
Ragam Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Era Masyarakat 5.0

Yuriko Pulung Nugroho¹, Hafidz²

¹Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta

²Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta
o1002300@ums.ac.id¹, haf682@ums.ac.id²

Abstrak. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan ragam media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis digital yang digunakan di era masyarakat 5.0. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian berupa studi pustaka. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era masyarakat 5.0 cukup beragam, seperti *platform e-learning*, aplikasi edukasi Islam, teknologi imersif, media sosial, *E-book*, Game Edukasi Islam, dan *Artificial Intelligence (AI)*.

Kata Kunci: Masyarakat 5.0, Pendidikan Agama Islam, Media Pembelajaran

Abstract. This research aims to describe the variety of digital based Islamic Religion Education's learning media that used in Society 5.0 era. This research used qualitative method and the type of this research is literature review. This research result conclude that Islamic Religion Education's learning media that used in Society 5.0 era is quite varies, such as e-learning platform, Islamic education application, immersive technology, social media, e-book, Islamic education game, dan Artificial Intelligence (AI).

Keywords: Society 5.0, Islamic Religion Education, Learning Media



©2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kunci dari kemajuan suatu bangsa. Fakta menunjukkan bahwa bangsa yang hebat berawal dari sistem pendidikan yang baik, serta dari memahami arti pentingnya pendidikan (Wahyuningrum et al., 2023). Sejarah telah mencatat bahwa melalui pendidikan, suatu bangsa dapat bangkit dari keterpurukan menuju kemajuan. Hal ini dikarenakan melalui pendidikan, tercipta Sumber Daya Manusia (SDM) unggul yang menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek), berkompeten, terampil, dan berpemikiran maju. Oleh karena itu, maka dunia pendidikan harus menjadi perhatian utama oleh pemerintah di suatu negara. Begitu juga di Indonesia, guna menciptakan generasi unggul yang akan mengantarkan bangsa dan negara Indonesia menuju gerbang kemajuan, maka pendidikan di negara ini harus diperhatikan dengan sungguh-sungguh. Baik dari segi mutu, sarana, prasarana, kurikulum, hingga strategi pengembangannya.

Namun, Kemajuan fisik, teknologi, dan ekonomi suatu bangsa tidak ada artinya jika tidak disertai dengan pengembangan karakter dan akhlak manusianya. Oleh karena itu, maka pendidikan agama sangat mutlak diperlukan guna membentuk generasi yang berkarakter dan berakhlak mulia. Sebagai negara dengan populasi muslim terbesar kedua di dunia, Pendidikan Agama Islam (PAI) sungguh mutlak diperlukan kehadirannya dalam sistem pendidikan nasional. Kehadiran Pendidikan Agama Islam dalam sistem pendidikan nasional mempunyai peranan yang sangat pening, disamping untuk menanamkan pengetahuan keagamaan (fungsi kognitif) dan membekali keterampilan keagamaan peserta didik (fungsi psikomotorik), namun juga membina akhlak peserta didik (fungsi afektif). Bahkan inilah peran paling penting dari Pendidikan Agama Islam.

Kehadiran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam sistem pendidikan nasional sesuai dengan amanat UU. No. 20 Tahun 2003, yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah “Berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab” (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), Pasal 3., 2003). Guna menghasilkan generasi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, maka kehadiran Pendidikan Agama, khususnya Pendidikan Agama Islam tidak boleh dinafikan dalam sistem pendidikan nasional.

Kehadiran Pendidikan Agama Islam menjadi semakin diperlukan di era kontemporer ini, yang biasa disebut dengan era masyarakat 5.0 atau era disrupsi. Di era teknologi digital mewarnai segala aspek kehidupan ini, peranan agama begitu diharapkan sebagai *filter* dalam membentengi kehidupan umat manusia, terlebih lagi generasi muda dari berbagai dampak negatif yang dihasilkan dari pemanfaatan teknologi *cyber*. Meskipun tidak dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat memberikan banyak sekali manfaat dalam kehidupan, namun tidak sedikit pula dampak negatif yang dihasilkannya. Beberapa dampak negatif tersebut antara lain adalah tersebarnya konten negatif dari internet, renggangnya kehidupan sosial, penyebaran hoax dan ujaran kebencian, *cyber bullying* hingga kejahatan *cyber* (Rahman, 2016).

