

Membangun Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Era revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0

Tian Wahyudi

Universitas Islam Indonesia
tianwahyudi@uii.ac.id

DOI: 10.46781/al-mutharahah.V20i1.670

Received : 16/05/2023

Revised : 09/06/2023

Accepted : 19/06/2023

Published : 19/06/2023

Abstract

Facing the era of the Industrial Revolution 4.0 and Society 5.0, Islamic Education is faced with the challenge of reformulating appropriate and effective learning strategies. Through literature review by collecting various literature related to the topics discussed, the author examines how to build effective Islamic religious education learning strategies in the era of the Industrial Revolution 4.0 and Society 5.0. Technological developments that characterize the two eras have brought today's young generation to have different characteristics from the previous era. Building a learning strategy with an educational approach that is more appropriate with reference to the characteristics of the current generation is an important effort in producing shaleh and quality young people. Some of the efforts that can be made in developing these learning strategies are: (1) Learning innovation by utilizing Information and Communication Technology; (2) using the Students Central Learning (SCL) approach; (3) Flexibility in using methods and using learning media; (4) building dynamic and creative learning; (5) learning that emphasizes students to be able to think critically; (6) building contextual and collaborative learning; (7) establish a conducive learning environment; (8) build awareness of theological vision or spiritual intelligence in the learning process.

Keywords: Learning Strategies, PAI, Industrial Revolution 4.0, Society 5.0.

Abstrak

Menghadapi era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, Pendidikan Islam dihadapkan pada tantangan Reformulasi Strategi Pembelajaran yang tepat dan efektif. Melalui telaah Pustaka dengan menghimpun beragam literatur yang terkait dengan topik yang dibahas, penulis mengkaji bagaimana membangun strategi pembelajaran pendidikan agama Islam yang efektif di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0. Perkembangan teknologi yang menjadi ciri kedua era tersebut telah menghantarkan generasi muda saat ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan masa sebelumnya. Dengan membangun strategi pembelajaran dengan pendekatan pendidikan yang lebih sesuai mengacu pada karakteristik generasi saat ini menjadi upaya penting dalam mencetak generasi muda yang shaleh dan handal. Beberapa upaya yang dapat dilakukan dalam membangun strategi pembelajaran tersebut antara lain: (1) Inovasi pembelajaran dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi; (2) menggunakan pendekatan *Students Central Learning (SCL)*; (3) Fleksibilitas dalam penggunaan metode dan pemanfaatan media pembelajaran; (4) membangun pembelajaran yang dinamis dan kreatif; (5) pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk mampu berpikir kritis; (6) membangun pembelajaran yang kontekstual dan kolaboratif; (7) membangun lingkungan

belajar yang kondusif; (8) membangun kesadaran akan visi teologis atau kecerdasan spiritual dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Strategi Pembelajaran, PAI, Revolusi Industri 4.0, Society 5.0.*

A. Pendahuluan

Memasuki era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, dunia pendidikan dihadapkan pada tantangan baru yang perlu direspon dengan cepat dan tepat. Berbagai inovasi teknologi lahir di era tersebut, seperti *Internet of Things (IoT)*, *Artificial Intelligence (AI)*, *Big Data*, robot dll. Awal dari era revolusi 4.0 adalah berkembangnya *IoT* yang kemudian kini merambah ke berbagai lini kehidupan masyarakat. Sementara itu, konsep *society 5.0* mengubah konsep teknologi *big data* yang dikumpulkan *IoT* dari *AI* menjadi media yang dapat membantu meningkatkan kehidupan manusia¹. Kedua era tersebut lahir dari dua rahim yang berbeda, namun sama-sama menunjukkan era pesatnya perkembangan teknologi. Revolusi Industri 4.0 lahir di Jerman pada tahun 2011 dan *society 5.0* lahir di Jepang pada tahun 2019².

Era tersebut telah melahirkan generasi baru yang dikenal dengan generasi digital (*digital native*). Generasi ini sangat dekat dengan teknologi digital. Teknologi digital menjadi bagian tak terpisahkan dengan kehidupan mereka. Bahkan, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat telah membuka ruang terbuka baru bagi mereka untuk berinteraksi dan melakukan berbagai hal. Dunia maya telah menjadi ruang tanpa batas yang tidak dapat dipisahkan dengan generasi muda saat ini.

Tantangan pendidikan yang dihadapi oleh generasi muda sekarang sangat kompleks. Hal tersebut karena kecanggihan teknologi tidak serta merta membawa kebaikan bagi generasi muda dengan karakteristik kemudahannya, namun terdapat juga sisi lain yang berdampak negatif bagi mereka. Berbagai hal dan perilaku negatif hadir dalam ruang maya, seperti penipuan, berita hoax, pornografi,³ kecanduan game,⁴ perudungan maya,⁵ dan lain sebagainya.

