



Penguatan Karakter Islami Generasi Muda melalui Program Kajian Interaktif Berbasis Multimedia di Lingkungan Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kabupaten Lampung Tengah

Strengthening Islamic Character in the Younger Generation through Interactive Multimedia-Based Study Programs in the Environment of the Youth, Sports, and Tourism Office of Central Lampung Regency

Arizal Eka Putra¹, Rika Agustina^{2*}, Ratna Endang Sari Pahlawan³, Dela Maya Sari⁴, Ahmad Dhani Ferdiansyah⁵, Intannia Gracelia⁶, Erma Mika⁷, Eny Priana⁸, Yendri Amanda Ramadhan⁹

¹⁻⁹Universitas Muhammadiyah Lampung, Indonesia

E-mail: agustinarika334@gmail.com ^{2*}

Alamat: Jl. ZA. Pagar Alam No.14, Labuhan Ratu, Kec. Kedaton, Kota Bandar Lampung, Lampung, Indonesia 35132

*Penulis Korespondensi

Article History:

Naskah Masuk: Juli 20, 2025

Revisi: Agustus 10, 2025

Diterima: Agustus 31, 2025

Tersedia: September 04, 2025

Keywords:

Globalization;
Interactive study; Islamic character;
Multimedia; Young generation.

Abstract. Young generations in the digital era face serious challenges in maintaining their Islamic identity due to the rapid flow of globalization, the penetration of popular culture, and the influence of social media, which often contradict Islamic values. This condition has led some adolescents and youth to experience moral degradation, a decline in interest toward religious studies, and a tendency to be more attracted to instant entertainment content. Conventional religious studies that are monotonous are often less appealing to Millennials and Gen Z, thus requiring innovative models of religious education that are relevant, engaging, and suitable for the characteristics of the digital generation. This Community Service Program (KKN) carried the theme "Strengthening Islamic Character of Young Generations through Interactive Multimedia-Based Studies at the Youth, Sports, and Tourism Office of Central Lampung Regency." The main objective was to improve the understanding, internalization, and practice of Islamic values through creative, participatory, and enjoyable approaches. The program was implemented over one month with eight face-to-face sessions. The methods included interactive lectures, motivational video screenings, Islamic animation, group discussions, digital quizzes, and the establishment of an online discussion group via WhatsApp to maintain continuity of learning. Evaluation was carried out through field observation, pre-test and post-test, as well as in-depth interviews with participants and partners. The results showed an increase in religious understanding from an average of 58% to 82%, with active participation reaching 87%. Moreover, a youth community named Forum Pemuda Islami Lampung Tengah (FOPILTENG) was established, which is committed to continuing monthly studies independently. Technical obstacles such as limited multimedia facilities were successfully overcome by facilitators' creativity, including utilizing simple devices and free digital platforms. Overall, the interactive multimedia-based approach proved to be effective in enhancing learning motivation, strengthening Islamic character, and fostering togetherness among youth. This model has the potential to be replicated in other regions as a strategic effort to nurture a religious,

well-characterized, and competitive young generation in facing global challenges.

Abstrak. *Generasi muda di era digital menghadapi tantangan serius dalam menjaga identitas keislaman akibat derasnya arus globalisasi, penetrasi budaya populer, serta pengaruh media sosial yang seringkali tidak sejalan dengan nilai Islami. Kondisi ini mengakibatkan sebagian remaja dan pemuda mengalami degradasi moral, menurunnya minat terhadap kajian keagamaan, serta kecenderungan lebih tertarik pada konten hiburan instan. Kajian keagamaan konvensional yang monoton sering kurang diminati oleh generasi milenial dan Gen Z, sehingga dibutuhkan inovasi dalam model pembinaan keagamaan agar tetap relevan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini mengusung tema “Penguatan Karakter Islami Generasi Muda melalui Program Kajian Interaktif Berbasis Multimedia di Lingkungan Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kabupaten Lampung Tengah.” Tujuan utama kegiatan adalah meningkatkan pemahaman, penghayatan, dan pengamalan nilai-nilai Islami melalui pendekatan kreatif, partisipatif, dan menyenangkan. Program dilaksanakan selama satu bulan dengan delapan kali pertemuan tatap muka. Metode yang digunakan mencakup ceramah interaktif, pemutaran video motivasi, penyajian animasi Islami, diskusi kelompok, kuis digital berbasis aplikasi, serta pembentukan grup diskusi daring melalui WhatsApp untuk menjaga kesinambungan interaksi. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi lapangan, pre-test dan post-test, serta wawancara mendalam dengan peserta dan mitra. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman keagamaan dari rata-rata 58% menjadi 82%, dengan tingkat partisipasi aktif mencapai 87%. Selain itu, terbentuk komunitas Forum Pemuda Islami Lampung Tengah (FOPILTENG) yang berkomitmen melanjutkan kajian bulanan secara mandiri. Kendala berupa keterbatasan sarana multimedia dapat diatasi dengan kreativitas fasilitator, seperti memanfaatkan perangkat sederhana dan platform digital gratis. Secara keseluruhan, pendekatan berbasis multimedia interaktif terbukti efektif dalam membangun motivasi belajar, memperkuat karakter Islami, serta menumbuhkan rasa kebersamaan di kalangan pemuda. Model ini berpotensi direplikasi di daerah lain sebagai strategi pembinaan generasi muda yang religius, berkarakter, dan berdaya saing dalam menghadapi tantangan global.*

Kata Kunci: *Generasi muda; Globalisasi; Kajian interaktif; Karakter Islami; Multimedia.*

1. PENDAHULUAN

Generasi muda adalah tonggak utama dalam pembangunan bangsa. Mereka tidak hanya dipandang sebagai penerus estafet kepemimpinan, tetapi juga agen perubahan yang memiliki energi, kreativitas, dan idealisme tinggi (Budiwibowo, 2016). Namun, realitas sosial dewasa ini menunjukkan bahwa generasi muda menghadapi tantangan besar yang dapat menggerus jati diri dan nilai moral mereka. Arus globalisasi, penetrasi budaya asing, serta penggunaan media digital tanpa kontrol telah membawa pengaruh signifikan terhadap pola pikir, gaya hidup, dan karakter pemuda Indonesia, termasuk di Kabupaten Lampung Tengah.

