

INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN PAI Ru-Ar-B (Rumah Augmented Reality dan Braille)

Vegia Oviensy¹⁾, Nuzmi Sasferi ²⁾

¹ Institut Agama Islam Negeri Kerinci
Vegiaoviensy4375@gmail.com

² Institut Agama Islam Negeri Kerinci
snuzmi@yahoo.co.id

ABSTRAK:

Keberhasilan suatu proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh media pembelajaran yang digunakan. Seiring dengan perkembangan zaman tantangan dan hambatan pendidikan Islam juga terus mengalami perkembangan dan juga perubahan. Terlebih lagi dunia saat ini telah memasuki era revolusi 4.0. Era ini ditandai dengan sentralnya teknologi dalam kehidupan manusia bahkan dalam dunia pendidikan. Untuk mengikuti perkembangan zaman yang sudah memasuki era revolusi industri 4.0 maka penulis membuat inovasi baru media pembelajaran yaitu Ru-Ar-B (Rumah *Augmented Reality* dan *Braille*) Inovasi Media Pembelajaran PAI. Media pembelajaran ini merupakan sebuah media yang tersusun dalam bentuk rumah dimana pada media ini terdapat materi pembelajaran akidah akhlak kelas 10 semester 2 kurikulum 2013. serta dilengkapi dengan teknologi *Augmented Reality* yang dapat menampilkan video pembelajaran 3D dan juga terdapat huruf Braille yang dapat digunakan oleh penyandang tunanetra. Tujuan dari inovasi ini adalah untuk menggabungkan semua gaya belajar siswa di era serba teknologi kedalam satu wadah dan juga untuk mengoptimalkan pemanfaatan kecanggihan teknologi media sosial serta juga dapat dipergunakan untuk media pembelajaran bagi penyandang disabilitas tunanetra. Sehingga pembelajaran lebih efektif dan siswa dapat menyerap materi pembelajaran dengan baik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*).

Kata Kunci: *Pendidikan Agama Islam, Era Revolusi 4.0, Media Pembelajaran, Augmented Reality, Braille*

ABSTRACT

The success of a teaching and learning process is largely determined by the learning media used. Along with the times, the challenges and obstacles of Islamic education also continue to develop and change. Moreover, today's world has entered the era of revolution 4.0. This era is marked by the centrality of technology in human life, even in the world of education. To keep up with the times that have entered the era of the industrial revolution 4.0, the author makes a new innovation of learning media, namely Ru-Ar-B (Augmented Reality and Braille House) PAI Learning Media Innovation. This learning media is a media that is arranged in the form of a house where in this media there are learning materials for aqidah morals for class 10 semester 2 of the 2013 curriculum. It is also equipped with Augmented Reality technology that can display 3D learning videos and there are also Braille letters that can be used by blind people. The purpose of this innovation is to combine all student learning styles in the all-technological era into one container and also to optimize the use of sophistication in social media technology and can also be used for learning media for people with visual impairments. So that learning is more effective and students can absorb learning material well. The research method used in this research is R&D (Research and Development).

Keywords: *Islamic Religious Education, Revolutionary Era 4.0, Learning Media, Augmented Reality, Braille*

PENDAHULUAN

Pada awal perkembangan pendidikan di Indonesia terutama pendidikan agama Islam terselenggara dalam bentuk yang sangat sederhana yaitu dilaksanakan secara informal saja dari masjid ke masjid, pintu ke pintu, rumah ke rumah saja. Walaupun pendidikan agama Islam terselenggara demikian ia tetap mengalami kemajuan dan perkembangan yang sangat pesat sampai saat ini. Perkembangan pendidikan agama Islam sudah mulai dilakukan Pada tahun 1476 berdasarkan suatu rencana yang telah disusun. Pemerintah belanda membentuk *Pries Tareeden* yaitu pengawas yang hanya mengawasi kehidupan rakyat dalam beragama dan dalam pendidikan Islam sekitar abad 19 lebih tepatnya tahun 1882.(Sahari, n.d.)