Disamping hal di atas, dalam kaitannya dengan pembelajaran, dekatnya generasi muda dengan teknologi perlu disikapi secara lebih serius. Jika proses pembelajaran merupakan proses penting dalam pendidikan untuk pembangunan generasi shaleh yang handal, maka penyesuaian konsep pembelajaran dengan mengacu kepada gaya dan karakteristik generasi muda saat ini merupakan hal penting yang perlu dipertimbangkan. Oleh karenanya, dibutuhkan model-model pembelajaran yang *compatible* dengan karakteristik generasi muda saat ini sebagai generasi digital native.

Berdasarkan latarbelakang di atas, penulis dalam tulisan ini hendak mengkaji bagaimana respon pendidikan agama Islam dan upaya yang dapat dilakukan dalam

¹ Felixtian Teknowijoyo and Leni Marpelina, "Relevansi Industri 4.0 Dan Society 5.0 Terhadap Pendidikan Di Indonesia," *Educatio: Jurnal Ilmu Pendidikan* 16, no. 2 (2021): 179, <https://doi.org/10.29408/edc.v16i2.4492>.

² Suherman et al., *Industry 4.0 vs. Society 5.0, Pena Persada* (Purwokerto: Pena Persada, 2020), 4–5, https://doi.org/10.1007/978-3-030-62784-3_28.

³ Galih Haidar and Nurliana Cipta Apsari, "Pornografi Pada Kalangan Remaja Beserta Dampaknya," in *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 7, 2020, 137, <https://doi.org/https://doi.org/10.24198/jppm.v7i1.27452>.

⁴ Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya," *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 149, <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.

⁵ Tian Wahyudi, "Reinterpretasi Jihad Dalam Pendidikan Di Era Digital," *Tribakti: Jurnal Pemikiran Keislaman* 32, no. 1 (2021): 130, <https://doi.org/https://doi.org/10.33367/tribakti.v32i1.1412>.

membangun konsep pembelajaran pendidikan agama Islam yang efektif di era teknologi Industri 4.0 dan society 5.0.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pustaka (*library research*). Melalui kajian Pustaka, penulis menghimpun dan melakukan kategorisasi beragam literatur yang relevan dengan topik yang dibahas, kemudian dikaji dan ditelaah lebih lanjut. Kajian dilakukan dengan menggunakan teknik analisis isi, yang selanjutnya penulis paparkan hasil kajiannya secara deskriptif dan argumentatif.

C. Pembahasan

1. Tujuan Pendidikan Islam

Tujuan pendidikan merupakan cita-cita ideal yang hendak dicapai atau diwujudkan dalam diri peserta didik setelah proses pendidikan berlangsung. Karenanya, tujuan pendidikan tersebut seharusnya menjadi basis dalam pelaksanaan pendidikan. Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab⁶.

Sementara itu terkait dengan tujuan pendidikan Islam sendiri, para tokoh pendidikan Islam berbeda pendapat mengenai hal tersebut. Menurut Asyaibani, tujuan pendidikan Islam yaitu untuk meninggikan nilai-nilai akhlaq seseorang sehingga mencapai pribadi yang berakhlak mulia. Pribadi dengan akhlaq mulia tersebut dapat terlihat dari sikap dan perilaku peserta didik dalam kaitan hubungannya dengan Allah dan lingkungannya⁷. Adapun jika merujuk kepada pengertian pendidikan Islam sebagaimana yang dirumuskan dalam konferensi Islam sedunia yang ke-2 di Islamabad berisi bahwa, "Pendidikan harus ditujukan untuk mencapai pertumbuhan personalitas manusia secara menyeluruh, dengan cara melatih jiwa, akal, perasaan, dan fisik manusia. Dengan demikian, pendidikan diarahkan untuk mengembangkan manusia pada seluruh aspeknya: spiritual, intelektual, daya imajinasi, fisik keilmuan, dan Bahasa, baik secara individual maupun kelompok, serta mendorong seluruh aspek tersebut untuk mencapai kebaikan dan kesempurnaan. Tujuan akhir pendidikan diarahkan pada upaya merealisasikan pengabdian manusia kepada Allah, baik pada tingkat individual maupun masyarakat dan kemanusiaan secara luas"⁸.

Dari pemaparan di atas, didapati bahwa tugas utama pendidikan adalah membangun manusia didik yang shaleh dan berilmu dengan menginternalisasi nilai-nilai Islam dan ilmu pengetahuan pada pribadi peserta didik sehingga dapat menjadi sosok muslim yang beriman, bertakwa, berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia. Idealitas yang diinginkan pendidikan Islam tidak hanya sebatas

⁶ UU SISDIKNAS, "Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional," 2003.