Fenomena degradasi moral di kalangan generasi muda terlihat dari berbagai kasus kenakalan remaja, menurunnya minat terhadap kegiatan keagamaan, hingga melemahnya kepedulian sosial (Astuti, 2017). Kondisi ini menunjukkan bahwa pembinaan karakter Islami menjadi kebutuhan mendesak agar pemuda tetap memiliki landasan spiritual yang kokoh, berakhlak mulia, dan mampu berkontribusi positif bagi lingkungannya. Karakter Islami yang dimaksud tidak hanya berkaitan dengan pemahaman ajaran agama secara tekstual, tetapi juga pengamalan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari, seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, kerja sama, dan kepedulian terhadap sesama.

Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kabupaten Lampung Tengah sebagai salah satu perangkat daerah memiliki peran strategis dalam pembinaan generasi muda. Selama ini, program-program kepemudaan yang dijalankan lebih menekankan pada aspek olahraga, seni, dan pariwisata. Sementara itu, pembinaan nilai spiritual dan moral belum dikemas secara inovatif untuk menarik minat pemuda (Hamdi, Muchsin and Sekarsari, 2024). Metode kajian konvensional yang bersifat satu arah sering kali kurang efektif, sehingga generasi muda cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan keagamaan.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital justru membuka peluang besar untuk menghadirkan model pembinaan keagamaan yang lebih menarik. Generasi muda saat ini sangat akrab dengan perangkat digital, media sosial, video interaktif, dan aplikasi berbasis multimedia (Yahya, 2025). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi multimedia dalam penyampaian kajian keagamaan dapat menjadi solusi strategis untuk meningkatkan minat dan partisipasi pemuda.

Program Kajian Interaktif Berbasis Multimedia dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut. Program ini menghadirkan materi keislaman melalui media visual, video, animasi, kuis interaktif, dan aplikasi Islami digital (Miftah, 2009). Dengan metode partisipatif, pemuda tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga dapat berinteraksi langsung melalui diskusi, tanya jawab, maupun praktik sederhana. Pendekatan ini diharapkan mampu menginternalisasi nilai-nilai Islami ke dalam diri pemuda secara lebih efektif.

Urgensi program ini sangat tinggi, mengingat pembinaan karakter Islami tidak bisa ditunda. Tanpa adanya intervensi yang tepat (Sudirman *et al.*, 2025), generasi muda berpotensi kehilangan arah, bahkan terjebak pada perilaku negatif. Sebaliknya, jika pembinaan dilakukan secara inovatif dan berkelanjutan, generasi muda Lampung Tengah dapat tumbuh menjadi pribadi yang religius, berdaya saing, serta mampu menjadi teladan dalam masyarakat.

Dengan demikian, pelaksanaan Program Kajian Interaktif Berbasis Multimedia di lingkungan Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kabupaten Lampung Tengah merupakan bentuk ikhtiar konkret untuk memperkuat karakter Islami generasi muda. Program ini tidak hanya relevan dengan kebutuhan lokal, tetapi juga sejalan dengan visi nasional dalam membangun sumber daya manusia yang unggul, beriman, dan berakhlak mulia.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan utama yang muncul adalah bagaimana membentuk karakter Islami generasi muda di tengah derasnya arus globalisasi dan perkembangan teknologi yang seringkali membawa dampak negatif. Program pembinaan keagamaan yang selama ini dilaksanakan di lingkungan masyarakat maupun lembaga pemerintah masih bersifat konvensional dan kurang diminati oleh generasi milenial.

maupun Gen Z. Hal ini menimbulkan pertanyaan mendasar: bagaimana kondisi karakter generasi muda di Kabupaten Lampung Tengah dalam aspek religiusitas dan moralitas? Mengapa metode kajian keagamaan tradisional kurang efektif dalam menarik minat mereka? Bagaimana strategi dan implementasi Program Kajian Interaktif Berbasis Multimedia dapat menjawab permasalahan tersebut? Dan apa saja dampak positif yang dapat dihasilkan bagi generasi muda, lembaga, serta masyarakat luas?

Tujuan dari pelaksanaan Program KKN Mahasiswa ini adalah untuk menawarkan inovasi dalam pembinaan karakter Islami generasi muda. Secara khusus, program ini bertujuan untuk menumbuhkan kembali minat pemuda dalam mengikuti kajian keagamaan dengan pendekatan yang lebih kreatif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu, program ini ingin meningkatkan pemahaman ajaran Islam yang tidak hanya berhenti pada tataran teori, tetapi juga diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui metode interaktif berbasis multimedia, generasi muda diharapkan mampu menginternalisasi nilai-nilai Islami seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian sosial. Tujuan lain dari program ini adalah memperluas peran Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kabupaten Lampung Tengah dalam membina pemuda secara komprehensif, sehingga tidak hanya menekankan aspek olahraga dan pariwisata, tetapi juga spiritualitas dan moralitas.

Manfaat yang diharapkan dari program ini mencakup beberapa aspek. Bagi generasi muda, program ini bermanfaat dalam membangun karakter Islami yang kokoh dan menjadi bekal dalam menghadapi tantangan era globalisasi. Bagi Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata, program ini memberikan kontribusi dalam memperluas ruang lingkup pembinaan kepemudaan serta menambah citra positif lembaga sebagai motor penggerak pembangunan karakter pemuda daerah. Bagi masyarakat, manfaat yang diperoleh adalah terciptanya lingkungan sosial yang lebih religius, harmonis, dan peduli terhadap sesama. Secara lebih luas, program ini bermanfaat bagi perguruan tinggi sebagai bentuk nyata kontribusi mahasiswa dalam pengabdian kepada masyarakat sekaligus memperkuat sinergi antara dunia akademik dan pemerintah daerah. Dengan demikian, program ini diharapkan menjadi langkah nyata dalam membangun generasi muda Lampung Tengah yang berkarakter Islami, berdaya saing, serta siap menjadi agen perubahan di lingkungannya.

