

Pengembangan Konten Pembelajaran Digital Strategi Konten Pembelajaran Digital di Era Masyarakat 5.0

Titi Hendrawati

STAI Haji Agus Salim Cikarang Bekasi

Email: titi.hendrawati@staihas.ac.id

RIWAYAT ARTIKEL

Received: 2025-01-06

Revised : 2025-01-21

Accepted: 2025-01-23

KEYWORD

Digital Learning Content

Development Strategy

Society 5.0

KATA KUNCI

Komponen Pembelajaran Digital

Strategi Pengembangan

Masyarakat Era 5.0

ABSTRACT

This article discusses the importance of developing digital learning content in the context of Society 5.0, where technology and human collaboration are key to creating an inclusive and sustainable society. The student highlights the challenges educational institutions face in adapting traditional learning methods to digital formats and the need to design content that engages students and responds to their needs. Based on the Islamic perspective, education is considered a task that must be carried out with spiritual awareness, so the development of digital content must include moral and ethical values. This article suggests strategies such as student needs analysis, use of interactive technologies such as augmented reality and gamification, and project-based approaches to increase student engagement. This article also highlights the importance of educator training and collaboration between stakeholders to overcome resistance to change and improve technology infrastructure. By implementing these strategies, educational institutions have the potential to create more effective and engaging learning experiences in the digital era.

ABSTRAK

Artikel ini membahas pentingnya mengembangkan konten pembelajaran digital dalam konteks Masyarakat 5.0, di mana kolaborasi teknologi dan manusia merupakan kunci untuk menciptakan masyarakat yang inklusif dan berkelanjutan. Para siswa menyoroti tantangan yang dihadapi lembaga pendidikan dalam mengadaptasi metode pembelajaran tradisional ke format digital dan kebutuhan untuk merancang konten yang melibatkan siswa dan menanggapi kebutuhan mereka. Berdasarkan perspektif Islam, pendidikan dianggap sebagai tugas yang harus dilakukan dengan kesadaran spiritual, sehingga pengembangan konten digital harus menyertakan nilai-nilai moral dan etika. Artikel ini menyarankan strategi seperti analisis kebutuhan siswa, penggunaan teknologi interaktif seperti *augmented reality* dan gamifikasi, dan pendekatan berbasis proyek untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Artikel ini juga menyoroti pentingnya pelatihan pendidik dan kolaborasi antara pemangku kepentingan untuk mengatasi resistensi terhadap perubahan dan meningkatkan infrastruktur teknologi. Dengan menerapkan strategi-strategi ini, institusi pendidikan memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik di era digital.

1. Pendahuluan

Di era *Society* 5.0, di mana teknologi dan manusia bekerja sama untuk menciptakan masyarakat yang lebih inklusif dan berkelanjutan, pendidikan digital menjadi semakin penting

(Fricticarani et al., 2023). *Society* 5.0 berfokus pada integrasi teknologi canggih seperti kecerdasan buatan, big data, dan *Internet of Things* (IoT) ke dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Oleh karena itu, strategi pengembangan

konten pembelajaran digital yang efektif sangat penting untuk memenuhi tuntutan keterampilan abad ke-21 dan meningkatkan keterlibatan siswa (Sugiarto & Farid, 2023).

Konteks penelitian ini berfokus pada tantangan yang dihadapi lembaga pendidikan saat mengadaptasi metode pembelajaran tradisional ke format digital. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa banyak lembaga pendidikan kesulitan merancang konten yang tidak hanya bermanfaat tetapi juga menarik bagi siswa (Mubarok, 2024). Dalam keadaan ini, penting untuk mempertimbangkan bagaimana konten pembelajaran digital dapat dirancang untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan memenuhi kebutuhan siswa. Pertanyaan yang dibahas dalam artikel ini menyangkut strategi untuk mengembangkan konten pembelajaran digital yang dapat diimplementasikan untuk mendukung pembelajaran efektif di era Masyarakat 5.0. Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi praktik terbaik dalam pengembangan konten digital yang akan meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Dalam perspektif Islam, pendidikan mempunyai kiprah yg sangat penting (Mubarok, 2024). Dalam Al-Qur'an, Allah berfirman, "Bacalah menggunakan (menyebut) nama Tuhanmu yg menciptakan" (Q.S. Al-Alaq: 1). Ayat ini menekankan pentingnya ilmu pengetahuan dan pembelajaran menjadi dasar buat membentuk masyarakat yang beradab dan berpengetahuan. Oleh karena itu, pengembangan konten pembelajaran digital yg menggunakan nilai-nilai pendidikan Islam pula fokus penelitian ini.