⁷ Hamruni, *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga, 2008), 66.

⁸ Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kencana, 2010), 25.

kemampuan dari aspek intelektualitas dan keterampilan, namun juga aspek moralitas yang semuanya dilandasi keimanan dan ketakwaan kepada Allah Swt.

2. Respon Pendidikan Islam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0

Era revolusi industri 4.0 dan society 5.0 adalah era ilmu pengetahuan dan teknologi. Keduanya mencerminkan masa yang menunjukkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat pesat. Kelahiran dua era tersebut menuntut pendekatan pendidikan baru yang lebih sesuai dengan karakteristik kedua era tersebut.

Era revolusi industri 4.0 menghasilkan konsep pendidikan 4.0 yang oleh pakar pendidikan dibangun sebagai upaya untuk mengintegrasikan teknologi jaringan ke dalam kelas⁹. Pendidikan 4.0 menurut Teknowijoyo dan Marepelina, adalah rencana perluasan akses dan relevansi dalam mewujudkan smart education melalui inovasi dan pemerataan kualitas pendidikan serta pemanfaatan teknologi untuk mewujudkan pendidikan kelas dunia¹⁰. Melalui pendidikan 4.0 peserta didik didorong dan diharapkan telah siap untuk menghadapi tantangan global dengan kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya.

Sementara itu, era society 5.0 menghasilkan konsep pendidikan 5.0 yang menekankan pada pengintegrasian antara manusia dan teknologi, sehingga dengannya dapat memanfaatkan peluang dengan cara-cara kreatif dan inovatif. Dari perspektif ontologis, pendidikan 5.0 lebih menekankan pada aspek pendidikan karakter, moral dan keteladanan. Hal tersebut karena pengetahuan seseorang bisa didapatkan atau dinilai dengan mudah dengan teknologi, sementara soft dan hard skill individu tidak dapat digantikan oleh teknologi. Dalam Pendidikan Society 5.0, peserta didik dituntut untuk mempunyai kemampuan dalam pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kreatifitas yang dibutuhkan saat ini dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi¹¹.

Berkaitan dengan pendidikan Islam sendiri, sebagaimana yang telah dipaparkan di atas tentu tidak berubah secara substansial, namun tuntutan zaman menghendaki penyesuaian dalam hal membangun strategi pembelajaran dan penguatan pada beberapa aspek yang dibutuhkan seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kreatifitas sebagai bekal generasi muda menghadapi tantangan zaman di era ini. Berbagai penyesuaian tersebut dibutuhkan karena: (1) generasi yang lahir saat ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan generasi sebelumnya yang sangat dekat dengan teknologi; (2) tantangan serta problem yang dihadapi generasi muda saat ini berbeda dengan masa sebelumnya; dan (3) generasi muda muslim saat ini dituntut mampu bersaing dalam dunia global yang kompetitif.

Karakteristik generasi muda saat ini yang dikenal juga dengan generasi digital native sebagaimana diungkapkan Istiana, memiliki karakteristik antara lain: (1) memiliki kemampuan multitasking yang cukup tinggi; (2) cenderung ingin mendapatkan informasi dengan lebih cepat; (3) memahami gambar cenderung lebih mudah dibandingkan teks; (4) mempelajari sesuatu yang bersifat aktif dan

⁹ Teknowijoyo and Marpelina, "Relevansi Industri 4.0 Dan Society 5.0 Terhadap Pendidikan Di Indonesia," 179.

¹⁰ 179.

¹¹ Teknowijoyo and Marpelina, 180.

interaktif melalui kegiatan nyata cenderung lebih disukai dibandingkan sebaliknya; (5) Merasa dihargai bila hasil usahannya diberikan penghargaan (reward); (6) menjadikan teknologi menjadi bagian dari kehidupannya yang dengannya berharap dapat menyelesaikan beragam masalah¹².

Sementara itu, pesatnya perkembangan teknologi Informasi yang berdampak pada percepatan pergerakan informasi dan tak terbendungnya lalu lintas informasi dalam dunia maya menjadi tantangan tersendiri bagi generasi muda saat ini. Generasi muda dihadapkan pada pilihan pemanfaatan sisi positif teknologi bagi pengembangan diri atau justru sebaliknya-sisi destruktif bagi dirinya.