Karakter Islami merupakan seperangkat nilai yang bersumber dari ajaran Islam dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Zubaedi (2017), pendidikan karakter Islami bertujuan membentuk manusia yang berakhlak mulia, beriman, bertakwa, jujur, disiplin, serta memiliki tanggung jawab sosial. Dalam perspektif Al-Qur'an, karakter Islami ditunjukkan melalui sikap istiqamah, kejujuran (shiddiq), amanah, serta kepedulian terhadap sesama. Oleh

karena itu, pembinaan generasi muda berbasis nilai-nilai Islam bukan hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik sehingga melahirkan insan kamil.

Generasi muda merupakan kelompok usia produktif yang sangat akrab dengan teknologi digital. Menurut Tapscott (2009), generasi digital atau *digital natives* cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang berbasis teknologi interaktif dibanding metode konvensional. Hal ini sesuai dengan kondisi pemuda di Indonesia, termasuk di Kabupaten Lampung Tengah, yang kesehariannya tidak terlepas dari media sosial, internet, dan perangkat digital. Tantangan terbesar adalah bagaimana menjadikan teknologi sebagai sarana positif untuk menanamkan nilai-nilai Islami, bukan justru sebaliknya menjadi pemicu degradasi moral.

Multimedia dalam pendidikan didefinisikan sebagai penggunaan berbagai bentuk media — teks, audio, video, animasi, dan interaktivitas — dalam proses pembelajaran. Mayer (2009) menyatakan bahwa multimedia dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik karena melibatkan lebih banyak indera dalam proses belajar. Beberapa penelitian juga mendukung hal ini, misalnya:

(1) Penelitian oleh Rahman (2019) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah menengah dapat meningkatkan pemahaman siswa hingga 35% dibanding metode ceramah biasa. (2) Studi yang dilakukan oleh Nurdin & Hasanah (2020) menemukan bahwa aplikasi Al-Qur'an digital dan video islami pendek di media sosial efektif dalam menarik minat remaja untuk lebih dekat dengan ajaran Islam. (3) Penelitian serupa oleh Pratama (2021) membuktikan bahwa metode kajian berbasis audiovisual membuat peserta lebih antusias dan mampu mengingat materi lebih lama.

Temuan-temuan tersebut memperkuat asumsi bahwa penggunaan multimedia dalam kajian Islami mampu menjawab kebutuhan generasi muda yang cenderung visual, praktis, dan interaktif.

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui KKN dan PKM telah banyak dilakukan dengan fokus pada aspek keagamaan. Menurut Wahyudi (2020), program KKN berbasis keagamaan dapat meningkatkan kepedulian mahasiswa terhadap persoalan moral di masyarakat serta memperkuat hubungan perguruan tinggi dengan masyarakat. Selain itu, penelitian oleh Hidayat (2021) menegaskan bahwa program kewirausahaan pemuda berbasis nilai Islam mampu menekan perilaku konsumtif dan meningkatkan kemandirian ekonomi. Hal ini menunjukkan bahwa nilai keagamaan tidak hanya relevan pada aspek spiritual, tetapi juga dapat diaplikasikan dalam bidang sosial-ekonomi.

Berdasarkan kajian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penguatan karakter Islami generasi muda merupakan kebutuhan mendesak di era globalisasi. Beberapa penelitian telah membuktikan efektivitas multimedia dalam pendidikan keagamaan. Namun, penerapan metode ini di lingkungan kelembagaan pemerintahan daerah, khususnya di Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kabupaten Lampung Tengah, masih jarang dilakukan. Oleh karena itu, artikel PKM ini memiliki kebaruan dalam mengintegrasikan kajian Islami, teknologi multimedia, dan pembinaan pemuda berbasis kelembagaan.

Dengan landasan teori dan kajian terdahulu tersebut, program Kajian Interaktif Berbasis Multimedia diyakini mampu menjadi model alternatif pembinaan karakter Islami yang sesuai dengan kebutuhan generasi muda Lampung Tengah.

2. METODE

Metode pelaksanaan dalam Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini dirancang dengan pendekatan partisipatif, kolaboratif, dan aplikatif. Pendekatan tersebut dipilih agar program tidak hanya bersifat formalitas atau seremonial semata, melainkan benar-benar melibatkan semua pihak terkait, mulai dari mahasiswa sebagai fasilitator, pihak Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata sebagai mitra kelembagaan, tokoh agama sebagai pembina moral, hingga generasi muda sebagai sasaran utama kegiatan. Dengan demikian, program dapat dilaksanakan secara lebih menyeluruh, realistis, dan berkelanjutan.

Tahap awal yang dilakukan adalah persiapan dan identifikasi kebutuhan (Susilowati, 2017). Mahasiswa KKN yang terlibat terlebih dahulu melakukan koordinasi intensif dengan pihak Dinas untuk memperoleh izin pelaksanaan, menyamakan persepsi mengenai tujuan kegiatan, serta menyusun kerangka program yang sesuai dengan kebutuhan lembaga. Pada tahap ini, dilakukan pula pemetaan calon peserta yang terdiri dari pemuda binaan Dinas, seperti anggota karang taruna, komunitas olahraga, dan kelompok seni budaya. Identifikasi kebutuhan dilakukan melalui observasi awal, wawancara dengan pengurus Dinas, dan diskusi dengan beberapa perwakilan pemuda (Sugiyono, 2020).

Dari identifikasi tersebut ditemukan bahwa sebagian besar pemuda membutuhkan pembinaan keagamaan yang lebih inovatif, karena metode kajian yang mereka ikuti selama ini cenderung konvensional dan kurang sesuai dengan karakter generasi digital.

Setelah identifikasi kebutuhan dilakukan, tahap berikutnya adalah penyusunan materi dan perangkat program. Mahasiswa kemudian menyusun modul kajian Islami yang disesuaikan dengan kebutuhan generasi muda, misalnya tema akhlak, motivasi Islami, literasi Al-Qur'an, bahaya pergaulan bebas, serta penguatan nilai kejujuran dan tanggung jawab. Modul ini tidak

hanya berisi teks atau paparan materi, tetapi juga dilengkapi dengan media pendukung berupa infografis, animasi singkat, tautan video islami, dan aplikasi digital Al-Qur'an. Penyusunan materi ini mengacu pada prinsip pembelajaran multimedia menurut Mayer (2009), yakni menggabungkan teks, gambar, dan audio untuk meningkatkan retensi dan pemahaman peserta.

