

## **IMPLEMENTASI DESAIN PEMBELAJARAN PAI BERBASIS DIGITAL PELUANG DAN TANTANGAN DI ERA SOCIETY 5.0**

**Ida Riyanti<sup>1</sup>, Nabila<sup>2</sup>, Zetnatul Hasanah<sup>3</sup>, Vina Rusdiana<sup>4</sup>, Latiful Ansori<sup>5</sup>, Asriyani<sup>6</sup>,  
Hurpatil Jannah<sup>7</sup>**  
[idarianty68@gmail.com](mailto:idarianty68@gmail.com)<sup>1</sup>, [nabilaahmadghazali@gmail.com](mailto:nabilaahmadghazali@gmail.com)<sup>2</sup>, [zetnatulhasanah1623@gmail.com](mailto:zetnatulhasanah1623@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[vinaRusdiana07@gmail.com](mailto:vinaRusdiana07@gmail.com)<sup>4</sup>, [latifulansori1010@gmail.com](mailto:latifulansori1010@gmail.com)<sup>5</sup>, [asriyani288@gmail.com](mailto:asriyani288@gmail.com)<sup>6</sup>,  
[hurfatiljannah@gmail.com](mailto:hurfatiljannah@gmail.com)<sup>7</sup>

**Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi**

### **ABSTRAK**

Implementasi desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis digital di era Society 5.0 menjadi isu sentral dalam upaya transformasi pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam konsep, peluang, dan tantangan dalam implementasi desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis digital di era Society 5.0. Metode yang digunakan adalah studi literatur, dengan mengkaji sumber-sumber ilmiah seperti jurnal, buku, artikel, dan laporan yang relevan dalam kurun waktu lima hingga delapan tahun terakhir. Hasil kajian menunjukkan bahwa desain pembelajaran PAI berbasis teknologi merupakan respons inovatif terhadap kebutuhan peserta didik generasi digital yang menghendaki pembelajaran yang kontekstual, fleksibel, dan interaktif. Implementasi teknologi seperti Learning Management System (LMS), aplikasi Al-Qur'an digital, gamifikasi, serta media sosial dinilai efektif dalam memperluas jangkauan dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran keagamaan. Peluang besar terbuka melalui pemanfaatan mobile learning, MOOCs, perpustakaan digital, hingga streaming kajian Islam. Namun, tantangan signifikan juga muncul, terutama terkait kompetensi digital guru, kebutuhan integrasi nilai-nilai Islam dengan teknologi, penguatan karakter dan etika, serta risiko penyebaran informasi keagamaan yang tidak valid. Oleh karena itu, desain pembelajaran PAI berbasis digital perlu dirancang secara strategis dan berlandaskan pada nilai-nilai Islam untuk menghasilkan generasi yang religius dan adaptif terhadap perubahan zaman.

**Kata Kunci:** Desain Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, Digitalisasi, Society 5.0.

### **ABSTRACT**

*The implementation of digital-based Islamic Education (PAI) learning design in the Society 5.0 era has become a central issue in efforts to transform education to be adaptive to technological developments. This study aims to conduct an in-depth examination of the concepts, opportunities, and challenges in implementing digital-based Islamic Education (PAI) learning design in the Society 5.0 era. The method used is a literature review, analyzing scientific sources such as journals, books, articles, and reports relevant to the past five to eight years. The results of the study indicate that technology-based PAI learning design is an innovative response to the needs of digital generation students who desire contextual, flexible, and interactive learning. The implementation of technologies such as Learning Management Systems (LMS), digital Quran applications, gamification, and social media is considered effective in expanding the reach and increasing student participation in religious education. Significant opportunities exist through the use of mobile learning, MOOCs, digital libraries, and streaming Islamic studies. However, significant challenges also arise, particularly regarding teachers' digital competencies, the need to integrate Islamic values with technology, character and ethical development, and the risk of spreading invalid religious information. Therefore, digital-based PAI learning design must be strategically designed and grounded in.*