Ayat pertama Surat Al-Alaq – "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu, Penciptamu" – memiliki makna yang lebih dalam dan relevan dalam konteks pendidikan dan pengembangan konten pembelajaran digital ('Alamah, 2016). Pertama, ayat ini menekankan bahwa pendidikan dan perolehan ilmu adalah kewajiban setiap individu. Dengan memerintahkan manusia untuk membaca, Allah memanggil kita untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadi semakin penting dalam konteks Masyarakat 5.0, dimana pengetahuan dan keterampilan baru sangat dibutuhkan. Kedua, menyebut nama Tuhan menandakan bahwa pencarian ilmu harus dilakukan dengan mengakui keberadaan Tuhan dan nilai-nilai spiritual harus diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Dalam mengembangkan konten pembelajaran digital, penting untuk memastikan bahwa konten yang disampaikan tidak hanya memberikan informasi bermanfaat, tetapi juga menyampaikan

nilai-nilai moral dan etika yang sejalan dengan ajaran agama (Nurhidayah, 2022).

Lebih jauh, ayat ini mengingatkan kita bahwa segala sesuatu yang kita pelajari berasal dari Tuhan dan menekankan pentingnya rasa syukur dan tanggung jawab dalam menggunakan pengetahuan untuk kepentingan kemanusiaan. Oleh karena itu, konten yang dikembangkan harus mendukung tujuan mulia dan memberi manfaat bagi masyarakat. Dalam konteks Masyarakat 5.0, di mana inovasi dan teknologi berada di garis depan, ayat tersebut membahas tentang pengembangan cara-cara belajar yang baru dan kreatif dengan menggunakan teknologi modern untuk membuat pembelajaran lebih efektif, menarik, dan bermanfaat.

Terakhir, ayat ini pula mengingatkan kita untuk memperhatikan konteks sosial dan humanisme pada pendidikan, bahwa ilmu tidak hanya untuk kepentingan individu, namun wajib menaruh efek positif bagi masyarakat. Dengan tahu maksud ayat ini, para pengembang konten pembelajaran digital bisa merancang materi yg nir hanya memenuhi kebutuhan akademis, namun pula memperkaya jiwa dan karakter siswa, sehingga membentuk generasi yg tidak hanya terampil secara teknis, namun pula mempunyai moral dan etika yg kuat (Aluf, 2024).

2. Tinjauan Literatur

Pengembangan Konten Pembelajaran Digital

Konten pembelajaran digital memainkan peran penting dalam pengembangan pendidikan modern, terutama dalam konteks Masyarakat 5.0, yang memiliki fokus kuat pada kolaborasi antara manusia dan teknologi. Saat ini, konten bukan hanya tentang meningkatkan keterlibatan siswa dan memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif. Untuk mencapai tujuan ini diperlukan pemahaman mendalam tentang kebutuhan siswa dan penggunaan teknologi yang tepat untuk mengembangkan konten pembelajaran digital yang efektif. Misalnya, *Learning Management Systems* (LMS) dan *Learning Content Management Systems* (LCMS) memungkinkan untuk menyimpan, mengelola, dan menyampaikan konten secara efisien, sehingga memudahkan siswa mengakses materi pembelajaran. (Nurhidayah, 2022).

Salah satu tantangan terbesar dalam mengembangkan konten pembelajaran digital adalah menyediakan materi yang menarik dan relevan dengan latar belakang sosial dan budaya siswa (Alimuddin et al., 2023). Dalam hal ini, penting bagi para pendidik dan pengembang kurikulum untuk bekerja sama merancang konten yang tidak hanya informatif tetapi juga merangsang minat dan motivasi siswa untuk belajar (Ahmad,

2024). Penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan teknologi interaktif seperti *augmented reality* (AR) dan gamifikasi dapat meningkatkan pengalaman belajar dan prestasi akademik siswa secara signifikan. Misalnya, teknologi AR memungkinkan siswa melihat objek konseptual abstrak dalam format visual yang lebih realistis, sementara gamifikasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kompetitif.