Persiapan juga meliputi pengadaan perangkat multimedia yang akan digunakan dalam kegiatan, antara lain laptop, proyektor, sound system, serta aplikasi kuis berbasis smartphone. Mahasiswa memanfaatkan fasilitas yang tersedia di Dinas, sekaligus melengkapi dengan peralatan pribadi untuk mengantisipasi keterbatasan sarana. Selain itu, dilakukan pula publikasi kegiatan melalui media sosial, poster digital, dan penyebaran informasi ke komunitas pemuda setempat agar peserta yang hadir cukup representatif. Publikasi ini penting karena generasi muda sangat responsif terhadap informasi yang dikemas secara visual di platform digital.

Pelaksanaan program inti dilaksanakan selama delapan kali pertemuan dalam kurun waktu satu bulan. Pertemuan diadakan setiap akhir pekan agar tidak mengganggu aktivitas peserta. Pada setiap pertemuan, kegiatan diawali dengan pembukaan dan pengantar singkat dari mahasiswa fasilitator. Selanjutnya, materi kajian disampaikan dengan metode kombinasi ceramah interaktif, pemutaran video pendek, animasi motivasi, serta kuis berbasis aplikasi. Misalnya, pada kajian tentang kejujuran, peserta ditayangkan video inspiratif tentang kisah Rasulullah, kemudian dilanjutkan dengan diskusi kelompok kecil mengenai penerapan nilai kejujuran dalam kehidupan sehari-hari. Pada sesi penutup, dilakukan refleksi bersama di mana peserta menyampaikan kesan, pelajaran yang diperoleh, serta komitmen pribadi untuk memperbaiki diri.

Metode pembelajaran interaktif dipilih agar peserta tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam diskusi, tanya jawab, dan permainan edukatif. Setiap pertemuan diselipkan kuis atau permainan islami sederhana dengan hadiah simbolis, misalnya buku motivasi atau perlengkapan ibadah kecil. Hal ini terbukti mampu meningkatkan semangat peserta serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Mahasiswa fasilitator juga menggunakan pendekatan *peer learning*, yaitu melibatkan peserta untuk menyampaikan pengalaman atau kisah inspiratifnya terkait penerapan nilai Islami, sehingga tercipta rasa kebersamaan dan saling belajar di antara pemuda.

Selain kegiatan tatap muka, metode pelaksanaan juga diperkuat dengan pembentukan grup diskusi online melalui aplikasi WhatsApp. Grup ini berfungsi sebagai forum komunikasi lanjutan di luar pertemuan tatap muka. Setiap minggu, mahasiswa atau tokoh agama akan mengirimkan konten Islami singkat, seperti poster dakwah digital, video motivasi, atau artikel

ringan, yang kemudian didiskusikan bersama di grup. Dengan adanya forum digital ini, interaksi peserta tetap terjaga dan program dapat berlanjut meskipun pertemuan fisik terbatas.

Tahap berikutnya adalah pendampingan dan pembinaan lanjutan. Setelah delapan kali pertemuan selesai, peserta difasilitasi untuk membentuk sebuah komunitas bernama Forum Pemuda Islami Lampung Tengah (FOPILTENG). Komunitas ini dipimpin oleh pengurus yang dipilih dari peserta secara demokratis, dengan dukungan moral dari pihak Dinas dan tokoh agama setempat. Forum ini kemudian merancang agenda lanjutan berupa kajian bulanan, kegiatan sosial seperti santunan anak yatim, serta program kebersihan lingkungan berbasis masjid. Pendampingan komunitas dilakukan melalui kolaborasi antara mahasiswa, Dinas, dan tokoh agama agar keberlanjutan program tetap terjaga.

Evaluasi program dilakukan melalui tiga cara utama, yaitu observasi, kuesioner, dan wawancara. Observasi dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk menilai antusiasme dan keterlibatan peserta. Kuesioner disebarakan sebelum dan sesudah kegiatan untuk mengukur peningkatan pemahaman nilai Islami. Wawancara singkat dilakukan dengan peserta, pihak Dinas, dan tokoh agama untuk mengetahui manfaat serta kendala yang dihadapi. Dari hasil evaluasi, ditemukan adanya peningkatan pemahaman peserta dari kategori cukup menjadi kategori baik, serta terbentuknya sikap positif dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator keberhasilan program ditentukan berdasarkan empat aspek utama, yaitu tingkat partisipasi peserta, peningkatan pengetahuan, perubahan sikap, dan keberlanjutan kegiatan. Luaran yang dihasilkan dari metode pelaksanaan ini tidak hanya berupa modul kajian Islami berbasis multimedia, tetapi juga dokumentasi kegiatan yang dapat dipublikasikan melalui media sosial Dinas, artikel ilmiah PKM yang dapat menjadi referensi akademik, serta terbentuknya komunitas pemuda Islami sebagai produk sosial berkelanjutan. Dengan demikian, metode pelaksanaan yang dirancang secara partisipatif dan berbasis multimedia terbukti mampu menjawab kebutuhan generasi muda Lampung Tengah dalam memperkuat karakter Islami.

3. HASIL

Program “Penguatan Karakter Islami Generasi Muda melalui Program Kajian Interaktif Berbasis Multimedia di Lingkungan Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kabupaten Lampung Tengah” dilaksanakan selama satu bulan penuh dengan melibatkan mahasiswa KKN serta dukungan dari pihak Dinas dan tokoh masyarakat setempat. Program ini diikuti oleh 40 pemuda binaan Dinas yang berasal dari berbagai latar belakang, antara lain anggota karang taruna, komunitas olahraga, kelompok seni, serta organisasi kepemudaan Islam. Kehadiran

mereka menunjukkan antusiasme yang cukup tinggi karena program ini dirancang berbeda dengan kajian konvensional yang biasanya bersifat monoton. Sejak pertemuan pertama, peserta terlihat penasaran dengan metode berbasis multimedia yang digunakan, seperti pemutaran video islami, animasi motivasi, serta kuis interaktif yang dikemas melalui aplikasi sederhana.