**Keywords:** Learning Design, Islamic Education, Digitalization, Society 5.0.

## PENDAHULUAN

Salah satu komponen penting dalam pembelajaran adalah guru. Sebelum guru menjalankan tugas dan fungsinya sebagai pengajar, pendidik, pembimbing, pengarah, pelatih dan penilai dalam pembelajaran, ia harus mendesain pembelajaran dengan cara sistematis agar pembelajaran berkualitas. Menyusun desain pembelajaran merupakan suatu hal yang harus dilaksanakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Menyusun desain pembelajaran secara tidak langsung akan meningkatkan kemampuan guru dalam bidang pembelajaran. Dengan menyusun desain pembelajaran, guru akan belajar untuk terus mengasah kemampuannya agar dapat menghasilkan desain pembelajaran yang sederhana dan menyenangkan, dan pada akhirnya akan menciptakan suasana belajar yang berkualitas dan bermakna bagi peserta didik.

Desain pembelajaran adalah suatu proses merancang pembelajaran untuk memfasilitasi peserta didik dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Melalui desain pembelajaran, guru telah menentukan apa yang akan dilakukan dalam pembelajaran dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, baik yang terkait dengan materi, metode, media atau sumber belajar, dan evaluasi. Jika dihubungkan dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, maka desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah suatu proses rancangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dimulai dengan melakukan analisis, perencanaan, penerapan, pengembangan dan penilaian untuk memfasilitasi peserta didik dalam belajar agar tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dicapai dengan baik.

Revolusi 5.0 atau yang dikenal dengan Society 5.0 turut mengalihkan pola berpikir tentang pendidikan, dibuktikan dengan beberapa perubahan dalam metode pembelajaran, media pembelajaran bahkan kurikulum akan mengalami habituasi sesuai perkembangan era 5.0. Pendidikan karakter, moral, dan keteladanan menjadi elemen utama dalam revolusi 5.0. Hal ini dikarenakan ilmu yang dimiliki mampu digantikan oleh teknologi sedangkan penerapan soft skill dan hard skill yang dikuasai oleh peserta didik tidak dapat diambil alih oleh teknologi. Saat ini, sangat dibutuhkan kesiapan dan kecermatan baik pendidik maupun peserta didik untuk membangun pendidikan berlandaskan kompetensi, pemahaman dan pemanfaatan Internet of Things, pemanfaatan virtual, dan penggunaan serta pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) guna memahami kebutuhan pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik.

Implementasi dari revolusi pendidikan di era Society 5.0. menavigasi tantangan dan peluang pembelajaran berbasis teknologi memerlukan kerja sama antara siswa, guru, orang tua, dan pihak sekolah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan relevan dengan masa depan. Hampir setiap negara di muka bumi ini kini telah memasuki era Society 5.0, di mana semua perilaku manusia lebih kompleks dari sebelumnya. Era peradaban 5.0 dapat diartikan sebagai masa di mana semua aspek kehidupan telah berkembang menjadi serba teknologi, membuat segalanya menjadi lebih praktis dan efisien. Namun, ada tantangan juga untuk ini, karena orang selalu ditekan untuk lebih kreatif dalam semua aspek kehidupan mereka.

Pembelajaran PAI secara tradisional sering kali berpusat pada hafalan, ceramah, dan pembelajaran tatap muka yang didominasi oleh peran guru sebagai sumber utama pengetahuan. Sementara itu, kebutuhan peserta didik era digital semakin berorientasi pada pengalaman belajar yang interaktif, akses materi yang fleksibel, serta ruang untuk eksplorasi mandiri. Digitalisasi dalam PAI bukan hanya sekadar penggunaan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup perubahan dalam metode pengajaran, media pembelajaran, hingga sistem evaluasi yang lebih kontekstual dengan kebutuhan peserta didik saat ini. Pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan penggunaan media digital seperti video, animasi, dan aplikasi interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai Islam serta relevansinya dalam kehidupan sehari-hari.