Pemerintah mengambil keputusan untuk menetapkan aturan yang wajib untuk dipatuhi oleh warga negara yaitu ketika hendak melakukan pengajaran (pengajian) harus meminta izin terlebih dahulu. Hal ini berdasarkan masukan dari *Pries Tareeden* tahun 1905. Pada tahun 1925 muncul aturan yang lebih berat lagi yaitu pemerintah menetapkan bahwa hanya orang-orang tertentu yang boleh melakukan pengajaran. Melihat isi dari peraturan tersebut ibaratkan pemerintah sedang memberi gambaran bahwa pendidikan Islam Akan musnah dalam waktu yang tidak lama. Namun keadaan yang dapat disaksikan melalui gambaran sejarah justru berbalik arah.

Bahkan zaman sekarang yang namanya pendidikan bisa dilakukan tanpa harus bertatap muka (luring) karena pendidikan pada zaman sekarang dapat dilakukan secara tidak bertatap muka dikelas (daring) yang sudah diterapkan oleh setiap kampus maupun sekolah lainnya. Pendidikan agama Islam telah dilakukan secara tidak langsung (daring) yaitu pembelajaran yang telah memanfaatkan kecanggihan teknologi internet. Hal ini telah dilaksanakan sejak awal tahun 2020.

Model pembelajaran yang dapat dilaksanakan tanpa bertatap muka langsung

di kelas di berikan kepada mahasiswa ataupun siswa pada zaman moderen yang serba canggih seperti saat ini. Model pembelajaran dalam jaringan maupun luar jaringan daring maupun luring di jadikan sebagai suatu model pembelajaran yang memanfaatkan kecanggihan teknologi dan dunia maya media sosial menggunkan aplikasi pembelajaran dan jaringan internet. Tentu saja model pembelajaran daring ini sudah di terapkan pada pembelajaran umum dan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.(Rio Erwan Pratama, 2020)

Dalam kurikulum pendidikan yang di susun untuk Indonesia terdapat beberapa mata pelajaran wajib salah satunya adalah pendidikan Agama. Dimana pemerintah mengharapakan bahwa kehidupan secara terpadu dapat terlaksana melalui pendidikan agama tersebut. Maka demikian pemerintah mewajibkan pendidikan agama di Indonesia.

Dalam bahasa Yunani kuno kata pendidikan diterjemahkan sebagai suatu hal yang diberikan kepada peserta didik yaitu berupa arahan hal ini berasal dari kata *Paedagogie*. Dalam bahasa Inggris diterjemahkan sebagai arahan atau tuntunan yaitu dari kata *Education*. Dalam bahasa Arab kata pendidikan diterjemahkan sebagai pemberian pengetahuan dan keterampilan, membina dan memberikan pendidikan, serta proses dalam memberikan binaan dan pendidikan tersebut.(Nurkholis, n.d.)

Menurut Undang-Undang dasar No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional "Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan keterampilan dan membentuk peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. 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 jawab".(Pusat, 2003)

Pada saat ini tujuan dari pendidikan Islam telah di anggap sesuai dengan tuntutan yang ada dalam Al-Qur'an bahkan an-Nahwawi berpendapat bahwa maksud dari pendidikan Islam yaitu untuk mengasah kemampuan berfikir dan kemampuan berakal serta untuk mengasah tumbuhnya bakat yang sudah dibawa sejak lahir demi berkembangnya potensi yang dimiliki oleh generasi muda. Dalam mewujudkan tujuan dari pendidikan tersebut terdapat agen utama yang berperan penting yaitu guru. Seorang guru merupakan orang yang bertanggung jawab dalam pentransferan pengetahuan dan ilmu kepada anak didiknya.

Permasalahan yang dihadapi untuk mewujudkan tujuan dari pendidikan tersebut adalah guru masih monoton dalam penggunaan media pembelajaran. seperti masih memakai metode ceramah dan diskusi sehingga pembelajaran tidak dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Permasalahan tersebut menjadi salah satu faktor penghambat untuk tercapainya tujuan dari pendidikan. dalam mewujudkan kemajuan suatu bangsa tidak hanya dibutuhkan pendidikan formal saja tetapi juga sangat dibutuhkan pendidikan agama tentunya.