Berbagai problem yang menjadi PR bagi dunia pendidikan kita saat ini juga masih cukup banyak, misalnya ketergantungan pada gadget, kecanduan game yang berpengaruh pada kesehatan mental dan berkurangnya fokus pada pembelajaran, budaya instan yang sering kali mengurangi karakteristik kesungguhan dan pelemahan pada aspek kejujuran, kemudahan akses terhadap pornografi, perilaku kekerasan yang semakin meningkat, pergaulan bebas, narkoba dll. Berbagai masalah tersebut bila dicermati tidak terlepas juga dari dampak perkembangan teknologi informasi yang semakin mudah untuk diakses oleh semua pihak. Dalam kaitan inilah pendidikan Islam dituntut untuk mampu membaca kondisi ini dengan sebaik-baiknya sehingga dapat merespon dan menyikapi dengan meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik dan lebih sesuai dengan tantangan zaman.

Pendidikan Islam dituntut untuk mampu menjadikan pesatnya perkembangan teknologi sebagai peluang yang dapat meningkatkan mutu Pendidikan. Sisi positif dari teknologi perlu dimanfaatkan sebanyak-banyaknya, dan terus mengupayakan untuk mengurangi bahkan menghilangkan sisi negatif dari perkembangan teknologi.

Dengan demikian, pendidikan Islam perlu mereformulasi konsep pembelajaran yang lebih sesuai dengan subjek didik saat ini. Bila generasi muda yang menjadi peserta didik saat ini tidak terpisahkan dengan teknologi digital, maka diperlukan pendekatan, metode, dan media pembelajaran berbasis pada potensi dan karakteristik peserta didik, serta pemanfaatan teknologi digital untuk tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan.

3. Strategi Pembelajaran Agama Islam Era Revolusi 4.0 dan Society 5.0

Ali bin Abi Thalib r.a. pernah berkata, “didiklah anak-anak kalian agar siap menghadapi zamannya, karena mereka diciptakan untuk zaman yang berbeda dengan zaman kalian”¹³. Pesan sahabat Nabi Saw. tersebut menjadi kian relevan untuk diaktualisasikan di era sekarang. Perubahan yang terjadi saat ini merupakan perubahan revolusioner di berbagai sektor kehidupan masyarakat. Perubahan tersebut tidak terlepas dari pesatnya perkembangan teknologi yang dinilai oleh sebagian kalangan sebagai salah satu faktor utama yang menjadi ciri khas dari era ini. Oleh karenanya, kebutuhan untuk melakukan berbagai penyesuaian dalam proses pembelajaran merupakan upaya penting untuk mencetak generasi muda shaleh yang handal.

¹² Sukirman, “Peningkatan Atmosfer Belajar Siswa Generasi Digital Native Melalui Pembelajaran Berbasis Game,” in *Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan Dan Menggembirakan* (UMS, 2017), 347, <http://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/9601>.

¹³ Hamruni, *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam*, 234.

Ajaran dan nilai-nilai Islam yang syarat dengan kebaikan perlu ditampilkan dalam bentuk yang lebih nyata dan dapat dipahami oleh generasi muda saat ini. Ikhtiar untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran yang efektif perlu terus dilakukan. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), ada tiga aspek utama yang perlu dibangun yaitu aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap atau perilaku. Untuk membangun tiga aspek tersebut dibutuhkan konsep pembelajaran yang tepat, agar capaian dan tujuan yang dicita-citakan untuk membangun generasi shaleh yang handal dapat terwujud. Berikut ini beberapa upaya yang dapat diaktualisasikan dalam proses pembelajaran PAI dalam menghadapi era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0.

Pertama, Inovasi pembelajaran dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Suryadi menjelaskan bahwa beragam teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang saat ini sudah sangat memadai untuk menunjang proses belajar peserta didik. Beragam media digital dapat digunakan untuk berbagai kegiatan atau pekerjaan, seperti untuk eksplorasi, pencatatan, pendataan, penghitungan atau pengolahan data, analisis, visualisasi, dan pengemasan dalam format akhir laporan dapat dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi, ensiklopedia, pengolah kata, spreadsheet, graphic design, presentation tools, dll¹⁴. Sedangkan, media yang dapat digunakan untuk berinteraksi dan berkolaborasi antar peserta didik atau antara peserta didik dan pendidik, atau wawancara dengan narasumber, browsing, dan lain-lain dapat menggunakan beragam aplikasi networking seperti e-mail, zoom, geemeet, skype, whatsapp, telegram, voicemail dll.