## **METODOLOGI**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Studi literatur merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menelaah dan memahami berbagai sumber pustaka yang relevan dengan topik yang dikaji. Metode ini dipilih karena mampu memberikan dasar teori yang kuat mengenai implementasi desain pembelajaran PAI berbasis digital. Langkah awal dalam penelitian ini dimulai dari perumusan topik dan fokus kajian. Setelah itu, dilakukan pencarian serta pengumpulan literatur yang berkaitan dengan peluang serta tantangan desain pembelajaran PAI berbasis digital di era Society 5.0. Literatur yang digunakan meliputi jurnal ilmiah, buku referensi, artikel ilmiah, serta laporan yang diperoleh melalui media daring seperti Google Scholar, serta ResearchGate.

Pemilihan literatur didasarkan pada relevansi isi dengan topik penelitian, tahun terbit yang masih aktual, kredibilitas penulis dan penerbit, serta kualitas metodologi dalam penelitian yang dirujuk. Setelah data terkumpul, dilakukan kajian dan analisis isi secara kritis untuk mengidentifikasi penerapan desain pembelajaran PAI berbasis digital, khususnya dalam konteks peluang dan tantangan. Analisis dilakukan dengan mengklasifikasikan informasi berdasarkan tema pokok, membandingkan pandangan dari berbagai sumber, serta menyusun sintesis yang mendukung pembahasan. Hasil dari proses ini kemudian dijadikan dasar dalam penyusunan kerangka berpikir dan argumentasi dalam bagian pembahasan. Melalui pendekatan studi literatur ini, penelitian diharapkan mampu memberikan pemahaman yang utuh dan mendalam mengenai peluang serta tantangan desain pembelajaran PAI berbasis digital di era Society 5.0.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengertian Desain Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi**

Pendidikan Agama Islam (PAI) di Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moralitas siswa, serta mempersiapkan mereka untuk menjadi masyarakat yang baik dan beriman. Pengembangan teknologi telah menjadi sebuah tren yang signifikan dalam konteks pendidikan, mengubah paradigma pembelajaran tradisional menuju pendekatan yang lebih dinamis dan interaktif. Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan teknologi dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) telah mengalami perkembangan yang pesat, ditandai dengan peningkatan penggunaan berbagai alat digital untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran, salah satunya melalui implementasi desain pembelajaran yang berbasis teknologi.

Desain pembelajaran merupakan proses yang dilakukan secara sistematis untuk menyelesaikan masalah pembelajaran, atau untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang terdiri atas rangkaian kegiatan, perancangan bahan atau produk pembelajaran, pengembangan dan pengevaluasian rancangan guna menghasilkan rancangan yang efektif dan efisien. Bahan atau produk pembelajaran tersebut dapat berupa kegiatan pembelajaran, program pembelajaran, sistem pembelajaran, isi pembelajaran, media pembelajaran, sistem evaluasi pembelajaran, dan sebagainya. Sedangkan desain pembelajaran PAI merupakan proses perencanaan dan pengorganisasian materi, metode, strategi, media, dan evaluasi yang relevan dengan nilai-nilai dan ajaran Islam untuk mencapai tujuan pendidikan agama. Hal ini tidak hanya menyangkut penyampaian materi keagamaan, tetapi juga internalisasi nilai-nilai Islam melalui pendekatan pedagogis yang sesuai.

Pembelajaran berbasis teknologi adalah bentuk pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung proses belajar mengajar baik secara daring (online), luring (offline), maupun hybrid. Desain pembelajaran berbasis teknologi merujuk pada integrasi teknologi digital, seperti Learning Management System (LMS), multimedia interaktif, aplikasi pembelajaran, dan media sosial, ke dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas belajar. Teknologi digunakan sebagai alat bantu dalam mencapai tujuan pembelajaran, meningkatkan motivasi, dan memperluas akses terhadap materi ajar.

Desain pembelajaran PAI berbasis teknologi adalah proses perencanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang mengintegrasikan berbagai alat dan platform teknologi digital guna mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Dalam konteks ini, guru tidak hanya menyampaikan ajaran Islam, tetapi juga memanfaatkan teknologi seperti video ceramah interaktif, kuis digital (Kahoot, Quizizz), LMS (Google Classroom, Moodle), dan aplikasi Al-Qur'an digital untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa.