Pendidikan agama Islam merupakan sesuatu hal yang dilakukan secara tersusun untuk mempersiapkan anak didik dalam pemahaman dan penghayatan mengenai pendidikan dan ajaran agama Islam itu sendiri. Hal ini juga diiringi sebuah keharusan dalam hormat menghormati penganut agama lainnya agar terciptanya kerukunan bangsa dan negara. Dalam mewujudkan keberhasilan tersebut tentu sangat dibutuhkan inovasi baru media belajar supaya peserta didik lebih paham terhadap materi pembelajaran yang di ajarkan oleh seorang guru. Kehidupan manusia yang sangat senral dengan kecanggihan teknologi yang dampaknya sangat besar bahkan pada aspek pendidikan.

Tidak diherankan lagi pada zaman sekarang terlebih lagi dalam dunia

pendidikan munculah istilah pendidikan 4.0 yang digambarkan dan dipergunakan oleh para ahli dalam mengintegrasikan kecanggihan yang ada kedalam proses pembelajaran. era ini di tandai dengan manuiadan mesin seakan hidup berdampingan dan saling membutuhkan satu sama lain bahkan untuk memecahkan dan mencari solusi dari berbagai masalah yang timbul. Tentu saja dapat menimbulkan inovasi baru dalam proses belajar yang tidak hanya diperuntukan siswa normal tetapi juga penyandang disabilitas tunanetra serta inovasi baru media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan semua gaya belajar siswa di era teknologi saat ini.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menyenangkan serta memberi tantangan memberikan motivasi serta dapat memberikan wadah untuk mengembangkan kreativitas sesuai dengan bakat siswa. Terlebih lagi perkembangan teknologi yang semakin canggih sehingga menuntut guru untuk terus berinovasi dalam memilih media pembelajaran yang tepat. Dalam mewujudkan pembelajaran interaktif menyenangkan dan menantang dapat menggunakan media pembelajaran Augmented Reality. (Imawan Mustaqim, 2017)

Ada dua hal yang mempengaruhi hasil belajar bagi siswa yaitu internal dan eksternal, dari luar dan dari dalam. Internal adalah sesuatu yang bersumber dari dalam individu melalui motivasi, suatu bakat dan bahkan minat serta gaya belajar sedangkan dari luar yaitu sekolah, keluarga dan masyarakat. Ada sedikitnya tiga gaya belajar siswa yaitu visual, auditori dan kinestetik. (a. mushawwir tayeb, 2015)

Dalam mengoptimalkan hasil belajar, penting bagi siswa dan guru dalam memahami masing-masing gaya belajar siswa. gaya belajar setiap orang berbeda-beda ada yang auditori, visual dan kinestetik dalam mengoptimalkan pembelajaran tersebut tentu dibutuhkan multimedia. (Patric Albus, 2021)

Minimnya perkembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam di Indonesia yang memadukan antara media pembelajaran untuk siswa normal serta media pembelajaran untuk penyandang tunanetra serta media pembelajaran yang dapat memadukan semua gaya belajar siswa (multimedia) menjadi salah satu faktor kurang optimalnya pembelajaran. masalah selanjutnya berlanjut kepada jumlah media pembelajaran tidak berimbang dengan jumlah penyandang tunanetra di Indonesia.

Hal ini terjadi karena kurangnya perhatian pemerintah terhadap penyandang tunanetra. Padahal Indonesia dinobatkan sebagai penyandang disabilitas tunanetra terbesar kedua di dunia. Sekitar 1.5% jumlah penyandang tunanetra di Indonesia dari semua jumlah penduduk Indonesia atau sekitar 3,5 juta jiwa dari 237.641.326 penduduk Indonesia hal ini berdasarkan data statistik pada tahun 2010. (Badan Pusat Statuistik, 2010)

Menurut data dari yayasan Mitra Netra , IKAPI (Ikatan Penerbit Indonesia) menerbitkan 10.000 buku pertahun dan sebanyak 100-150 buku diketik ulang untuk tunanetra. Berarti buku dalam huruf braille yang dapat dibaca oleh tunanetra sebagai media belajar hanya 10%-15% dari total buku yang dirilis kepasar.