Sebagai tool, teknologi dalam proses pembelajaran berfungsi untuk memudahkan dalam menyelesaikan pekerjaan dengan lebih efisien. Selain itu, beragamnya teknologi mutakhir yang berkembang saat ini juga memiliki daya tarik tersendiri bagi generasi muda karena memiliki nilai estetis dan dianggap lebih menyenangkan. Suasana tersebut tentu akan sangat mendukung terhadap efektivitas dalam pembelajaran. Semakin peserta didik menikmati proses pembelajaran, maka akan semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pencapaian pembelajaran.

Disamping hal di atas, sistem E-Learning juga merupakan inovasi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. E-Learning memiliki karakteristik fleksibilitas dan terbuka. Seorang peserta didik dapat belajar dimana dan kapan saja melalui bahan ajar atau berbagai sumber yang disediakan atau diarahkan oleh pendidik. Melalui penggunaan E-Learning diharapkan peserta didik mampu menyerap materi lebih baik terhadap materi yang diajarkan, dapat meningkatkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan kemampuan belajar mandiri, meningkatkan kualitas materi yang diajarkan, dan meningkatkan keterampilan dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran¹⁵.

Kedua, menggunakan pendekatan Students Central Learning (SCL). Pembelajaran berpusat pada peserta didik merupakan paradigma pendidikan yang mendorong peserta didik untuk secara mandiri aktif dalam membangun dan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap atau perilakunya. Dalam

¹⁴ "Pemanfaatan ICT Dalam Pembelajaran," *Pendidikan Terbuka Jarak Jauh* 8, no. 1 (2007): 92.

¹⁵ Mery Yanti and Yusnaini Yusnaini, "The Narration of Digital Literacy Movement in Indonesia," *Informasi* 48, no. 2 (2018): 243–55, <https://doi.org/10.21831/informasi.v48i2.21148>.

implementasi model pembelajaran dengan pendekatan SCL, pendidik dituntut untuk membantu peserta didik dalam penentuan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, mendorong mereka untuk dapat menilai hasil belajar sendiri, membantu mereka agar mampu bekerja sama dalam tim, memastikan agar mereka memahami bagaimana memanfaatkan semua sumber belajar yang tersedia¹⁶.

Dalam pendekatan pembelajaran SCL, pendidik berperan sebagai fasilitator dan motivator, sementara peserta didik berperan sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Pendidik harus menyadari bahwa dirinya bukan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan dan informasi bagi peserta didiknya, namun banyak sumber lain yang dapat diakses oleh peserta didik dengan arahan dan bimbingan pendidik. Pendidik harus mampu mengarahkan, memfasilitasi, dan membangun suasana belajar yang kondusif bagi peserta didiknya. Pendidik juga bertugas untuk mendorong semangat dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pendekatan SCL menjadi relevan untuk diterapkan sebab di era pesatnya perkembangan teknologi saat ini berbagai sumber belajar tersedia di beragam media digital. Disamping itu, kedekatan generasi muda saat ini dengan teknologi membuatnya semakin mudah untuk mengakses dan menggunakan teknologi yang ada. Akses terhadap sumber belajar tersebut tidak hanya dalam lingkup nasional, namun dapat juga bersifat internasional. Oleh sebab itu, dalam kaitan ini peran pendidik yaitu menanamkan kemandirian belajar dan meningkatkan kemampuan berliterasi peserta didik.

Ketiga, Fleksibilitas dalam penggunaan metode dan pemanfaatan media pembelajaran. Menurut Toto Suharto, "tidak ada satu metodepun yang dipandang ideal untuk semua tujuan pembelajaran, semua mata pelajaran, serta semua suasana dan aktivitas pendidikan secara umum"¹⁷. Karenanya, fleksibilitas dalam penggunaan metode tetap diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Demikian pula dalam penggunaan media pembelajaran. Metode dan media merupakan dua komponen pembelajaran yang saling melengkapi dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Jika mengacu kepada pendekatan Student Central Learning, maka metode yang dapat digunakan cukup banyak, diantaranya: small group discussion, contextstual learning, projectbased learning, problembased learning, collaborative learning, discovery learning, role play dan simulation, cooveratif learning dll. Dalam penerapannya, berbagai metode tersebut dapat diaktualisasikan dalam bentuk pembelajaran luring, daring, atau blended. Hanya saja sebagaimana dijelaskan di atas, sebelum menentukan metode yang akan digunakan, perlu diperhatikan kesesuaian dengan tujuan dan materi pembelajaran. Oleh karenanya, tidak menutup kemungkinan melakukan penggabungan metode.

Adapun kaitannya dengan media pembelajaran, banyak yang dapat dimanfaatkan oleh para pendidik maupun peserta didik dalam menunjang proses pembelajarannya. Berbagai produk teknologi digital saat ini hadir dalam berbagai bentuk, seperti zoom, gmeet, skype, panopto, power point, google classroom, google slide, google form, google doc, prezi, padlet, quezziz, kahoot, Camtasia,

¹⁶ Zulvia Trinova, "Pembelajaran Berbasis Student-Centered Learning Pada Materi Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Al-Ta'lim* Volume 1, no. 4 (2013): 327, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15548/jt.v20i1.28>.