### **Peluang Mengimplementasikan Desain Pembelajaran PAI Berbasis Digital di Era Society 5.0**

Ciri khas dari era Society 5.0 ini adalah banyaknya upaya atau usaha manusia digantikan oleh tenaga robot yang telah dikendalikan komputer. Melihat pada ciri khas tersebut tentu PAI (Pendidikan Agama Islam) harus melakukan upaya penyesuaian strategi terbaik dalam pembelajarannya, dan harus ikhlas “bergeser” dari strategi pembelajaran konvensional. Di sini seorang pendidik dituntut untuk terus berinovasi melahirkan strategi-strategi pembelajaran terbaik, menyenangkan dan relevan dengan kondisi terkini. Maka, pada kondisi demikian pemanfaatan teknologi merupakan keniscayaan dalam proses pembelajaran PAI.

Pembaharuan metode pengajaran dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi kebutuhan mutlak di tengah era digital dan masyarakat 5.0. Perubahan cara mengajar dibutuhkan untuk merespons ciri khas Generasi Z yang cenderung visual, cepat tanggap, dan sangat akrab dengan dunia digital. Era Society 5.0 membuka peluang besar untuk meningkatkan aksesibilitas Pendidikan Agama Islam melalui berbagai platform digital diantaranya:

1. Pembelajaran jarak jauh. Memungkinkan akses ke pendidikan agama Islam berkualitas bagi mereka yang tinggal di daerah terpencil atau negara-negara dengan populasi Muslim minoritas.
2. Mobile learning. Aplikasi smartphone memungkinkan akses ke materi pembelajaran Islam kapan saja dan di mana saja.
3. Massive Open Online Courses (MOOCs). Kursus online gratis dari institusi Islam terkemuka dapat menjangkau audiens global.
4. Perpustakaan digital. Akses ke literatur Islam klasik dan kontemporer menjadi lebih mudah melalui e-book dan arsip digital.
5. Streaming ceramah dan kajian. Memungkinkan penyebaran ilmu dari ulama dan cendekiawan Muslim ke audiens yang lebih luas. Peningkatan akselerasi menyebabkan jangkauan Pendidikan Agama Islam lebih luas dan lebih inklusif.

Kemajuan teknologi informasi bisa dijadikan sebagai peluang bagi pendidikan Islam dalam upaya membendung informasi yang tidak bermanfaat dengan menyebarkan konten yang bermanfaat bagi masyarakat, sehingga masyarakat dapat dengan mudah mendapatkan informasi sesuai kebutuhan dalam upaya menanamkan dan mengembangkan pengetahuan keislaman dan mempraktikkannya dalam kehidupan. Konten-konten Islami, konten-konten mendidik, konten-konten yang dapat menumbuhkan karakter baik sangat dibutuhkan semua kalangan saat ini. Pendidikan Islam yang kekinian, dengan kurikulum futuristik yang sesuai kebutuhan, memanfaatkan berbagai inovasi dan hasil teknologi, dibarengi dengan sumber daya pendidik yang memadai akan sangat berguna bagi generasi selanjutnya dalam upaya menciptakan generasi tangguh yang bukan hanya menguasai keterampilan abad ke-21 tetapi juga memiliki akhlak yang baik sehingga menjadi generasi yang rahmatan lil'alam.

Peluang berikutnya adalah kemampuan teknologi untuk menyampaikan materi pembelajaran secara inovatif. Metode tradisional sering kali dianggap monoton dan kurang menarik bagi generasi muda. Teknologi digital menawarkan solusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Penggunaan multimedia, seperti video, animasi, dan infografis dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep-konsep keislaman yang kompleks. Sebagai contoh, sebuah video animasi yang menggambarkan

perjalanan Isra Mi'raj dapat memberikan gambaran visual yang lebih mendalam dibandingkan dengan penjelasan verbal saja.