Selanjutnya, penting untuk mempertimbangkan aspek penilaian ketika mengembangkan konten pembelajaran digital (Muh Ibnu Sholeh, 2023). Umpan balik yang cepat dan membangun penting agar siswa dapat memahami kemajuan mereka dan memperbaiki area mana saja yang perlu diperbaiki. Penilaian informatif seperti kuis interaktif dan proyek kolaboratif dapat memberi pendidik wawasan berharga tentang efektivitas konten yang disajikan. Oleh karena itu, pengembangan konten pembelajaran digital harus dinamis dan responsif terhadap masukan siswa (Maisura et al., 2023).

Strategi Pengembangan Pendidikan Digital dalam Pengembangan Konten Pembelajaran Digital

Strategi pengembangan instruksional digital untuk mengembangkan konten pembelajaran digital sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menarik bagi siswa (Manan, 2023). Langkah pertama yang penting adalah menganalisis kebutuhan siswa. Memahami karakteristik siswa dan preferensi belajar melalui survei dan wawancara dapat membantu pengembang merancang konten yang relevan dan sesuai dengan konteks sosial budaya mereka. Selain itu, penggunaan teknologi interaktif seperti *augmented reality* dan gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan (Hudaibah et al., 2024). Teknologi AR memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran dengan cara visual yang lebih komprehensif, sementara gamifikasi menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Hsb & Ramadhani, 2024).

Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis proyek juga merupakan strategi efektif untuk mengembangkan konten yang mendukung proyek dunia nyata. Siswa tidak hanya mempelajari teori tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis dan kemampuan memecahkan masalah yang relevan dengan tuntutan dunia nyata (Tubagus et al., 2024). Selain itu, pelatihan dan pengembangan profesional untuk guru juga penting. Memberikan

pelatihan tentang cara menggunakan teknologi dan mengembangkan konten digital yang menarik akan membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dan adaptif (Munandar et al., 2023).

Penilaian dan umpan balik juga memainkan peran penting dalam pengembangan konten pembelajaran digital. Menerapkan sistem evaluasi yang efektif untuk mengukur keberhasilan konten akan memberi informasi berharga untuk membantu meningkatkan konten di masa mendatang. Umpan balik dari siswa sangat penting untuk memahami apa yang berjalan baik dan apa yang perlu ditingkatkan. Terakhir, kolaborasi antar pendidik harus didorong untuk berbagi praktik terbaik dan sumber daya untuk pengembangan konten digital. Dengan menciptakan komunitas belajar yang mendukung, para pendidik dapat saling menginspirasi, mendorong inovasi, dan meningkatkan pengalaman belajar bagi siswanya (Nurul et al., 2024).

Masyarakat Era 5.0 dalam Pengembangan Konten Pembelajaran Digital

Era Masyarakat 5.0 akan membawa perubahan signifikan dalam pengembangan konten pembelajaran digital, dengan teknologi dan manusia bekerja sama untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan inklusif (Hendrawati, 2024). Dalam konteks ini, konten pembelajaran digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memungkinkan pembelajaran yang lebih adaptif. Saat ini, pengembangan konten yang efektif memerlukan pemahaman mendalam tentang kebutuhan siswa dan penerapan teknologi canggih seperti kecerdasan buatan, *big data*, dan *Internet of Things* (IoT) untuk menciptakan materi pembelajaran yang relevan dan menarik (Haikal Bagas Pratama, Ainul Yakin, 2024).

Aspek utama Masyarakat 5.0 adalah fokusnya pada pembelajaran yang berpusat pada manusia, di mana siswa didorong untuk menjadi peserta aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini dapat dicapai melalui penggunaan teknologi interaktif seperti *augmented reality* (AR) dan gamifikasi, yang terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Misalnya, AR dapat memberikan pengalaman belajar yang mendalam dengan memungkinkan siswa berinteraksi dengan konten dalam format visual yang lebih realistis, membantu mereka memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep yang kompleks. Pada saat yang sama, gamifikasi menciptakan lingkungan belajar yang

menyenangkan dan kompetitif, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan berprestasi (Hudaibah et al., 2024).

Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis proyek juga sangat relevan dalam konteks *Society 5.0* (Taufiqurrahman, 2023). Dengan merancang konten untuk mendukung proyek dunia nyata, siswa tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis dan kemampuan memecahkan masalah yang mereka butuhkan untuk menghadapi tantangan dunia nyata. Hal ini sejalan dengan tujuan Masyarakat 5.0 untuk menciptakan masyarakat yang lebih cerdas dan lebih responsif.