Melihat kondisi dimana jumlah media pembelajaran tidak seimbang dengan jumlah penggunaannya dan optimalnya pembelajaran menggunakan teknologi serta multimedia maka inovator memiliki rancangan atau desain Ru-Ar-B (Rumah Augmented Reality dan Braille Inovasi Media Pembelajaran PAI. Yang dapat digunakan oleh siswa normal dan juga penyandang tunanetra.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau lebih dikenal dengan metode penelitian Research and Development. Tujuan dari model ini adalah untuk mendesain dan menghasilkan suatu produk. Produk yang akan di kembangkan

adalah Ru-Ar-B (Rumah Augmented Reality dan Braille). Penelitian ini menggunakan prosedur ADDIE dimana prosedur ADDIE ini menggunakan suatu siklus alir sebagai berikut:



Pada tahap analisis ini dilakukan observasi awal yang bertujuan untuk mengetahui kurikulum, materi dan sistem pendidikan yang digunakan. Pada tahap kedua yaitu Desain digunakan untuk merancang media pembelajaran yang di anggap sesuai dengan hasil observasi awal. Pada tahap ketiga yaitu implementasi dimana tahap ini diperlukan validasi para ahli untuk melihat sejauh mana kelayakan media pembelajaran yang dibuat. Dan tahap selanjutnya yaitu Evaluasi di gunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang sudah di validasi oleh para ahli agar lebih optimal dalam penerapannya dan tahap yang terakhir jika media pembelajaran sudah di anggap layak dapat dilakukan tahap pengembangan.

Adapun teknik pengumpulan data yaitu observasi dan wawancara. Adapun teknik analisa data dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi.

PEMBAHASAN

Pendidikan Agama Islam

Sangat banyak definisi yang diutarakan oleh para ulama dalam mengartikan pendidikan agama Islam, salah satunya adalah berdasarkan pendapat Zakiyah Derajat bahwa suatu hal yang dilakukan untuk mempertahankan pengetahuan Islam serta merawat dan mengingat dengan baik pengetahuan tersebut sehingga ajaran agama Islam dapat dijadikan pedoman dalam menjalani hidup. Hal ini merupakan definisi dari pendidikan agama Islam. (Rofiq, 2010)

Sumber lain mengatakan bahwa pendidikan Islam merupakan suatu proses yang dilakukan dalam rangka merubah hidup seseorang agar menjadi lebih baik dari yang sebelumnya serta meningkatkan derajatnya sesuai dengan pengaruh dari dirinya sendiri dan pengaruh lingkungan. (Nur, 2013)

Dapat kita simpulkan bahwa yang dimaksud dengan pendidikan agama Islam merupakan suatu pekerjaan yang dilakukan dalam rangka membantu membentuk watak serta tingkah laku manusia menjadi lebih baik sehingga dapat memanusiakan manusia dengan tujuan apa yang ia pelajari dan alami dalam pendidikan Islam dapat dijadikan pegangan untuk menempuh segala bentuk tantangan dimasa yang akan datang. (Sukring, 2013)

Media Pembelajaran

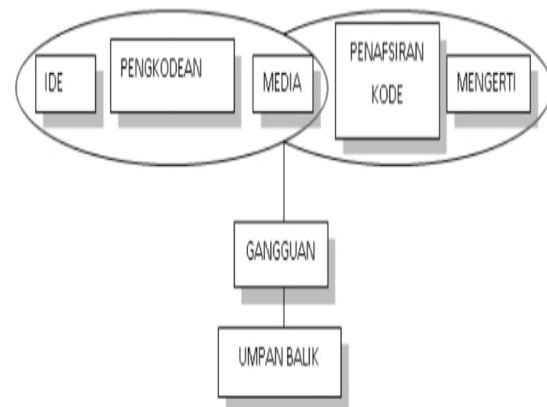
Keberhasilan dari aktivitas belajar mengajar sangat ditentukan oleh media pembelajaran yang digunakan maka media pembelajaran menjadi suatu hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Berhasil atau tidaknya penransferan materi pembelajaran sangat ditentukan oleh media belajar yang digunakan.