Platform seperti Kahoot! dapat dimanfaatkan untuk menciptakan kompetisi kuis antar siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, game edukasi seperti "Islamic Quiz" dan "Salah Adventures" memberikan pengalaman bermain sambil belajar yang menarik. Gamifikasi ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa tetapi juga membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam. Podcast dan webinar adalah bentuk media digital lain yang dapat dimanfaatkan dalam Pendidikan agama Islam. Podcast yang membahas topik-topik keislaman, seperti akhlak, sejarah Islam, atau tafsir Al-Qur'an dapat menjadi sumber pembelajaran tambahan bagi siswa. Webinar keagamaan memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan narasumber ahli, sehingga mereka dapat mendiskusikan topik keislaman secara mendalam.

Guru dalam desain pembelajaran PAI di era Society 5.0 perlu memperhatikan beberapa elemen dasar yaitu konsep dasar pembelajaran PAI, tujuan pembelajaran PAI, aplikasi pembelajaran PAI, dan strategi dalam pembelajaran PAI. Dalam konsep dasar pembelajaran PAI seorang guru hendaknya merancang sesuai dengan perkembangan globalisasi, khususnya yang dibahas dalam penelitian ini khusus di era industri 5.0. Konsep dasar pembelajaran PAI yang ditawarkan di era 5.0 ini dapat diimplementasikan dengan mengintegrasikan ilmu-ilmu agama dengan ilmu-ilmu umum, mengintegrasikan PAI dengan teknologi atau media pembelajaran yang inovatif. Sehingga tidak terjadi kemandegan pembelajaran yang hanya terfokus pada konsep pembelajaran yang tradisional akan tetapi berubah ke arah revitalisasi pembelajaran menjadi lebih modern, namun tetap berlandaskan kepada Al-Qur'an dan Hadis.

Tantangan Mengimplementasikan Desain Pembelajaran PAI Berbasis Digital di Era Society 5.0

Era Society 5.0 mengedepankan konektivitas digital dengan nilai-nilai humanisme yang tinggi. Manusia diharapkan tidak tergantikan oleh mesin, melainkan justru berdaya melalui teknologi. Hal ini membawa harapan sekaligus tantangan bagi pendidikan Islam bagaimana menghadirkan pembelajaran yang mengoptimalkan digitalisasi namun tidak melunturkan nilai-nilai ilahiyah. Dalam Society 5.0, pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas. Proses pendidikan berlangsung lintas ruang dan waktu melalui media virtual seperti Learning Management System (LMS), video pembelajaran, hingga aplikasi berbasis AI. Namun PAI memiliki karakteristik yang khas dengan memberikan pelajaran akidah, akhlak, ibadah, dan muamalah yang bukan hanya sekadar transfer informasi namun sebagian besar menuntut proses internalisasi nilai.

Pendidikan Agama Islam memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan karakter spiritual, moral, dan sosial peserta didik. Namun di tengah percepatan digitalisasi dan derasnya arus informasi, pembelajaran PAI menghadapi tantangan besar termasuk dalam mengimplementasikan desain pembelajaran yang relevan di era Society 5.0. Beberapa tantangan dalam mengimplementasikan desain pembelajaran PAI berbasis digital di era Society 5.0 saat ini adalah sebagai berikut:

1. Tantangan kompetensi digital guru PAI. Kemampuan guru PAI dalam menghadapi teknologi digital merupakan kunci keberhasilan transformasi pelajaran PAI. Guru yang belum memiliki kesiapan dalam menghadapi era Society 5.0 menjadi tantangan dalam mengimplementasikan desain pembelajaran PAI berbasis digital. Oleh karena itu, diperlukan adanya pelatihan dan pendampingan intensif diperlukan untuk mendukung program pengembangan profesional guru.
2. Peningkatan keterampilan 4C (Critical thinking, Communication skills, Collaboration skills, and Creative thinking skills) yakni berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreatif. Peningkatan keterampilan 4C merupakan tantangan utama yang harus dimiliki di era Society 5.0. Kemudian agar nilai-nilai keIslaman tidak tergerus oleh zaman, maka

tantangan selanjutnya adalah selalu mengintegrasikan nilai-nilai Islam dengan teknologi sehingga mendukung desain pembelajaran lebih personal, interaktif, dan kolaboratif.