¹⁷ *Filsafat Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Ar-Ruz, 2006), 142.

adobe flash, filmora, e-book, perpustakaan digital, youtube, jurnal dll. Beragam produk teknologi tersebut dapat dimanfaatkan untuk media dan sarana pembelajaran, seperti untuk pembuatan bahan ajar, manajemen kelas, manajemen konten, pengelolaan nilai, media pertemuan tatap muka daring, media pematik diskusi, diskusi kelompok, penugasan, pembuatan tugas secara individu maupun kelompok, kolaborasi, evaluasi, dll.

Keempat, membangun pembelajaran yang dinamis dan kreatif. Hal tersebut penting agar suasana pembelajaran tidak monoton dan membosankan. Untuk membangun kelas yang dinamis dan kreatif, seorang pendidik dapat menggunakan berbagai metode yang variatif dan memanfaatkan teknologi digital yang sesuai. Suasana yang dinamis juga dapat dibangun melalui dialog interaktif, diselingi dengan ice breaking, memberikan pertanyaan yang menantang, memberi feedback dan mempertanyakan gagasan yang disampaikan peserta didik dsb.

Kelima, pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk mampu berpikir kritis. Berpikir kritis merupakan kemampuan yang dibutuhkan generasi muda saat ini. Kehadiran teknologi digital yang menyediakan ruang tanpa batas di era ini menyajikan beragam informasi, pengetahuan, pemikiran, gagasan, produk budaya dan lain sebagainya yang menuntut para generasi muda untuk mampu berpikir kritis. Dalam Q.S Al-Maidah ayat 100 Allah berfirman, "Katakanlah (Nabi Muhammad), "Tidaklah sama yang buruk dengan yang baik meskipun banyaknya yang buruk itu menarik hatimu. Maka, bertakwalah kepada Allah wahai ulul albab agar kamu beruntung." Demikian juga kita dapati dalam Q.S. Az-Zumar ayat 18 yang mempunyai, "(Yaitu) mereka yang mendengarkan perkataan lalu mengikuti apa yang paling baik di antaranya. Mereka itulah orang-orang yang telah diberi petunjuk oleh Allah dan mereka itulah ulul albab." Jika dikontekstualisasikan dalam pengertian berpikir kritis, paling tidak dua ayat tersebut menunjukkan, bahwa seorang intelektual muslim dituntut untuk: (1) mampu membedakan mana yang baik dan buruk, serta teguh dalam mempertahankan kebaikan tersebut; (2) mampu memilih yang terbaik dari beragam perkataan, pendapat, pemikiran dan gagasan yang didengarnya atau dihadapkan kepadanya.¹⁸ Dengan demikian, pendidik perlu membangun pembelajaran yang mampu mengasah peserta didik untuk mampu berpikir kritis.

Kemampuan berpikir kritis sebagaimana dijelaskan dalam dua ayat di atas paling tidak menuntut empat kemampuan utama yang perlu diasah dan terus ditingkatkan, yaitu kemampuan menganalisis, membandingkan, mengevaluasi, dan memutuskan saat dihadapkan pada suatu masalah, informasi, pengetahuan, pemikiran dan gagasan. Empat kemampuan tersebut dapat dikembangkan dengan mendesain model pembelajaran yang menekankan penguatan nalar atau rasio peserta didik. Model pembelajaran yang dapat dipertimbangkan dalam kaitan tersebut, diantaranya: pembelajaran berbasis masalah, studi kasus, pembelajaran berbasis proyek, dsb.

Keenam, membangun pembelajaran yang kontekstual dan kolaboratif. Di atas telah disebutkan bahwa pembelajaran kontekstual dan pembelajaran kolaboratif

¹⁸ Tian Wahyudi, "Penguatan Literasi Digital Generasi Muda Muslim Dalam Kerangka Konsep Ulul Albab," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (December 31, 2021): 169, <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.368>.

merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hanya saja dalam kaitan ini kontekstual dan kolaborasi dalam pembelajaran tidak hanya model atau metode yang digunakan dalam mentransmisikan ilmu dan atau keterampilan, namun juga membangun kemampuan peserta didik dalam mengkontekstualisasikan materi yang diajarkan dengan kehidupan nyata individu peserta didik. Disamping itu, ia juga dituntut untuk mampu bekerjasama dalam tim. Kemampuan kerjasama tersebut menjadi penting sebab hakikatnya manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan dan melengkapi antara satu dengan yang lainnya. Oleh karenanya, aspek-aspek lain yang dituntut dalam hal ini adalah kemampuan komunikasi dan tanggung jawab.