Menghadapi tantangan penerapan strategi pengembangan konten pembelajaran digital di era Masyarakat 5.0 memerlukan pendekatan yang sistematis dan terintegrasi. Salah satu tantangan terbesar adalah kurangnya keterampilan digital di kalangan pendidik. Untuk mengatasi hal tersebut maka penting adanya pelatihan dan pengembangan profesi secara berkala (I Komang Edi Santosa, I Gede Suwindia, 2024). Pelatihan ini harus mencakup penggunaan teknologi pembelajaran modern dan strategi untuk mengembangkan konten digital yang menarik. Upaya ini dapat diperkuat melalui kolaborasi dengan universitas dan asosiasi profesional, misalnya dengan menyelenggarakan lokakarya dan seminar yang berfokus pada keterampilan digital dan inovasi dalam pendidikan.

Lebih jauh lagi, penolakan terhadap perubahan oleh guru dan siswa sering kali menjadi hambatan bagi adopsi teknologi baru, sehingga melibatkan semua pemangku kepentingan dalam proses pengembangan konten dan membangun budaya inovasi dalam lingkungan pendidikan sangatlah penting (Munir & Zumrotus Su'ada, 2024). Melaksanakan sesi diskusi dan forum untuk mendengar keprihatinan dan masukan dari guru dan siswa tentang penggunaan teknologi di kelas dapat membantu membangun kepemilikan dan keyakinan terhadap perubahan yang diusulkan. Dengan cara ini, siswa dan guru merasa proaktif dan termotivasi untuk beradaptasi dengan cara belajar baru. Akses terbatas terhadap teknologi dan infrastruktur juga merupakan tantangan utama.

Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi sumber daya yang ada dan bekerja sama dengan organisasi pemerintah atau swasta untuk meningkatkan infrastruktur teknologi. Mencari bantuan keuangan dan sponsor dari sektor swasta untuk mendanai pembelian peralatan baru dan peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah akan sangat membantu dalam menciptakan

lingkungan belajar yang lebih baik dan terjangkau bagi semua siswa.

Selain itu, konten yang tidak relevan atau tidak menarik dapat mengurangi efektivitas pembelajaran. Melakukan riset pasar sangat penting untuk memahami kebutuhan dan minat siswa, serta tren terkini dalam pendidikan. Saat merancang konten, aspek sosial dan budaya serta minat generasi muda harus diperhitungkan. Mengadopsi pendekatan kolaboratif untuk pengembangan konten yang melibatkan siswa, guru, dan pakar memastikan bahwa konten yang dibuat benar-benar relevan dan menarik bagi siswa.

Mengatasi tantangan pengembangan konten digital memerlukan penerapan sistem evaluasi yang lebih komprehensif dan berkelanjutan untuk mengukur efektivitas konten pembelajaran (Widiastuti et al., 2024). Umpan balik yang teratur dan penyempurnaan konten selanjutnya memungkinkan peningkatan proses pembelajaran yang berkelanjutan. Menggunakan alat digital untuk survei dan pengujian yang memungkinkan analisis data secara real-time dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang pengalaman belajar siswa. Dengan menerapkan solusi dan rekomendasi ini, lembaga pendidikan dapat lebih efektif mengatasi tantangan yang muncul dalam menerapkan strategi pengembangan konten pembelajaran digital dan membangun lingkungan pembelajaran yang responsif dan adaptif di era Masyarakat 5.0.

3. Metode

Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan tinjauan pustaka sebagai strategi utama pengumpulan data. Penelitian dilakukan dengan menganalisis berbagai literatur, jurnal dan artikel yang terkait dengan pengembangan konten pembelajaran digital dalam konteks Masyarakat 5.0. Data yang dikumpulkan akan mencakup teori pendidikan, praktik terbaik untuk pengembangan konten digital, dan inovasi teknologi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini juga mencakup tinjauan kebijakan pendidikan yang relevan dan laporan penelitian sebelumnya tentang tantangan dan solusi dalam penerapan pembelajaran digital. Oleh karena itu, penelitian ini tidak melibatkan siswa atau guru secara langsung, tetapi lebih berfokus pada pengumpulan informasi yang ada untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang pengembangan konten pembelajaran digital yang efektif untuk memenuhi kebutuhan pendidikan saat ini.