3. Tantangan HOTS (Higher Order Thinking Skills) atau kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk menyiapkan sumber daya manusia yang unggul. Tujuannya adalah agar individu dapat memecahkan berbagai masalah dan mampu bertahan dari serangan krisis. Kemudian Inovasi pembelajaran menjadi bagian penting yang harus diadaptasi oleh para pendidik.
4. Tantangan lainnya dalam mengimplementasikan desain pembelajaran PAI berbasis digital di era Society 5.0 adalah berupa transformasi metode pembelajaran dan penyebaran informasi keagamaan yang menyenangkan. Tantangan lain berupa peningkatan karakter siswa yang dipengaruhi digitalisasi, perubahan sosial dan budaya, hingga kesiapan guru PAI menghadapi era digital. Selain itu, penguatan akhlak dan etika yang dipengaruhi oleh digital, kecerdasan buatan dan big data dalam pendidikan agama, kesulitan lembaga pendidikan Islam dalam menanggulangi radikalisme dan ekstremisme, serta integrasi Islam dengan teknologi dan inovasi juga menjadi tantangan dalam mengimplementasikan desain pembelajaran PAI berbasis digital di era Society 5.0.

## KESIMPULAN

Desain pembelajaran PAI berbasis digital di era Society 5.0 merupakan suatu keniscayaan dalam menjawab tantangan dan peluang pendidikan modern yang sarat akan kemajuan teknologi. Pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran PAI dapat meningkatkan efektivitas, aksesibilitas, serta partisipasi peserta didik dalam memahami nilai-nilai keIslaman secara lebih kontekstual dan menarik. Peluang besar terbuka dengan hadirnya platform digital, mobile learning, gamifikasi, dan media sosial yang mampu menjangkau siswa secara lebih luas dan mendalam. Meskipun demikian, implementasi desain ini tidak lepas dari tantangan, seperti keterbatasan kompetensi digital guru, kebutuhan peningkatan keterampilan abad ke-21, serta pentingnya menjaga kemurnian nilai-nilai Islam dari pengaruh negatif digitalisasi. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang seimbang antara penguasaan teknologi dan penguatan nilai-nilai spiritual agar pembelajaran PAI tidak hanya canggih secara teknis, tetapi juga bermakna secara substansial.

## DAFTAR PUSTAKA

- Askar, Muhammad Nihwan, Abdul Haris, Muh. Nur Rochim Maksum, Aminul Qodat, Arifuddin M. Arif, Elihami, Darmanto, Uswatun Chasanah, dan Nofa Nur Rahmah Susilawati. *Book Chapter Desain Pembelajaran Agama Islam*. Diedit oleh Rafiqah Noviyani. Sumatera Barat: Insan Cendekia Mandiri, 2021.
- Astuti, Nita Yuli. "Desain Pembelajaran PAI di Era Society 5.0." *IQRO: Journal of Islamic Education* 7, no. 1 (2024): 1–22. <https://doi.org/10.24256/iqro.v7i1.4783>.
- Azhar. "Transformasi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Society 5.0." *AL-KARIM: Journal of Islamic and Educational Research* 2, no. 4 (2024): 268–278. <https://doi.org/https://journal.institercom-edu.org/index.php/alkarim>.
- Azra, Azyumardi. *Pendidikan Islam: Tradisi dan Modernisasi di Tengah Tantangan Milenium III*. Jakarta: Kencana, 2018.
- Bahri, Syamsul. "Konsep Pembelajaran PAI di Era Society 5.0." *Edupedia* 6, no. 2 (2022): 133–145.
- Dinana, Retno Aqimnad, Muhammad Fahmi, dan Fathur Rohman. "Dinamika dan Tantangan Pendidikan Agama Islam di Era Society 5.0." *Jurnal Al-Mau'izhoh* 6, no. 2 (2024): 965–981.
- Farida, Aszmi, Indah Fatiha, dan Gusmaneli. "Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital." *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa* 3, no. 1 (2025): 12–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.59024/bhinneka.v3i1.1108>.
- Hafizon, Ahmad, dan Amril M. "Penguatan Berfikir HOTS dalam Pendidikan Islam di Era Society." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 1, no. 2 (2022): 176–84. <https://doi.org/https://jpion.org/index.php/jpi>.
- Hernawati, dan Dewi Mulyani. "Tantangan dan Peluang Pendidikan Islam dalam Menyiapkan Generasi