Kemampuan untuk mengkontekstualisasikan apa yang didapatkan dalam proses pembelajaran dan kemampuan untuk berkolaborasi dengan orang lain atau dalam tim adalah dua kemampuan penting di era ini. Hal demikian karena pendidikan hakikatnya hadir untuk membangun sumber daya manusia yang siap menjawab berbagai tantangan zaman. Disisilain, dunia pendidikan seharusnya berada dalam kehidupan nyata, bukan terasing dari kondisi sosial masyarakat. Dengan demikian, pembelajaran kontekstual dan kolaboratif dalam kaitan ini tidak hanya sebagai metode atau model, namun juga sebagai capaian pembelajaran dalam menghadapi tantangan era revolusi Industri 4.0 dan masyarakat 5.0.

Ketujuh, membangun lingkungan belajar yang kondusif. Lingkungan belajar merupakan komponen pendidikan yang selalu ada dalam proses belajar. Saat seseorang belajar, dia tidak hanya berhadapan dengan materi yang sedang dipelajarinya, namun dia juga dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Lingkungan tersebut dapat berbentuk lingkungan fisik atau lingkungan sosial. Lingkungan fisik dapat berupa sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran. Sementara lingkungan sosial merupakan tempat interaksi dengan atau antar manusia saat pembelajaran berlangsung, yang mencakup lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan termasuk juga ruang maya. Dengan demikian, mengingat lingkungan merupakan komponen integral saat proses belajar berlangsung, maka pendidik perlu mendesain dan mengupayakan terciptanya lingkungan yang kondusif bagi para pembelajar.

Disamping hal di atas, Les Gally dan Suet-Ling Pong, dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa atmosfer kelas dapat berpengaruh terhadap prestasi akademik dan non akademik peserta didik. Penelitian yang dilakukan Silalahi juga menggambarkan bahwa atmosfer (lingkungan) kelas dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.¹⁹ Dengan kata lain, bahwa suasana dan kondisi lingkungan dapat berpengaruh terhadap prestasi peserta didik, baik akademik maupun non akademik.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan akan pentingnya mendesain dan mengupayakan terciptanya lingkungan yang kondusif dalam pembelajaran. Lingkungan pembelajaran yang dimaksud meliputi lingkungan fisik yang perlu ditata dan dikelola dengan baik agar dapat menjadi media pembelajaran yang

¹⁹ Harjali et al., "Strategi Guru Dalam Membangun Lingkungan Belajar Yang Kondusif: Studi Fenomenologi Pada Kelas-Kelas Sekolah Menengah Pertama Di Ponorogo," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 23, no. April (2017): 11.

bermakna. Sementara terkait dengan lingkungan sosial, perlu dibangun atmosfer yang dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Hal lain yang tidak kalah penting, adalah membangun lingkungan yang berlandaskan nilai-nilai Islam. Atmosfer pembelajaran Islami diperlukan untuk membangun keimanan dan akhlak peserta didik.

Kedelapan, membangun kesadaran akan visi teologis atau kecerdasan spiritual dalam proses pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan di atas, bahwa diantara tujuan pendidikan Islam adalah mencetak pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt. Tujuan pembelajaran tentu harus selaras dengan tujuan pendidikan. Dengan kata lain, pembelajaran harus mampu membangun kesadaran teologis peserta didik. Kegiatan belajar dan menuntut ilmu dalam Islam, harus mencerminkan misi teologis yang pada akhirnya menghasilkan pribadi takwa. Ayat Al-Quran yang pertama kali turun yang terdapat dalam Surat Al-Alaq ayat 1 misalnya, "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan!." Proses membaca yang merupakan gerbang ilmu dalam ayat tersebut menuntut atas nama dan penyertaan nama Tuhan. Belum lagi kalau kita kaitkan kata "iqra" yang ditafsirkan oleh sebagian ulama tidak hanya terbatas pada makna, "membaca" secara tekstual tapi termasuk membaca konteks dan alam semesta, sehingga maknanya bisa "mempelajari", "menelaah" dan "mengkaji". Proses mendapatkan ilmu dituntut untuk semakin menguatkan iman. Demikian pula dengan iman, yang mendorongnya untuk terus belajar dan menuntut ilmu. Artinya bahwa proses belajar atau pembelajaran secara umum dituntut untuk mampu membangun kesadaran akan visi teologis peserta didik berupa pentingnya peningkatan keimanan dan ketqwaan kepada Allah.