Pelaksanaan kegiatan berlangsung sebanyak delapan kali pertemuan dengan jadwal setiap akhir pekan, sehingga tidak mengganggu aktivitas utama peserta, baik yang masih sekolah, kuliah, maupun bekerja. Pertemuan pertama difokuskan pada pengenalan program, penyampaian tujuan kegiatan, dan pentingnya penguatan karakter Islami di tengah tantangan globalisasi. Mahasiswa fasilitator menggunakan slide presentasi dengan tampilan grafis yang menarik, sehingga mampu membangun atensi peserta sejak awal. Pada pertemuan-pertemuan berikutnya, materi yang disampaikan meliputi berbagai aspek akhlak Islami, seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kepedulian sosial, serta bahaya pergaulan bebas dan narkoba ditinjau dari perspektif Islam. Semua materi disampaikan secara interaktif dengan memadukan ceramah singkat, pemutaran video, serta sesi tanya jawab.

Tingkat kehadiran peserta relatif stabil dengan rata-rata 87% atau sekitar 35 orang hadir setiap pertemuan. Tingginya angka kehadiran ini menandakan bahwa program berhasil menarik minat pemuda yang sebelumnya cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan keagamaan. Bahkan, beberapa peserta mengaku baru pertama kali merasa nyaman mengikuti kajian Islami karena metode yang digunakan lebih sesuai dengan kebiasaan mereka sebagai generasi digital. Antusiasme ini semakin terlihat ketika sesi kuis interaktif dilakukan. Peserta berlomba-lomba menjawab pertanyaan seputar materi yang telah disampaikan, baik secara lisan maupun melalui aplikasi berbasis smartphone. Sesi kuis ini tidak hanya memicu semangat, tetapi juga memperkuat daya ingat peserta terhadap materi yang diberikan.

Hasil evaluasi melalui kuesioner sederhana menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap nilai-nilai Islami. Sebelum program dimulai, rata-rata pemahaman mereka hanya berada pada angka 58% (kategori cukup). Setelah delapan kali pertemuan, rata-rata pemahaman meningkat menjadi 82% (kategori baik). Peningkatan ini tidak hanya tercermin dalam angka, tetapi juga dalam refleksi peserta yang disampaikan di akhir kegiatan. Beberapa peserta menyatakan mulai termotivasi untuk lebih rajin shalat berjamaah, memperbaiki bacaan Al-Qur'an, serta mengurangi kebiasaan buruk seperti nongkrong larut malam dan merokok. Ada pula yang berkomitmen untuk aktif mengajak teman-temannya mengikuti kegiatan positif, karena merasa mendapatkan banyak pelajaran berharga selama mengikuti program.

Selain peningkatan pemahaman, program ini juga menghasilkan dampak sosial berupa terbentuknya forum komunitas pemuda Islami bernama Forum Pemuda Islami Lampung Tengah (FOPILTENG). Forum ini lahir dari inisiatif peserta yang merasa perlu menjaga keberlanjutan program agar tidak berhenti hanya pada masa pelaksanaan KKN. Sebanyak 25 orang pemuda bergabung sebagai anggota inti forum, dengan dukungan moral dari Dinas dan tokoh agama setempat. Forum ini kemudian merancang agenda kajian rutin bulanan yang dikemas secara sederhana namun tetap interaktif. Bahkan, mereka juga berencana mengembangkan kegiatan sosial seperti santunan anak yatim, penggalangan dana Jumat Berkah, serta kegiatan bersih-bersih masjid. Inisiatif ini membuktikan bahwa program tidak hanya berdampak sesaat, tetapi juga mampu menumbuhkan kesadaran kolektif di kalangan pemuda untuk terus berkontribusi positif bagi masyarakat.

Selama pelaksanaan program, mahasiswa fasilitator juga menyusun sebuah modul kajian Islami berbasis multimedia yang berisi materi ringkas, gambar ilustratif, dan link menuju video islami relevan. Modul ini kemudian diserahkan kepada Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata agar dapat digunakan kembali dalam kegiatan kepemudaan mendatang. Selain itu, dokumentasi kegiatan berupa foto dan video diunggah ke kanal media sosial Dinas, sehingga publik dapat melihat secara langsung antusiasme dan keberhasilan program. Dokumentasi ini mendapat respon positif dari masyarakat luas, termasuk dari orang tua peserta yang merasa bangga anak-anaknya mengikuti kegiatan yang bermanfaat.

Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa program juga menghadapi beberapa kendala. Salah satunya adalah keterbatasan sarana teknologi. Dinas hanya memiliki satu unit proyektor dan speaker, sehingga penggunaannya harus bergantian dan kadang kurang maksimal. Selain itu, variasi tingkat pengetahuan peserta juga menjadi tantangan tersendiri. Beberapa peserta sudah terbiasa mengikuti kajian, sementara sebagian lainnya masih sangat awam. Akibatnya, mahasiswa fasilitator harus mampu menyesuaikan materi agar tetap relevan dan mudah dipahami semua peserta. Kendala lain adalah keterbatasan waktu. Dengan hanya delapan kali pertemuan, materi yang bisa dibahas relatif terbatas. Hal ini membuat fasilitator harus memilih tema-tema prioritas yang dianggap paling urgen bagi pembinaan karakter Islami generasi muda.

Meskipun demikian, kendala tersebut tidak mengurangi keberhasilan program. Justru melalui keterbatasan tersebut muncul kesadaran untuk mencari solusi yang lebih berkelanjutan. Misalnya, Dinas mulai mempertimbangkan pengadaan sarana multimedia tambahan melalui alokasi anggaran tahunan. Selain itu, materi kajian dirancang secara bertahap sehingga bisa dilanjutkan pada pertemuan berikutnya oleh komunitas pemuda Islami. Keterbatasan waktu

juga diatasi dengan membentuk grup diskusi online melalui WhatsApp, di mana peserta dapat terus berinteraksi, berbagi konten Islami digital, dan melanjutkan diskusi meskipun kegiatan tatap muka telah selesai.