Perkembangan Teknologi Informasi yang sedemikian cepat bagaikan pisau bermata dua, tak terkecuali bagi dunia pendidikan. Ia memberikan banyak peluang, namun juga memberikan sejumlah tantangan. Realita bahwa kita saat ini hidup di era masyarakat 5.0 mengharuskan kita untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi digital. Tak terkecuali bagi Pendidikan Agama Islam (PAI), maka sangat perlu untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman pula. Di era yang segala sesuatu tergantung dengan teknologi informasi ini, maka pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi digital.

Namun perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat ini ternyata belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Masih banyak kegiatan pembelajaran PAI di sekolah yang masih dominan menggunakan metode dan media pembelajaran yang konvensional dan monoton, seperti ceramah dan papan tulis, dan tidak memanfaatkan teknologi digital. Padahal, banyak sekali tersedia *platform* pembelajaran digital yang siap dimanfaatkan untuk mempermudah proses pembelajaran. Namun sekali lagi, masih banyak guru yang belum bisa secara optimal memanfaatkan teknologi digital ini, dan masih bertahan menggunakan metode dan media pembelajaran konvensional ini.

Padahal, terdapat banyak dampak negatif yang diakibatkan oleh penggunaan metode dan media pembelajaran konvensional yang bersifat monoton ini. Berbagai dampak negatif tersebut diantaranya adalah siswa dapat mengalami kejenuhan, kebosanan, dan kurangnya motivasi belajar disebabkan oleh kurangnya interaksi yang menarik serta stimulasi (rangsangan) kognitif yang diperlukan untuk mempertahankan minat belajar. Selain itu, kurangnya variasi dalam metode pembelajaran juga dapat

menghambat perkembangan keterampilan sosial, kreativitas, dan pemecahan masalah dari siswa (Susanti et al., 2024)

Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dapat menjadi solusi dalam mengatasi berbagai dampak negatif dari penggunaan metode pembelajaran yang monoton ini. Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran juga terbukti memberikan banyak manfaat, diantaranya adalah peningkatan akses terhadap informasi, pembelajaran yang lebih interaktif, serta pengembangan keterampilan digital pada siswa. Guru juga mengkonfirmasi bahwa teknologi digital amat membantu dalam menyajikan materi secara lebih menarik, dan juga memfasilitasi pembelajaran kolaboratif. Selain itu, berkat penggunaan teknologi digital, siswa juga merasa lebih termotivasi dan berinteraksi dalam proses pembelajaran (Ningsih, 2024)

Berdasarkan problematika inilah, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian berupa studi pustaka (*literature review*) untuk mengetahui ragam media pembelajaran digital yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era masyarakat 5.0. Hasil dari penelitian ini diharapkan akan memberi manfaat, terutama oleh para guru PAI. Peneliti berharap, dari hasil penelitian ini, para guru PAI dalam merencanakan, menyiapkan, dan memilih media pembelajaran digital yang menarik, kreatif, dan interaktif, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi, keaktifan belajar, dan hasil belajar dari siswa-siswinya.

B. Metode Penelitian

Paradigma penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah paradigma penelitian kualitatif, yaitu paradigma penelitian yang mempunyai tujuan untuk menggali makna mendalam dari suatu gejala atau fenomena. Jenis penelitian dari penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (*literature review*), yaitu penelitian yang mempunyai sumber data berupa literatur atau dokumen kepustakaan, seperti buku, jurnal, artikel, atau hasil penelitian terdahulu (Umi Kulsum, 2020). Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, yaitu metode pengumpulan data dengan cara memanfaatkan data atau dokumen-dokumen seperti catatan, buku, dan sebagainya. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara memilih dan memilah data dari sumber data yang berkaitan dengan topik penelitian yang kemudian digunakan untuk menarik kesimpulan (Benuf & S., 2019). Adapun sumber data dari penelitian ini adalah berbagai buku dan jurnal penelitian yang terkait dengan topik

penelitian ini, yaitu media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era masyarakat 5.0.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Secara etimologis, kata pendidikan berasal dari kata dasar “didik” yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti “memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran” (Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 1991). Dalam pasal 1 ayat 1 UU. No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa pengertian dari pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.” (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), Pasal 1 Ayat 1., 2003).

Pendidikan Agama Islam (PAI) secara sederhana dapat dipahami sebagai pendidikan yang objeknya adalah Agama Islam. Jadi, jika mengacu pada pengertian pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 di atas, maka Pendidikan Agama Islam dapat didefinisikan sebagai ““usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran Agama Islam agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.” Adapun Agama Islam sendiri dapat diartikan sebagai agama yang bersumber pada wahyu yang datang dari Allah SWT, bukan berasal dari manusia, dan merupakan pedoman untuk kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat (Zalukhu & Butar-Butar, 2020).