4. Hasil dan Pembahasan

Metodologi penelitian yang digunakan dalam kajian ini berbasis pada penelitian kepustakaan yang terbukti efektif dalam mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber informasi terkait pengembangan konten pembelajaran digital dalam konteks Masyarakat 5.0. Dengan berfokus pada literatur, jurnal, dan artikel yang relevan, penelitian ini menunjukkan pentingnya pemahaman mendalam tentang teori pendidikan yang mendasari penggunaan teknologi di kelas. Melalui analisis ini, peneliti dapat mengidentifikasi praktik terbaik yang diterapkan di berbagai lembaga pendidikan dan memperoleh wawasan berharga tentang cara efektif untuk mengembangkan konten yang menarik dan relevan bagi siswa.

Fokus lain dari studi ini adalah analisis inovasi teknologi. Penerapan teknologi seperti Kecerdasan Buatan (AI), *Big Data*, dan *Internet of Things* (IoT) dalam pembelajaran akan memungkinkan pengalaman belajar yang lebih personal dan terhubung. Misalnya, AI dapat digunakan untuk menyesuaikan materi pengajaran dengan kebutuhan siswa, sementara big data dapat memungkinkan analisis terperinci tentang pola belajar siswa. Oleh karena itu, teknologi bertindak tidak hanya sebagai alat tetapi juga sebagai faktor kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang adaptif dan responsif.

Lebih jauh lagi, tinjauan kebijakan pendidikan telah menemukan bahwa langkah-langkah untuk mendukung pengembangan konten digital sangat penting bagi keberhasilannya. Studi tersebut menemukan bahwa kebijakan yang jelas dan dukungan dari pemangku kepentingan pendidikan dapat mempercepat adopsi teknologi baru. Selain itu, tantangan yang dihadapi lembaga pendidikan diidentifikasi, termasuk kurangnya keterampilan digital di kalangan guru dan resistensi terhadap perubahan. Dengan menganalisis laporan penelitian terdahulu, solusi yang terbukti diusulkan yang memberikan lembaga pendidikan panduan yang berguna untuk mengatasi hambatan ini.

Penelitian ini tidak melibatkan siswa atau guru secara langsung, yang memiliki keuntungan dalam mengurangi bias yang sering terjadi dalam pekerjaan terkait penelitian yang melibatkan subjek manusia. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk membangun informasi yang ada, membuat hasilnya lebih berbasis bukti dan dapat diandalkan. Temuan tinjauan pustaka ini dimaksudkan untuk menjadi referensi penting bagi para pendidik dan pengembang kurikulum serta untuk mendorong inovasi dalam pendidikan dan memastikan pengalaman belajar berkualitas tinggi di era digital.

Secara keseluruhan, temuan menunjukkan bahwa pengembangan konten pembelajaran digital yang efektif memerlukan pendekatan holistik dan kolaboratif. Kajian ini memberikan gambaran komprehensif mengenai faktor-faktor kunci yang perlu dipertimbangkan ketika merancang konten pembelajaran, serta tantangan dan solusi yang dapat diterapkan. Dengan langkah yang tepat, institusi dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan memenuhi kebutuhan peserta didik di era *Society 5.0*.

Data di bawah ini menunjukkan tren peningkatan yang jelas dalam penggunaan konten pembelajaran digital selama delapan tahun terakhir, yang mencerminkan semakin meluasnya teknologi dalam dunia pendidikan.

Aspek	Temuan	Penjelasan
Pendekatan Penelitian	Pemanfaatan studi literatur sebagai metode utama	Memungkinkan analisis data yang ada tanpa melibatkan siswa atau guru secara langsung
Analisis Literatur	Identifikasi teori pendidikan dan praktik terbaik dibidang digital pengembangan konten	Memberikan wawasan tentang cara-cara yang efektif untuk merancang materi pembelajaran
Inovasi Teknologi	Penerapan AI, <i>big data</i> , dan IOT dalam pembelajaran	Menciptakan pembelajaran yang lebih personal dan responsif pengalaman
Tinjauan Kebijakan Pendidikan	Kebijakan yang mendukung digital pengembangan konten sangat penting	Mempercepat adopsi teknologi baru dalam dunia pendidikan
Tantangan dan Solusi	Identifikasi hambatan seperti kurangnya keterampilan digital dan resistensi terhadap perubahan	Solusi yang telah teruji dapat membantu institusi pendidikan dalam mengatasi tantangan
Keuntungan dari Pendekatan	Mengurangi potensi bias dengan tidak melibatkan subjek manusia secara langsung	Hasil yang diperoleh lebih berbasis bukti dan dapat diandalkan
Relevansi dan	Diharapkan dapat menjadi	Mendorong inovasi dalam