Media sendiri berasal dari bahasa latin yang diartikan sebagai penengah, perantara atau pengantar hal ini berdasarkan kata Medius. Sedangkan menurut bahasa Arab media adalah suatu alat yang digunakan untuk mentransferkan pesan. Secara keseluruhan kata media dapat diterjemahkan sebagai peristiwa untuk menyampaikan

informasi atau pengetahuan untuk siswa. Manusia, materi, keterampilan dan sikap merupakan salah satu bentuk media hal ini berdasarkan pendapat dari Gearlach dan Ely. (Airtanah, 2014)

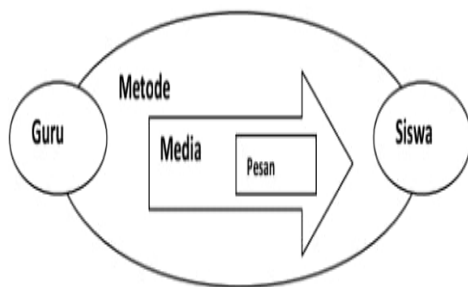
Dapat kita tarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam upaya menyampaikan informasi untuk proses belajar mengajar sehingga pemikiran dan juga perasaan serta semangat belajar terangsang.

Adapun kedudukan dari media pembelajaran adalah media pembelajaran menduduki tempat yang amat penting dalam berlangsungnya proses belajar mengajar karena jika tidak ada media pembelajaran maka usaha penransferan ilmu tidak akan berlangsung dengan baik dan optimal.



Gambar 1. Kedudukan media pembelajaran dalam pendidikan

Adapun fungsi dari media pembelajaran yaitu untuk sarana menyampaikan informasi atau pengetahuan (materi) oleh seseorang (Guru) kepada orang lain (siswa). Adapun manfaat dari media secara tersendiri adalah sebagai alat dalam meningkatkan motivasi dan perhatian peserta didik dalam belajar serta mengatasi kendala lainnya seperti waktu, biaya dan menghindari terjadinya salah dalam penafsiran pembelajaran untuk para siswa. (Usep Kustiawan, 2016)



Gambar 2. Fungsi media pembelajaran sebagai proses belajar mengajar

Augmented Reality

Augmented reality merupakan suatu kecanggihan teknologi yang dapat menggabungkan dunia maya dengan dunia nyata dalam satu waktu yang bersamaan sekaligus. *Augmented reality* merupakan suatu proses yang memasukan objek virtual 3dimensi kedalam dunia nyata dari dunia maya. teknologi ini juga digunakan dalam bidang industri, militer bahkan pendidikan. (Muhamad Jarjih, Wandita Judith Stephanie, 2018)

Carmigniani berpendapat bahwa augmented reality merupakan suatu kecanggihan teknologi yang dapat menggabungkan benda virtual yang dapat dari komputer dengan dunia nyata. (Chowanda, 2011)

Penggunaan teknologi *augmented reality* sangat mudah yaitu dengan mendownload aplikasi *assembler edu* kemudia membuat sebuah proyek sesuai keinginan dan kita akan diberikan berupa kode Qr sehingga dapat di scan memunculkan teknologi canggih Ar.

Prosedur Pengembangan

Adapun prosedur pengembangan media pembelajaran ini menggunakan teknik ADDIE yaitu Analisa, Desain, Development dan Implementasi serta evaluasi.