Terdapat berbagai definisi Pendidikan Agama Islam menurut para ahli. Diantaranya ada Ramayulis yang menyatakan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah “usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk membantu peserta didik mengenal, memahami, menghayati, dan mengimani ajaran Islam serta menjadikannya sebagai panduan hidup” (Ramayulis, 2008). Adapun menurut Zakiah Daradjat,

Pendidikan Agama Islam adalah “upaya memberikan bimbingan dan asuhan kepada anak didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam” (Daradjat, 2004). Sedangkan menurut Abuddin Nata, Pendidikan Agama Islam adalah “proses pendidikan yang membentuk manusia agar memiliki keseimbangan antara dimensi spiritual dan intelektual dengan berlandaskan ajaran Islam” (Nata, 2011).

Meskipun terdapat berbagai definisi yang berbeda-beda dari para ahli mengenai Pendidikan Agama Islam, namun semuanya mempunyai satu inti, yaitu pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan ajaran Islam kepada peserta didik, agar kemudian peserta didik dapat mengamalkannya dan berperilaku sesuai dengan ajaran Islam.

Pendidikan Agama Islam menempati kedudukan penting dalam sistem pendidikan nasional Indonesia. Hal ini merupakan amanat dari sila pertama Pancasila serta pasal 29 ayat (1) UUD 1945, serta dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional dalam UU. No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Oleh karena itu, maka pendidikan keagamaan wajib diberikan di setiap jenjang pendidikan formal, mulai dari TK hingga perguruan tinggi (Wajiyah, 2021).

2. Pengertian dan Klasifikasi Media Pembelajaran

Secara etimologis, kata media berasal dari kata bahasa Latin *medius* yang berarti “pengantar tengah” atau “perantara” (Anam, 2023). Dari pengertian ini, dapat dipahami secara sederhana bahwa media merupakan perantara atau pengantar yang digunakan untuk menyampaikan suatu maksud atau pesan tertentu.

Adapun secara terminologis, pengertian media cukup beragam. Association of Education Communication Technology (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam proses penyampaian pesan (Daniyati et al., 2023). Sedangkan menurut Criticos sebagaimana dikutip oleh Daryanto (2014) mengartikan media sebagai salah satu komponen komunikasi, yaitu pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Daryanto, 2014). Dari beberapa pengertian ini, dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara yang digunakan dalam penyampaian pesan, sehingga kemudian pesan tersampaikan dengan baik.

Dengan demikian, media pembelajaran secara sederhana dapat dipahami sebagai perantara atau pengantar yang digunakan sebagai penyampaian pesan dalam kegiatan pembelajaran. Melalui perantara ini, maka diharapkan pesan dari pengajar akan lebih mudah tersampaikan kepada peserta didiknya.

Terdapat berbagai pengertian dari media pembelajaran menurut para ahli, yang semuanya bermuara pada satu inti, yaitu perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Menurut Nurhikmah dkk (2022), media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran dimana guru berperan sebagai penyampai informasi (Nurhikmah et al., 2023). Sedangkan menurut Mashuri (2019), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan / informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa, sehingga proses interaksi komunikasi mengenai edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara berdayaguna (Mashuri, 2019).

Berdasarkan definisi-definisi di atas, maka segala hal yang dimanfaatkan sebagai perantara atau pengantar pesan dalam pembelajaran, baik itu tulisan, gambar, suara, video, *slideshow*, alat peraga, dan benda-benda lain yang dapat digunakan sebagai perantara pesan dalam pembelajaran, semuanya adalah media pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran jenisnya begitu beragam.

Terdapat berbagai klasifikasi atau pengelompokan dari media pembelajaran, bergantung dari sudut pandangnya. Namun klasifikasi media pembelajaran yang paling populer adalah yang ditinjau dari bentuknya, yang membagi media pembelajaran menjadi 3 kategori, yaitu: (Ibrahim et al., 2019)

- a. Media pembelajaran visual, yaitu media pembelajaran yang cara menggunakannya hanya melalui indra penglihatan dan tanpa melibatkan suara. Contohnya antara lain adalah gambar, poster, bagan, grafik, dan tulisan di papan tulis.
- b. Media pembelajaran audio, yaitu media pembelajaran yang hanya bisa digunakan melalui indra pendengaran saja dan tanpa melibatkan indra penglihatan. Contoh dari media jenis ini adalah *voice note*, rekaman suara, radio, musik, dan sejenisnya.
- c. Media pembelajaran audiovisual: yaitu kombinasi dari media pembelajaran audio dan visual. Media pembelajaran jenis ini mengkombinasikan antara grafis dan suara. Contoh dari media pembelajaran audiovisual adalah video, film, *slideshow*, dan media-media lain yang terdiri dari gambar dan suara.