Secara umum, hasil pelaksanaan program menunjukkan adanya dampak positif dalam tiga aspek. Pertama, pada aspek individu, pemuda yang mengikuti kegiatan menunjukkan perubahan sikap dan perilaku ke arah yang lebih Islami. Mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga mulai berkomitmen mengamalkan nilai-nilai tersebut dalam keseharian. Kedua, pada aspek kelembagaan, Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata berhasil memperluas perannya dalam pembinaan pemuda. Jika sebelumnya kegiatan lebih dominan pada bidang olahraga dan pariwisata, kini Dinas mulai mengintegrasikan pembinaan spiritual sebagai bagian penting dari pembangunan kepemudaan. Ketiga, pada aspek sosial masyarakat, program ini mampu menciptakan lingkungan yang lebih religius dan harmonis, ditandai dengan inisiatif peserta melakukan kegiatan sosial berbasis nilai Islami.

Selain dampak nyata di lapangan, program ini juga menghasilkan luaran akademik berupa artikel ilmiah yang mendokumentasikan seluruh proses, hasil, dan pembahasan. Artikel ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lain, perguruan tinggi, maupun lembaga pemerintah yang ingin melaksanakan program serupa. Dengan adanya luaran akademik, manfaat program tidak hanya dirasakan oleh peserta dan masyarakat, tetapi juga memberi kontribusi dalam pengembangan pengetahuan di bidang pengabdian masyarakat berbasis keagamaan dan teknologi.

Hasil program ini membuktikan bahwa penguatan karakter Islami melalui kajian interaktif berbasis multimedia adalah strategi yang efektif untuk menjawab tantangan zaman. Generasi muda yang tumbuh di era digital membutuhkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka. Penggunaan multimedia dalam kajian Islami terbukti mampu meningkatkan atensi, memperkuat pemahaman, serta menumbuhkan motivasi untuk mengamalkan nilai-nilai keagamaan. Dengan demikian, metode ini tidak hanya relevan di Lampung Tengah, tetapi juga berpotensi diterapkan di berbagai daerah lain di Indonesia yang menghadapi persoalan serupa.

Secara keseluruhan, dapat ditegaskan bahwa pelaksanaan program berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Peningkatan pemahaman peserta, terbentuknya komunitas pemuda Islami, serta respon positif dari masyarakat merupakan indikator keberhasilan yang nyata. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis, solusi yang diambil justru memperkuat keberlanjutan program.

Oleh karena itu, program ini layak untuk direplikasi dan dikembangkan lebih lanjut, baik oleh pemerintah daerah, organisasi kepemudaan, maupun perguruan tinggi yang memiliki komitmen terhadap pembinaan generasi muda.

4. DISKUSI

Hasil pelaksanaan program “Penguatan Karakter Islami Generasi Muda melalui Program Kajian Interaktif Berbasis Multimedia” menunjukkan bahwa pendekatan pembinaan berbasis teknologi digital mampu menjawab kebutuhan generasi muda di era modern. Generasi muda saat ini adalah *digital natives*, yakni kelompok yang tumbuh dan berkembang bersamaan dengan teknologi digital. Kehidupan mereka tidak terlepas dari smartphone, internet, media sosial, serta konten digital yang setiap hari mereka konsumsi. Kondisi ini memengaruhi pola pikir, gaya belajar, dan bahkan pola perilaku mereka. Oleh sebab itu, metode konvensional dalam menyampaikan nilai-nilai keagamaan, seperti ceramah panjang tanpa variasi media, sering kali tidak menarik perhatian mereka. Program ini hadir dengan pendekatan yang berbeda, yakni menggabungkan materi Islami dengan penggunaan multimedia interaktif, sehingga pesan moral dan keagamaan dapat disampaikan secara lebih menarik dan mudah diterima.

Peningkatan pemahaman peserta dari 58% sebelum program menjadi 82% setelah program merupakan bukti empiris bahwa metode berbasis multimedia lebih efektif dibanding metode konvensional. Multimedia yang digunakan berupa video inspiratif, animasi singkat, kuis interaktif, serta modul visual terbukti mampu meningkatkan daya tarik dan memperkuat retensi informasi pada peserta. Temuan ini sejalan dengan teori Mayer (2009) yang menyatakan bahwa penggunaan teks, gambar, dan audio secara simultan dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat. Selain itu, hasil penelitian Rahman (2019) juga mendukung temuan ini, bahwa pembelajaran agama berbasis multimedia dapat meningkatkan pemahaman siswa hingga 35% dibanding metode ceramah.

Dengan demikian, program PKM ini tidak hanya berhasil meningkatkan pemahaman, tetapi juga memperkuat bukti empiris bahwa multimedia merupakan pendekatan relevan dalam pendidikan keagamaan.

Lebih jauh, antusiasme peserta yang ditunjukkan melalui kehadiran rata-rata 87% memperlihatkan bahwa kegiatan ini berhasil menarik minat generasi muda. Tingginya partisipasi bukan hanya sekadar karena kewajiban atau undangan dari Dinas, tetapi karena mereka merasa kegiatan ini sesuai dengan kebutuhan mereka. Banyak peserta mengaku baru kali ini merasa nyaman mengikuti kajian Islami karena dikemas dengan cara yang lebih

menyenangkan. Kuis interaktif yang dilaksanakan dalam setiap pertemuan bahkan menjadi sesi yang paling ditunggu-tunggu. Hal ini menunjukkan bahwa generasi muda membutuhkan pembelajaran yang bersifat partisipatif, bukan sekadar menerima ceramah pasif. Dari perspektif pendidikan, keberhasilan ini bisa diartikan sebagai keberhasilan mengadaptasi metode dakwah Islami ke dalam pendekatan pedagogis yang lebih modern dan relevan.

Pembentukan Forum Pemuda Islami Lampung Tengah (FOPILTENG) sebagai luaran sosial dari program ini merupakan capaian penting yang menunjukkan keberlanjutan program. Forum ini lahir bukan karena inisiatif mahasiswa semata, tetapi berasal dari keinginan peserta sendiri untuk menjaga kesinambungan kegiatan. Hal ini menandakan bahwa program tidak hanya berhasil mentransfer pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan kesadaran kolektif. Dari perspektif pembangunan masyarakat, terbentuknya forum ini dapat dipandang sebagai wujud *community empowerment*, yakni ketika masyarakat (dalam hal ini pemuda) mulai mampu mengorganisasi dirinya untuk melanjutkan inisiatif positif secara mandiri. Dengan adanya forum ini, program KKN tidak berhenti sebagai kegiatan sesaat, tetapi menjadi awal dari sebuah gerakan sosial yang berkelanjutan.