Tahap pertama yaitu analisa, pada tahap ini inovator menganalisa kurikulum yang akan di pakai, materi pembelajaran serta media pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan. Pada tahap ini inovator

menggunakan kurikulum 2013 serta materi pembelajaran akidah akhlak kelas 10 semester 2 dan media pembelajaran yang dibutuhkan merupakan multimedia yang dapat menggabungkan semua gaya belajar siswa dan tidak hanya untuk siswa normal tetapi juga penyandang tunanetra. Observasi awal inovator berangkat dari penelitian terdahulu yaitu penelitian Patric Albus dan Tina mengenai media pembelajaran yang baik merupakan multimedai.

Tahap kedua yaitu mendesain prodok, setelah melakukan observasi di sekolah disini inovator meneliti di sebuah sekolah yaitu Mas Nurul Haq Semurup didapatkan hasil analisa yaitu berupa kurikulum, materi dan meia yang dibutuhkan. Pada tahap ini inovator membuat rancangan atau desai produk media pembelajaran Ru-Ar-B (Rumah Augmented Reality dan Braille) adapun desain produk yang dibuat adalah:

- Kerangka rumah sebagai bahan utama media pembelajaran yang digunakan sebagai tempat dalam menyusun isi materi pembelajaran yang akan di ajarkan.
- Materi pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum 2013 pada mata pelajaran akidah akhlak yang telah disusun membentuk peta konsep yang mudah dipahami.
- Video pembelajaran yang telah dibuat dan di unggah di media sosial Youtube sesuai dengan materi pembelajaran serta dilengkapi dengan pembuatan kode QR.
- Video pembelajaran *Augmented Reality* yang telah dibuat terlebih dahulu menggunakan aplikasi yang ada di *smartphone* untuk menampilkan pembelajaran yang menarik dengan tampilan 3D.
- Penulisan huruf *Braille* yang sesuai dengan materi yang diajarkan
- Karya inovasi alat/media ajar *Ru-Ar-B* yang dibuat dari papan triplek yang dirancang dan dikemas semenari mungkin dengan gambar dua atau tiga

dimensi serta di lengkapi dengan kecanggihan *Augmented Reality* yaitu teknologi yang menggabungkan antara dunia maya dan dunia nyata serta kode QR yang dapat terhubung langsung ke media sosial *youtube*.

g. Desain dan konsep dasar inovasi media pembelajaran

Adapun desain dan konsep media pembelajaran ini adalah membuat media ajar *Ru-Ar-B* dengan menggunakan alat dan bahan berupa: papan triplek, *styrofoam*, pewarna rumah, gunting, kertas hvs, lem, spidol, hiasan rumah bekas, papan permainan ular tangga, kartu *flash card*, engsel, paku. Pada bagian rumah di pasang engsel sehingga rumah tersebut dapat di buka dan di tutup dengan mudah. Pada bagian atap rumah di pasang 8 engsel sehingga dapat di buka dan di bentangkan membentuk sebuah papan ajar dengan 4 bagian.

Pada sisi sebelah kiri atap terdapat materi pelajaran asmaul husna yang di susun menggunakan sterofoam sehingga dapat di susun sesuai urutan asmaul husna yang dapat meningkatkan daya ingat, keterampilan *visuospasial* dan keterampilan motorik halus. Serta di lengkapi dengan kode QR dan huruf *braille*, pada sisi tengah terdapat permainan ular tangga untuk mengasah otak peserta didik melalui teknik belajar sambil bermain. Pada papan ular tangga juga terdapat kartu *flashcard* yang di kembangkan oleh Glen Doman seorang Dokter ahli bedah otak dari Philadelphia. Permainan ular tangga ini terdiri dari 6 pemain 2 dadu dan 100 kartu *flashcard*.

Sistem permainan masing masing pemain melempar dadu secara bergantian siapa yang mendapat angka dadu tertinggi maka

ia yang akan maju terlebih dahulu sesuai angka dadu yang di dapat jika di mendapatkan ular yang artinya ia harus turun maka ia diwajibkan mengambil kartu *flashcard* dan membaca serta menjawab pertanyaan sesuai dengan yang ada di kartu. jika terdapat pemain yang mencapai garis *finish* terlebih dahulu maka dia adalah pemenangnya. pada bagian kanan terdapat pengetahuan umum tentang islam yang di lengkapi dengan kode AR yang dapat menghasilkan video 3 dimensi.