Penggunaan media pembelajaran mempunyai sejumlah manfaat, yang tidak akan ditemukan jika pembelajaran tidak menggunakan media sebagai alat bantu. Berbagai manfaat penggunaan media pembelajaran tersebut antara lain: (Karo-Karo & Rohani, 2018)

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

3. Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Masyarakat 5.0

Dewasa ini, kita berada dalam realita bahwa kita hidup dalam era yang disebut dengan era masyarakat 5.0 (*society 5.0 era*). Era masyarakat 5.0 dapat diartikan sebagai era masyarakat yang berpusat pada manusia (*human centered*) dan berbasis teknologi (*technology based*). Konsep masyarakat 5.0 yang pertama kali berkembang di Jepang ini adalah pengembangan lebih lanjut dari konsep revolusi industri 4.0. Sebenarnya, tidak ada perbedaan yang jauh antara konsep revolusi 4.0 dan masyarakat 5.0. Keduanya sama-sama berbasis pada teknologi digital, hanya saja konsep masyarakat 5.0 lebih berfokus kepada kemanusiaan. (Putra, 2019).

Konsep masyarakat 5.0 merupakan penyempurnaan dari konsep-konsep yang ada sebelumnya. Era masyarakat 1.0 adalah era dimana manusia masih berburu dan mengenal tulisan, kemudian era masyarakat 2.0 adalah era dimana manusia sudah mengenal bercocok tanam. Kemudian dilanjutkan dengan era masyarakat 3.0, yaitu ketika manusia sudah memasuki era industri, dimana manusia sudah mulai menggunakan mesin untuk membantu aktivitas sehari-hari, dan kemudian dilanjutkan oleh era masyarakat 4.0, ketika manusia sudah mengenal komputer hingga internet dan kemudian berlanjut pada era masyarakat 5.0, yaitu era dimana semua teknologi adalah bagian dari manusia itu sendiri, dan internet bukan hanya digunakan untuk sekedar berbagi informasi melainkan untuk menjalani kehidupan. (Saputra & Murdani, 2023).

Jadi para era masyarakat 5.0, segala aktivitas manusia tidak bisa dilepaskan dari teknologi digital dan internet. Teknologi digital dan internet bukan hanya menjadi pelengkap dalam kehidupan umat manusia, namun telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupannya. Teknologi digital dan internet pula menjadi sarana

yang digunakan dalam pemecahan berbagai permasalahan umat manusia. Dengan demikian pula, peran teknologi digital dan internet juga merambah semua bidang kehidupan, tak terkecuali bidang pendidikan.

Perkembangan teknologi digital dan *cyber* yang semakin pesat memberikan peluang dan tantangan bagi dunia pendidikan, termasuk diantaranya adalah Pendidikan Agama Islam. Dengan perkembangan teknologi digital dan *cyber* yang semakin pesat, Pendidikan Agama Islam dapat menangkap berbagai peluang, diantaranya adalah integrasi teknologi dengan pembelajaran, akses informasi yang lebih luas, dan pengembangan kurikulum dengan menyesuaikan perkembangan teknologi informasi. Namun juga perkembangan teknologi digital ini memberikan berbagai tantangan, seperti kesiapan guru Pendidikan Agama Islam dalam menerima teknologi, kesenjangan digital, hingga tersebarnya arus informasi tanpa control (Fadil et al., 2024).

Salah satu peluang yang dapat diambil oleh Pendidikan Agama Islam dari perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era masyarakat 5.0 ini adalah pengintegrasian teknologi dengan pembelajaran, yang kemudian menghasilkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi digital. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital ini sangat penting di era masyarakat 5.0 ini, disamping karena di era masyarakat 5.0 ini mengharuskan segala bidang terintegrasi ke teknologi digital dan internet, juga berguna untuk mengatasi berbagai permasalahan yang ditimbulkan oleh penggunaan media pembelajaran konvensional yang monoton.

Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era masyarakat 5.0 sesungguhnya sangat beragam, sehingga dapat menjadi pilihan bagi guru dalam memberikan variasi pengajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa. Adapun ragam media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era masyarakat 5.0 adalah :

a. *Platform e-learning* (pembelajaran elektronik)

E-learning atau pembelajaran elektronik merupakan jenis pembelajaran yang memungkinkan tersebarnya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet (Mahmud, 2019). Tidak hanya memberikan materi atau bahan ajar, melalui *platform e-learning* yang disebut *Learning Management System (LMS)*, seorang guru juga dapat memantau perkembangan belajar siswa-siswinya, mengevaluasi hasil belajar siswa-siswinya melalui kuis atau soal *online*, serta dapat melaksanakan diskusi atau forum secara daring. Contoh dari *platform e-learning* ini adalah Google Classroom, Moodle, dan Edmodo.

b. Aplikasi Edukasi Islam

Aplikasi edukasi islam adalah perangkat lunak (*software*) yang dirancang untuk membantu mempelajari dan memahami ajaran Islam melalui media digital. Aplikasi ini mencakup berbagai fitur, seperti pembelajaran Al-Qur'an, doa-doa harian, sejarah Islam, dan panduan ibadah, yang disajikan secara interaktif dan menarik. Contoh dari aplikasi edukasi islam ini adalah aplikasi Al-Qur'an & Tafsir, Muslim Pro, Bekal Islam, dsb.

c. Teknologi Imersif

Teknologi imersif adalah teknologi yang memberikan pengalaman seperti di dunia nyata dengan tanpa adanya batas antara dunia maya dan dunia nyata. Teknologi imersif terbagi menjadi tiga kategori: *Augmented Reality (AR)*, *Virtual Reality (VR)*, serta *Mixed Reality* (gabungan *Augmented Reality* dan *Virtual Reality*). Penggunaan teknologi imersif yang memadukan dunia nyata dengan elemen-elemen virtual menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan menarik bagi para siswa (Marissa, 2023). Contoh dari teknologi imersif ini adalah aplikasi VR simulasi thawaf di Ka'bah, tour virtual masjid Nabawi, dan tour virtual museum sejarah Islam.

d. Media Sosial Untuk Pembelajaran Agama Islam

Berbagai *platform* media sosial, seperti Facebook, Instagram, Tiktok, Youtube, juga dapat menjadi sarana dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Melalui media sosial seperti Youtube dan Tiktok, dapat diperoleh berbagai video pembelajaran yang berguna dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Melalui Facebook, guru dapat berbagi tulisan yang bermanfaat kepada murid-muridnya, serta dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk berdiskusi, dan melalui akun-akun Instagram dakwah Islam, siswa dapat memperoleh berbagai ilmu keislaman melalui konten yang menarik, seperti infografis dan *reels*.

e. E-book (buku digital)

E-book atau buku digital merupakan buku yang dibuat dalam bentuk yang dapat dibaca melalui perangkat digital. Dengan demikian, membaca buku akan menjadi lebih mudah dan praktis, karena dapat dibaca kapan saja dan dimana saja melalui perangkat *smartphone* (Nugraha et al., 2022). Penggunaan *e-book* dapat membantu siswa dalam memenuhi asupan literasinya, serta pula dapat membantunya sebagai referensi dalam mengerjakan tugas.

f. *Game* Pembelajaran Agama Islam

Game edukasi adalah perangkat lunak yang dirancang untuk menyajikan materi pendidikan dalam bentuk yang menarik dan interaktif, sehingga dapat memotivasi dan meningkatkan minat belajar peserta didik. *Game* edukasi memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, karena menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Pemanfaatan *game* edukasi dalam pembelajaran PAI memberikan dampak positif yang signifikan. Selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keagamaan, *game* edukasi juga mampu meningkatkan motivasi belajar dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Windi, 2024).

g. *Artificial Intelligence (AI)*

Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan adalah kemampuan mesin atau program komputer untuk meniru kecerdasan manusia dalam berbagai aspek, termasuk pengambilan keputusan, logika, pemrosesan bahasa alami, dan bahkan belajar dari pengalaman. Dalam berbagai bidang, AI telah membawa dampak besar, termasuk dalam dunia pendidikan (Hakim et al., 2024). Melalui *chatbot* berbasis AI, siswa dapat bertanya mengenai berbagai pertanyaan seputar agama Islam. Contoh penggunaan AI dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini adalah penggunaan Chat GPT, Muslim Assistant, dan Fatwa Bot.