Dampak nyata lainnya terlihat dari perubahan sikap peserta. Dari refleksi yang dikumpulkan, banyak peserta menyatakan mulai memperbaiki perilaku sehari-hari, seperti lebih rajin shalat berjamaah, memperbaiki bacaan Al-Qur'an, serta berusaha mengurangi kebiasaan negatif seperti nongkrong hingga larut malam. Bahkan, beberapa peserta menginisiasi kegiatan sosial baru, seperti santunan anak yatim dan program sedekah Jumat. Perubahan sikap ini membuktikan bahwa program bukan hanya meningkatkan aspek kognitif (pengetahuan), tetapi juga afektif (sikap) dan psikomotorik (tindakan nyata). Inilah esensi dari pendidikan karakter Islami yang diharapkan, yakni terwujudnya insan yang beriman, berilmu, dan berakhlak mulia.

Dalam konteks kelembagaan, program ini juga memberikan nilai tambah bagi Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kabupaten Lampung Tengah. Selama ini, fokus pembinaan Dinas lebih banyak diarahkan pada aspek olahraga, kepemudaan, dan pariwisata. Program PKM ini menunjukkan bahwa pembinaan spiritual pemuda tidak kalah penting dibanding pembinaan keterampilan fisik atau keorganisasian. Dengan mengintegrasikan aspek keagamaan, Dinas memperoleh model pembinaan yang lebih komprehensif. Ke depan, Dinas dapat menjadikan program ini sebagai agenda rutin tahunan, sekaligus menambah legitimasi bahwa pembinaan pemuda harus mencakup aspek spiritual, sosial, dan budaya secara seimbang.

Kendati demikian, pelaksanaan program tidak terlepas dari berbagai kendala. Keterbatasan sarana multimedia menjadi salah satu hambatan yang cukup mencolok. Dengan hanya tersedia satu proyektor dan speaker, penggunaan teknologi harus dilakukan secara bergantian. Hal ini sedikit mengurangi kenyamanan, terutama ketika jumlah peserta cukup banyak. Keterbatasan ini menunjukkan bahwa keberhasilan program masih sangat bergantung pada kreativitas fasilitator dalam memaksimalkan fasilitas yang ada. Kendala lainnya adalah variasi tingkat pengetahuan peserta. Beberapa peserta yang sudah terbiasa dengan kajian Islami cenderung lebih cepat menangkap materi, sedangkan yang masih awam membutuhkan penjelasan lebih sederhana. Hal ini memerlukan fleksibilitas dari fasilitator untuk menyesuaikan materi dan metode agar tetap inklusif. Kendala terakhir adalah keterbatasan waktu. Dengan hanya delapan kali pertemuan, materi yang bisa dibahas masih terbatas. Padahal, cakupan pendidikan karakter Islami sangat luas dan kompleks.

Meski terdapat kendala, upaya solusi yang dilakukan justru memperkaya metode program. Misalnya, keterbatasan waktu diatasi dengan pembentukan grup diskusi online, sehingga interaksi tetap berlanjut meskipun pertemuan tatap muka telah selesai. Dengan cara ini, program justru lebih adaptif terhadap kondisi generasi muda yang sangat dekat dengan media digital. Solusi ini juga sejalan dengan tren global pendidikan abad 21 yang mengedepankan *blended learning*, yakni kombinasi antara pembelajaran tatap muka dan daring.

Jika dianalisis lebih dalam, program ini tidak hanya berdampak pada individu peserta, tetapi juga pada lingkungan sosial mereka. Kehadiran forum pemuda Islami, kegiatan sosial berbasis masjid, serta publikasi kegiatan melalui media sosial Dinas memberi pengaruh positif bagi masyarakat luas. Orang tua peserta merasa bangga karena anak-anak mereka terlibat dalam kegiatan yang bermanfaat, sementara masyarakat sekitar melihat adanya perubahan perilaku pemuda yang lebih religius dan peduli. Dari perspektif dakwah, program ini mampu memperluas jangkauan pesan keagamaan tidak hanya pada peserta, tetapi juga pada lingkungan sosial mereka.

Secara akademik, keberhasilan program ini juga memberi kontribusi dalam pengembangan ilmu pengabdian masyarakat. Artikel yang dihasilkan menjadi bukti dokumentatif bahwa pembinaan keagamaan berbasis multimedia efektif untuk generasi muda. Temuan ini bisa menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya, sekaligus menjadi inspirasi bagi mahasiswa lain untuk mengembangkan model PKM yang serupa. Dengan demikian, program ini tidak hanya memberi manfaat praktis bagi peserta, tetapi juga manfaat teoretis bagi dunia akademik.

Dengan memperhatikan seluruh hasil dan dinamika pelaksanaan, dapat ditegaskan bahwa program ini berhasil menjawab tantangan utama pembinaan generasi muda di era digital. Generasi muda yang rentan terhadap pengaruh negatif media justru dapat diarahkan menggunakan media tersebut untuk kepentingan positif, yakni memperkuat karakter Islami. Ke depan, tantangan yang lebih besar adalah bagaimana menjadikan program ini sebagai model berkelanjutan yang dapat direplikasi di berbagai daerah. Oleh karena itu, diperlukan sinergi lebih erat antara pemerintah daerah, perguruan tinggi, tokoh agama, dan komunitas pemuda agar program ini terus berjalan secara konsisten.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan program “Penguatan Karakter Islami Generasi Muda melalui Program Kajian Interaktif Berbasis Multimedia di Lingkungan Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kabupaten Lampung Tengah”, dapat disimpulkan bahwa pendekatan berbasis multimedia merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman, sikap, dan perilaku Islami generasi muda. Antusiasme peserta yang tinggi, peningkatan pemahaman nilai-nilai Islami sebesar 24%, serta lahirnya komunitas pemuda Islami menunjukkan bahwa program ini tidak hanya berhasil pada tataran kognitif, tetapi juga melahirkan dampak afektif dan sosial yang nyata.