Untuk membangun kesadaran akan visi teologis di atas, pendidik dapat mengupayakannya dengan: (1) memulai dan mengakhiri pembelajaran dengan doa atau dzikir; (2) mengajarkan pentingnya doa dan meminta mereka untuk senantiasa berdoa meminta ilmu yang bermanfaat selepas shalat atau ibadah yang lain dan saat memulai dan mengakhiri belajar; serta senantiasa (3) mendoakan peserta didik.

D. Simpulan

Era Revolusi Industri 4.0 dan Era Society 5.0 merupakan era yang menunjukkan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kedua era ini menghasilkan generasi muda baru yang demikian dekat dengan teknologi sehingga memiliki karakteristik yang khas yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Hal tersebut menuntut respon pendidikan Islam. Pendidikan Islam sebagai sarana mencetak generasi muda muslim dituntut untuk terus aktif meningkatkan kualitasnya sehingga mampu menghasilkan sumber daya manusia yang saleh dan handal. Hadirnya kedua era di atas dan karakteristik generasi mudanya yang khas memerlukan pendekatan pendidikan baru yang lebih sesuai, utamanya lagi adalah strategi pembelajaran yang efektif.

Beberapa upaya yang dapat dilakukan dalam membangun strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam merespon kedua tantangan era di atas antara lain: (1) Inovasi pembelajaran dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK); (2) menggunakan pendekatan *Students Central Learning (SCL)*; (3) Fleksibilitas dalam penggunaan metode dan pemanfaatan media pembelajaran; (4) membangun pembelajaran yang dinamis dan kreatif; (5) pembelajaran yang menekankan peserta

didik untuk mampu berpikir kritis; (6) membangun pembelajaran yang kontekstual dan kolaboratif; (7) membangun lingkungan belajar yang kondusif; (8) membangun kesadaran akan visi teologis atau kecerdasan spiritual dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Haidar, Galih, and Nurliana Cipta Apsari. "Pornografi Pada Kalangan Remaja Beserta Dampaknya." In *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7:136, 2020. <https://doi.org/https://doi.org/10.24198/jppm.v7i1.27452>.
- Hamruni. *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga, 2008.
- Harjali, I Nyoman Sudana Degeng, Punaji Setyosari, and Wasis D Dwiyo. "Strategi Guru Dalam Membangun Lingkungan Belajar Yang Kondusif: Studi Fenomenologi Pada Kelas-Kelas Sekolah Menengah Pertama Di Ponorogo." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 23, no. April (2017): 010–019.
- Nata, Abuddin. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 148–58. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.
- Suharto, Toto. *Filsafat Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Ar-Ruz, 2006.
- Suherman, Musnaini, Hadion Wijoyo, and Irjus Indrawan. *Industry 4.0 vs. Society 5.0. Pena Persada*. Purwokerto: Pena Persada, 2020. https://doi.org/10.1007/978-3-030-62784-3_28.
- Sukirman. "Peningkatan Atmosfer Belajar Siswa Generasi Digital Native Melalui Pembelajaran Berbasis Game." In *Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan Dan Menggembirakan*, 345–51. UMS, 2017. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/9601>.
- Suryadi, Ace. "Pemanfaatan ICT Dalam Pembelajaran." *Pendidikan Terbuka Jarak Jauh* 8, no. 1 (2007): 83–98.
- Teknowijoyo, Felixtian, and Leni Marpelina. "Relevansi Industri 4.0 Dan Society 5.0 Terhadap Pendidikan Di Indonesia." *Educatio: Jurnal Ilmu Pendidikan* 16, no. 2 (2021): 173–84. <https://doi.org/10.29408/edc.v16i2.4492>.
- Trinova, Zulvia. "Pembelajaran Berbasis Student-Centered Learning Pada Materi Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Al-Ta'lim* Volume 1, no. 4 (2013): 324–35. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15548/jt.v20i1.28>.
- UU SISDIKNAS. "Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional," 2003.
- Wahyudi, Tian. "Penguatan Literasi Digital Generasi Muda Muslim Dalam Kerangka Konsep Ulul Albab." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (December 31, 2021): 161–78. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.368>.
- . "Reinterpretasi Jihad Dalam Pendidikan Di Era Digital." *Tribakti: Jurnal Pemikiran Keislaman* 32, no. 1 (2021): 129–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.33367/tribakti.v32i1.1412>.
- Yanti, Mery, and Yusnaini Yusnaini. "The Narration of Digital Literacy Movement in Indonesia." *Informasi* 48, no. 2 (2018): 243–55. <https://doi.org/10.21831/informasi.v48i2.21148>.