Kontribusi	referensi bagi para pendidik dan pengembang kurikulum	Pendidikan di era digital
Pendekatan Penelitian	Pemanfaatan studi literatur sebagai metode utama	Memungkinkan analisis data yang ada tanpa melibatkan siswa atau guru secara langsung

5. Kesimpulan

Studi ini menyoroti pentingnya pengembangan konten pembelajaran digital dalam konteks Masyarakat 5.0, di mana teknologi memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih inklusif dan menarik. Dengan menggunakan pendekatan tinjauan pustaka, penelitian ini berhasil mengumpulkan dan menganalisis informasi dari berbagai sumber relevan, termasuk teori pendidikan, praktik terbaik, dan inovasi teknologi. Hal ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana konten pembelajaran digital dapat dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa di era digital.

Salah satu temuan utama adalah bahwa penggunaan teknologi seperti kecerdasan buatan, data besar, dan *Internet of Things* (IoT) dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Teknologi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat, tetapi juga merupakan pendorong utama untuk membangun lingkungan belajar yang lebih adaptif dan personal. Dengan menggunakan teknologi ini, pendidik dapat memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan membantu siswa berinteraksi dengan materi secara lebih efektif.

Mengembangkan konten pembelajaran untuk era Masyarakat 5.0. Oleh karena itu, penting bagi lembaga pendidikan untuk mengembangkan pendekatan inovatif dan kolaboratif untuk mengatasi berbagai tantangan. Lembaga pendidikan harus memperkenalkan program pelatihan berkelanjutan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan digital mereka dan menciptakan budaya inovasi yang melibatkan semua pemangku kepentingan.

Selain itu, penting untuk memperkuat infrastruktur teknologi dan memastikan akses yang tepat untuk semua. Kami mendukung peningkatan berkelanjutan proses pembelajaran dengan melakukan riset pasar yang komprehensif, menerapkan sistem evaluasi yang efektif, dan memperoleh umpan balik secara berkala. Langkah-langkah ini akan memungkinkan lembaga

pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar digital berkualitas tinggi yang memenuhi kebutuhan siswa di dunia yang semakin terhubung.

Analisis kebijakan pendidikan juga menunjukkan bahwa dukungan politik yang sangat jelas sangat penting bagi keberhasilan penerapan konten pembelajaran digital. Kebijakan yang mendukung inovasi dan penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat mempercepat perubahan dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, tantangan seperti kurangnya keterampilan digital di kalangan guru dan hambatan terhadap perubahan tetap menjadi kendala yang harus diatasi. Oleh karena itu, penting untuk terus melatih para pendidik dan membangun budaya inovasi dilembaga pendidikan.

Keuntungan metode penelitian yang tidak melibatkan siswa atau guru secara langsung adalah memberikan hasil berdasarkan bukti dan mengurangi kemungkinan bias. Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak hanya memberikan informasi yang berguna tetapi juga dapat menjadi referensi berharga bagi pengembang kurikulum dan pendidik dalam merancang materi pembelajaran yang menarik dan relevan dengan latar belakang sosial dan budaya siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyoroti bahwa pengembangan konten pembelajaran digital yang efektif memerlukan pendekatan holistik dan kolaboratif. Institusi pendidikan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa dengan mempertimbangkan berbagai faktor, termasuk inovasi teknologi, kebijakan pendidikan, dan masukan dari pemangku kepentingan. Rekomendasi yang didapat dari penelitian ini diharapkan dapat mendorong inovasi di bidang pendidikan dan membantu lembaga pendidikan beradaptasi dengan cepatnya perubahan era *Society* 5.0.