D. Kesimpulan

Era masyarakat 5.0 dapat diartikan sebagai era masyarakat yang berpusat pada manusia (human centered) dan berbasis teknologi (technology based). Pada era ini, teknologi adalah bagian dari manusia itu sendiri, dan internet bukan hanya digunakan untuk sekedar berbagi informasi melainkan untuk menjalani kehidupan. Dengan demikian pula, peran teknologi digital dan internet juga merambah semua bidang kehidupan, tak terkecuali bidang pendidikan.

Perkembangan teknologi digital dan cyber yang semakin pesat memberikan peluang dan tantangan bagi dunia pendidikan, termasuk diantaranya adalah Pendidikan Agama Islam. Salah satu peluang yang dapat ditangkap oleh Pendidikan Agama Islam di era masyarakat 5.0 adalah integrasi teknologi dengan pembelajaran, yang kemudian menghasilkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi digital.

Ragam media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era masyarakat 5.0 antara lain adalah platform e-learning, aplikasi edukasi Islam, teknologi imersif, media sosial sebagai sarana pembelajaran Agama Islam, E-book, Game Edukasi Islam, dan Artificial Intelligence (AI).

Daftar Pustaka

- Anam, S. dkk. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Benuf, K. , M., & S., P. E. A. (2019). Metodologi Penelitian Hukum sebagai Instrumen Mengurai Permasalahan Hukum Kontemporer. *Refleksi Hukum: Jurnal Ilmu Hukum*, 3(2), 2–27.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Daradjat, Z. (2004). *Ilmu Pendidikan Islam*. Bumi Aksara.
- Daryanto. (2014). *Seri Kuliah Manajemen Pemasaran*. PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Fadil, M. I., Fuady, M. N., & Basir, A. (2024). Pendidikan Islam di Era Society 5.0: Dasar dan Tujuan yang Relevan Perspektif Al-Quran Dan Hadis. *Qaf*, 6(1), 79–102.
- Hakim, F., Fadlillah, A., & Rofiq, M. N. (2024). Artificial Intellegence (AI) dan Dampaknya dalam Distorsi Pendidikan Islam. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 13(1), 129–144.
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y., Raihan, P., Nurhadi, S. N., Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2019). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 106–113.
- Karo-Karo, I. R. S., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM*, 7(1), 91–96.
- Marissa, H. (2023). Penggunaan Augmented Reality (AR) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Studi Kasus pada Tingkat Sekolah Menengah. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 8–11.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish.
- Mahmud, Muchammad Eka. (2019). “E-Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”. *Edureligia*, Vol. 3, No. 1, 73-80.
- Nata, A. (2011). *Metodologi Studi Islam*. Rajawali Pers.
- Ningsih, E. P. (2024). Implementasi Teknologi Digital dalam Pendidikan: Manfaat dan Hambatan. *EduTech Journal*, 1(1), 1–8.
- Nugraha, D., Rianawati, A. I., & Lestari, S. M. (2022). Pengembangan E-Book “Kingdom of Islamic” Sebagai Media Digital untuk Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3346–3352.

- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 441–451.
- Putra, P. H. (2019). Tantangan Pendidikan Islam dalam Menghadapi Society 5.0. *Jurnal Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 19(2), 99–110.
- Rahman, A. (2016). Pengaruh Negatif Era Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Remaja (Perspektif Pendidikan Islam. *Al-Ishlah: Jurnal Studi Pendidikan*, 14(1), 18–35.
- Ramayulis. (2008). *Ilmu Pendidikan Islam*. Kalam Mulia.
- Saputra, M., & Murdani. (2023). Society 5.0 sebagai Tantangan terhadap Pendidikan Islam. *ISLAMIC PEDAGOGY: Journal of Islamic Education*, 1(2), 132–145.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. (1991). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Kulsum, U. (2020). Konstelasi Islam Wasatiah dan Pancasila Serta Urgensinya dalam Bernegara Perspektif Maqasid al- Shari'ah. *Journal of Islamic Civilization*, 2(1), 51–60.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), Pasal 1 Ayat 1., Pasal 1 Ayat 1 (2003).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), Pasal 3., 3 (2003).
- Wahyuningrum, A. N., Rahmahdhani, A. L., Subarkah, A. A., Riera, E., & Salmawati, R. M. (2023). Literasi Matematika dalam Pembelajaran Inovatif. *Seminar Nasional FMIPA IKIP PGRI Bojonegoro 2023*, 469–473.
- Wajiyah, H. (2021). Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 97–106.
- Windi, G. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 259–271.
- Zalukhu, A. Z. N., & Butar-Butar, H. A. (2020). Islam dan Studi Agama. *At-Tazakki*, 5(2), 188–200.