. K. H., & Pekalongan, W. (2024). *Innovative Approach In Islamic Elementary Education: Effective Strategies For Enhancing Education Quality Refi.* 4(1), 28–40.
<https://doi.org/10.28918/Tadibia.V4i1.7281>
- Mikraj, A. L. (2024). *Students ' Perception Of Using Quizizz Gamification For English Learning In Islamic Education .* 5(1), 1205–1218.
<https://doi.org/10.37680/Almikraj.V5i01.6231>
- Munifah, I., Tuala, R. P., & Murtadho, A. (2025). *Strategi Pendidikan Berkualitas Melalui Total Quality.* 13(01), 9–16.
<https://doi.org/10.33751/Jmp.V13i1.11197> Volume
- Muntachob, A., Umam, C., Arifin, S., & Darwis, M. (2026). *Gamifikasi Non Digital Dalam Pembentukan Karakter Islami Pada Siswa Di Pkbm Kbri Kuala Lumpur Malaysia.* 8(1), 41–51. <https://doi.org/10.37364/Jireh.V8i1.612>
- Muslim, I., Nasaruddin, & Kaharuddin. (2025). *Islamic Religious Education Teacher Strategies In Implementing Differentiated Instruction To Enhance.* 6(1), 33–38. <https://doi.org/10.31332/Jpi.V6i1.11309>
- Praditya, A. B., Tri, A., Dina, R., Muttaqin, D. N., & Kholifah, E. P. (2022). *Pemanfaatan Media Audio Visual Pembelajaran Pai Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa.* 25–32.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/Idj.V5i1.13746>
- Rhamadan, R. (2023). *Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Quran Bagi Peserta Didik Di Smk Negeri 1 Batangtoru.* 5(1), 84–97.
<https://doi.org/10.36088/Islamika.V5i1.2392>
- Ridwan, A. (2023). *Upaya Guru Ismuba Dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Al-Quran Pada Siswa Kemampuan Baca Tulis Al-Quran Pada Siswa.* Universitas Islam Indonesia.
- Rohimah, S., & Samiha, Y. T. (2020). *Internalisasi Nilai – Nilai Islam Dalam Pembentukan Karakter Religius Melalui Program Ismuba Di Sd Muhammadiyah 1 Palembang.* 3(2), 73–80.
<https://doi.org/10.19109/Muaddib.V3i2.6687> Copyright
- Rojabi, A. R., Setiawan, S., Munir, A., Purwati, O., Safriyani, R., & Hayuningtyas, N. (2022). *Kahoot , Is It Fun Or Unfun ? Gamifying Vocabulary Learning To Boost Exam Scores , Engagement , And Motivation.* (September), 1–11.
<https://doi.org/10.3389/Feduc.2022.939884>
- Romadoni, M. D., Mubarak, A., Hadi, M. N., Jamhuri, M., Islam, F. A., & Pasuruan, U. Y. (2025). *Implementasi Media Pembelajaran Gamifikasi Quizizz Pada Materi Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Interaksi Siswa Smk Ar-Roudhoh Beji Pasuruan.* 2(1), 83–93.
<https://doi.org/10.71242/Phryvc37>
- Sari, A. K., & Karneli, Y. (2021). *Pelayanan Profesional Guru Bimbingan*

- Konseling Dalam Meminimalisir Kesalahpahaman Tentang Bimbingan Konseling Di Sekolah.* 3(1), 36–49. <https://doi.org/10.51178/Jetl.V3i1.117>
- Spradley, P., & Huberman, M. (2024). *Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles Dan Huberman.* 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.52620/Jomaa.V1i2.93>
- Supriatna, N., & Holik, A. (2025). *The Implementation Of Differentiated Instruction In Islamic Religious Education To Enhance Students ' Learning Motivation.* 6(September), 1–10. <https://doi.org/10.58905/Jse.V6i1.1.610>
- The
- Thalib, M. A. (2022). *Madani : Jurnal Pengabdian Ilmiah Pelatihan Analisis Data Model Miles Dan Huberman Untuk Riset Akuntansi Budaya.* 5(1), 23–33. <https://doi.org/10.30603/Md.V5i1.2581>
- Widat, F., & Kurniawan, R. S. (2023). *Transformation Of Tajweed Learning Management Through Digital Method Approach.* 5(1), 26–35. <https://doi.org/10.52627/Ijeam.V5i1.212>
- Widodo, H. (2023). *Evaluasi Guru Dalam Pembelajaran Kurikulum Al-Islam Kemuhammadiyah dan Bahasa Arab (Ismuba) Di Sekolah.* 8(3), 775–781. <https://doi.org/10.51169/Ideguru.V8i3.538>
- Yusuf, M., Nurhakim, M., Khozin, & Windiani, E. (2024). *Integrasi Nilai-Nilai Pendidikan Islam Berbasis Ismuba.* 9(2), 216–227. <https://doi.org/10.24256/Kelola.V9i2.5588>