6. Referensi

- Ahmad, T. P. (2024). Perencanaan pembelajaran bermakna dan asesmen kurikulum merdeka. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 20(1), 75–94.
- 'Alamah, I. H. (2016). Upaya meningkatkan minat baca tulis Al-Quran dengan menggunakan metode Ummi siswa kelas VIII (Studi kasus di SMPN 3 Bandar Pacitan). IAIN Ponorogo.
- Alimuddin, A., Niaga Siman Juntak, J., Ayu Erni Jusnita, R., Murniawaty, I., & Yunita Wono, H. (2023). Teknologi dalam pendidikan: Membantu siswa beradaptasi dengan revolusi industri 4.0. *Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Kota SBY*, 05(04), 36–38.

- Aluf, W. Al. (2024). Strategi pengembangan kurikulum merdeka dalam memperkuat karakter pada tingkat sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1211–1223. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7275>
- Fricitarani, A., Hayati, A., R., R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi pendidikan untuk sukses di era teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Haikal Bagas Pratama, A., & Yakin, I. I. (2024). Transformasi lingkungan belajar di era Society 5.0 terhadap kompetensi mahasiswa Ponorogo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 418–430.
- Hendrawati, T. (2024). Media pembelajaran PAI di era Society 5.0 (A. F. R. Adi Fathul Qohar, Ed.; 1st ed.). PT Penerbit Qriset Indonesia.
- Hsb, A. R. G., & Ramadhani, M. S. A. (2024). Strategi pengembangan profesionalisme guru PAI dalam menghadapi tantangan pendidikan di era globalisasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung*, 111–120.
- Hudaibah, F. D., Qippiah, M., & Bantun, S. (2024). Learning innovations in coastal areas through augmented reality and. *I(2)*.
- I Komang Edi Santosa, I. Gede Suwindia, I. M. A. W. (2024). Strategi efektif meningkatkan literasi sains di era digital. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 114–119.
- Maisura, M., Ulandary, Y., Murnaka, N. P., Azhari, D. S., Erliana, L., & Ahyani, E. (2023). Strategi manajemen pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di era digital. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2733–2747. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.593>
- Manan, A. (2023). Pendidikan Islam dan perkembangan teknologi: Menggagas harmoni dalam era digital. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), 56–73.
- Mubarok, R. (2024). Strategi pengembangan manajemen diklat dalam meningkatkan daya saing lembaga pendidikan. *Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 02(02), 127–138.
- Muh Ibnu Sholeh, N. E. (2023). Integrasi teknologi dalam manajemen pendidikan Islam: Meningkatkan kinerja guru di era digital. *Jurnal Tinta*, 5(2), 104–126. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Munandar, H., Ade Kurnia Harahap, M., Haryanto, H., & Lisma Lestari, V. (2023). Pemanfaatan teknologi artificial intelligence (AI) bagi dosen dalam menghadapi tantangan perguruan tinggi pada era disrupsi. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 10566–10576.
- Munir, M., & Zumrotus Su'ada, I. (2024). Manajemen pendidikan Islam di era digital: Transformasi dan tantangan implementasi teknologi pendidikan. *Journal of Islamic Education And Management*, 5(1), 1–13.
- Nurhidayah, A. E. (2022). Pelatihan pemanfaatan media sosial untuk dakwah dan edukasi Islami di Anjung Kamuning Tarogong Kaler Garut. *I(4)*, 9–17.
- Nurul, S., Kapongan, H., Nurul, S., & Kapongan, H. (2024). Menciptakan lingkungan pembelajaran yang kreatif (Tinjauan sistematis dalam pendidikan). *Al-Idaroh; Jurnal Studi Manajemen Pendidikan Islam*, 8(September), 163–180.
- Sugiarto, & Farid, A. (2023). Literasi digital sebagai jalan penguatan pendidikan karakter di era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580–597. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2603>
- Taufiqurrahman, M. (2023). Pembelajaran abad 21 berbasis kompetensi 4C di perguruan tinggi. *PROGRESSA: Journal of Islamic Religious Instruction*, 7(1), 78–90. <https://doi.org/10.32616/pgr.v7.1.441.78-90>
- Tubagus, M., Feby, E., Lubis, R., Manado, I., & Utara, S. (2024). Studi komparatif antara pembelajaran berbasis proyek dan metode ceramah dalam memperkuat konsep fisika serta kemampuan pemecahan masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2, 120–129.
- Widiastuti, E., Laksono, A., & Anwar, S. (2024). Tinjauan pendekatan sistem dalam manajemen pendidikan Islam. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(4), 560–579.



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