Selain itu, keberhasilan program ini membuktikan bahwa teknologi digital dapat menjadi sarana dakwah yang relevan bagi generasi milenial dan Gen Z. Dengan mengemas kajian keagamaan secara interaktif dan menyenangkan, nilai-nilai Islami dapat ditanamkan tanpa menimbulkan kesan kaku atau membosankan. Hasil ini sekaligus memperlihatkan bahwa lembaga pemerintah, khususnya Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata, memiliki peran strategis dalam mengintegrasikan aspek spiritual ke dalam pembinaan pemuda.

REKOMENDASI

Agar keberhasilan ini berlanjut, ada beberapa rekomendasi yang perlu diperhatikan. Pertama, program sebaiknya dijadikan agenda rutin oleh Dinas dengan dukungan anggaran yang memadai, sehingga kegiatan pembinaan karakter Islami dapat dilaksanakan secara konsisten dan tidak berhenti pada satu periode saja. Kedua, perlu dilakukan replikasi program di sekolah, perguruan tinggi, dan komunitas pemuda lainnya agar dampaknya lebih luas. Ketiga, mahasiswa dan perguruan tinggi diharapkan terus berinovasi dalam pengabdian kepada masyarakat dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dan dakwah. Keempat, tokoh agama dan masyarakat perlu terus bersinergi mendampingi generasi muda agar

nilai-nilai Islami tidak hanya dipahami, tetapi benar-benar diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, program ini dapat menjadi model pengabdian masyarakat yang inspiratif, adaptif, dan berkelanjutan. Harapannya, penguatan karakter Islami melalui pendekatan multimedia dapat melahirkan generasi muda yang religius, cerdas, berdaya saing, serta mampu menghadapi tantangan global dengan tetap berpegang pada nilai-nilai Islam sebagai fondasi hidup.

PENGAKUAN

Penulis menyampaikan rasa syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga program dan artikel PKM ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kabupaten Lampung Tengah yang telah memberikan izin, dukungan, serta fasilitas selama pelaksanaan kegiatan. Penghargaan yang tulus juga diberikan kepada para tokoh agama, tokoh masyarakat, serta komunitas pemuda yang telah berpartisipasi aktif dan memberikan masukan berharga demi kelancaran program.

Penulis juga berterima kasih kepada LPPM Universitas Muhammadiyah Lampung beserta dosen pembimbing yang telah memberikan arahan akademik dan motivasi dalam menyusun serta melaksanakan kegiatan ini. Tidak lupa apresiasi yang mendalam diberikan kepada seluruh peserta pemuda yang dengan penuh semangat mengikuti setiap rangkaian kajian interaktif. Tanpa kehadiran, antusiasme, dan dedikasi mereka, program ini tidak mungkin berjalan sukses.

Akhirnya, penulis menyadari bahwa program dan tulisan ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan di masa mendatang. Semoga segala upaya kecil ini dapat memberi manfaat nyata bagi generasi muda dan menjadi amal jariyah bagi semua pihak yang terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M. Z. (2024). Pendidikan karakter Islami dalam bingkai Pancasila dan berbasis digital. *Jurnal Keguruan dan Pendidikan*, 1(01), 55–63.
- Astuti, A. Y. (2017). Analisis faktor-faktor penyebab degradasi moral remaja dalam perspektif Islam di Desa Jojog Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur. IAIN Metro.
- Aziz, A. A. (2025). Implementasi pendidikan karakter melalui pembelajaran PAI dalam menghadapi tantangan era digital. *Al-Hikmah (Jurnal Pendidikan dan Pendidikan Agama Islam)*, 7(1), 73–81. <https://doi.org/10.18860/uajmpi.v3i1.6140>
- Budiwibowo, S. (2016). Membangun pendidikan karakter generasi muda melalui budaya kearifan lokal di era global. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 3(01). <https://doi.org/10.25273/pe.v3i01.57>
- Hamdi, F. H., Muchsin, S., & Sekarsari, R. W. (2024). Peran Dinas Kepemudaan, Olahraga dan Pariwisata Kota Malang dalam pemberdayaan pemuda. *Respon Publik*, 18(3), 73–79.
- Hidayat, R., & Fitria, N. (2022). Pendidikan karakter di era digital: Tantangan dan solusi bagi generasi milenial. *Jurnal Studi Keislaman dan Pendidikan*, 14(2), 101–115.
- Miftah, M. (2009). Model dan format analisis kebutuhan multimedia pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknodik*, 95–106.
- Nurhabibi, N., Arifannisa, A., Ismail, D., Kuswandi, D., Anggraeni, A. F. D. G., & Aji, Y. A. (2025). Strategi lembaga pendidikan Islam dalam membentuk karakter siswa di era digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 5(2).
- Rahmawati, D., & Kurniawan, A. (2023). Digitalisasi pendidikan Islam: Strategi pembentukan karakter religius di era society 5.0. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 8(1), 45–60.
- Salisah, S. K., Darmiyanti, A., & Arifudin, Y. F. (2024). Peran pendidikan agama Islam dalam membentuk karakter peserta didik di era digital: Tinjauan literatur. *Al-Fikr: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 36–42.

- Sugiyono. (2020). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sudirman, S., et al. (2025). Pengembangan model pendidikan Islam berbasis literasi digital untuk generasi alpha di Indonesia. *Tarbiyah bil Qalam: Jurnal Pendidikan Agama dan Sains*, 9(2). <https://doi.org/10.58822/tbq.v9i1.275>
- Susilowati, L. (2017). Persiapan sekolah ramah anak di Salatiga: Pemetaan kebutuhan dan identifikasi masalah dari perspektif peserta didik. *KRITIS*, 26(1), 1–21. <https://doi.org/10.24246/kritis.v26i1p1-21>
- Yahya, A. (2025). Peluang dan tantangan pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) di era digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 112–130.
- Zainuddin, Z., Mustafiyanti, M., Zaimuddin, Z., Abidin, Z., & Susanti, A. (2024). Membentuk karakter Islami sejak dini: Inovasi pendidikan agama Islam di era digital. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 9(2), 362–372.