- Tanggung di Era 5.0.” *Al-Fikri: Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam* 6, no. 1 (2023): 1–17. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30659/jspi.6.1.1-17>.
- Ihsan. “Transformasi Pendidikan Agama Islam di Era Digital: Peluang dan Tantangan dalam Membentuk Generasi Islami.” *Ensiklopedia Research and Community Service Review* 4, no. 2 (2025): 247–256. <https://doi.org/http://jurnal.ensiklopediaku.org>.
- Ihya’ Ulumuddin. “Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Society 5.0.” *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman* 11, no. 2 (2023): 197–217. <https://doi.org/10.52185/kariman.v11i2.280>.
- Khairunnisa, Junaidi, dan Andy Riski Pratama. “Problematika Lembaga Pendidikan Islam di Era Society 5.0: Perspektif Digitalisasi dan Transformasi Pendidikan.” *Jurnal Visi Manajemen* 10, no. 2 (2024): 1–18.
- Munir. *Pembelajaran Digital: Implementasi Teknologi dalam Dunia Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2021.
- Putrawangsa, Susilahudin. *Desain Pembelajaran: Design Research sebagai Pendekatan Desain Pembelajaran*. Diedit oleh Uswatun Hasanah. Mataram: CV Reka Karya Amerta (Rekarta), 2018.
- Rahmat, Abdul, Mira Mirnawati, Misran Rahman, Pupung Puspa Ardini, Yulianti K. Abdullah, Nunung Suryana Jamin, Fory Armin Nawai, et al. *Book Chapter Pedagogi dalam Pesepektif Pembelajaran di Era Society 5.0*. Diedit oleh Jumadi Mori Salam Tuasikal, Zulkarnain Anu, Waode Eti Hardiyanti, Nurul Maulida Alwi, Rifda Mardian Arif, dan Sulkify. Bengkulu: Yayasan Sahabat lam Rafflesia, 2021.
- Ridwan, Muannif, Suhar AM, Bahrul Ulum, dan Fauzi Muhammad. “Pentingnya Penerapan Literature Review pada Penelitian Ilmiah.” *Jurnal Masohi* 02, no. 01 (2021): 42–51.
- Ritonga, Supardi, Silvi Ismayanti, Maria Ulfa, Evi Wulan Ningrum, Sofia Rahmasari, Raihan Agustian, Bambang Irawan, et al. “Inovasi Metodologi Pembelajaran PAI di Era Digital: Menjawab Tantangan Generasi Z.” *JETBUS Journal of Education Transportation and Business* 2, no. 1 (2025): 340–351.
- S, Samsinar. *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Diedit oleh Wardana. Tulungagung: Akademia Pustaka, 2024.
- Sakiinah, Almirah Nur, Alfi Fadliya Putri Mahya, dan Gunawan Santoso. “Revolusi Pendidikan di Era Society 5.0; Pembelajaran, Tantangan, Peluang, Akses, dan Keterampilan Teknologi.” *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)* 01, no. 02 (2022): 18–28.
- Yemmardotillah, M., Anita Indria, Asrizallis, dan Rini Indriani. “Tantangan dan Peluang Pendidikan Agama Islam di Era Society 5.0.” *Malewa: Journal of Multidisciplinary Educational Research* 2, no. 2 (2024): 75–87. <https://doi.org/10.61683/jome.v2i2.127>.