Sedangkan pada bagian kanan dinding rumah terdapat materi tentang menghindari perbuatan syirik di lengkapi dengan kode QR dan juga huruf *braille*. Di bagian dinding belakang rumah terdapat materi tentang menghindari akhlak tercela licik, tamak, dzalim dan deskriminasi, di lengkapi dengan gambar yang menari. Sehingga pemahaman materi jauh lebih mudah dan juga di lengkapi dengan kode QR dan huruf *braille*.

Pada bagian kiri dinding rumah terdapat materi tentang adab dalam menjenguk orang yang sakit disini juga dilengkapi dengan gambar yang menarik yang memudahkan pemahaman materi bagi peserta didik juga di lengkapi dengan kode Qr dan huruf *braille*. Sedangkan pada bagian tengah isi rumah terdapat hiasan yang di gunakan sebagai tempat penyimpanan media ajar. Materi yang disajikan dalam inovasi media pembelajaran ini mengacu pada materi pelajaran akidah akhlak kelas 10 seemester genap kurikulum 2013.



Gambar 3. Media Pembelajaran Ru-Ar-B

Tahap selanjutnya yaitu development dan implementasi dimana pada tahap ini dilakukan validasi para ahli media untuk mendapatkan saran dan masukan agar media pembelajaran yang dibuat dapat dianggap layak untuk di kembangkan. Di tahap ini inovator melakukan validasi dengan beberapa orang ahli media dan di dapatkan hasil untuk memperbaiki beberapa aspek media pembelajaran sehingga dapat dinyatakan layak untuk tahap selanjutnya.

Gambar 4. Penyempurnaan Media Pembelajaran Ru-Ar-B



SIMPULAN

Media pembelajaran Ru-Ar-B merupakan terobosan baru media pembelajaran pendidikan agama Islam yang memanfaatkan kecanggihan teknologi Augmented reality serta dilengkapi dengan huruf Braille yang dapat digunakan oleh penyandang tunanetra.

Media pembelajaran ini setelah melalui tahap evaluasi di dapatkan hasil bahwa media ini dapat digunakan untuk proses pembelajaran pendidikan agama islam pada mata pelajaran akidah akhlak kelas 10 semester 2 kurikulum 2013.

Media ini dapat menarik perhatian peserta didik melalui visual yang menarik dengan warna yang cerah dan animasi 3 Dimensi yang disajikan serta dapat mengabungkan semua gaya belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- a. mushawwir tayeb, nurul mukhlisa. (2015). hubungan gaya belajar, motivasi belajar, dengan hasil belajar biologi siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Tanete Rilau. *Biologi*, 16(1), 9.
- Airtanah, A. (2014). Bab ii kajian teori. *Bab li Kajian Teori*, 1, 9–34.
- Badan Pusat Statuistik. (2010). *no t*. <http://www.bps.go.id/>
- Chowanda, A. (2011). perancangan game kartu interaktif berbasis android menggunakan augmented reality. *Computer and Tecnologi*, 2(2), 1.
- Imawan Mustaqim, N. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Pendidikan Teknologi Elktro*, 1(1), 36–37.
- Muhamad Jarjih, Wandita Judith Stepanie, doni riyanta. (2018). Sholatku: Aplikasi pengenalan sholat sunah untuk anak-anak berbasis augmented reality. *Apilled Science*, 4(2), 1.

- Nur, A. (2013). Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam. *Al-Ulum*, 13(Nomor 1), 25–38. <http://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/au/article/download/179/159/>
- Nurkholis. (n.d.). pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi*, 1(1), 25.
- Patric Albus, T. S. (2021). *Signaling In Virtual Reality Influences And Cognitive*.
- Pusat, P. (2003). *Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional*. <https://peraturan.bpk.go.id>
- Rio Erwan Pratama, S. M. (2020). pembelajaran daring dan luring pada masa pandemi covid 19. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 01(02), 51.
- Rofiq, M. N. (2010). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Falasifa*, 1(1), 1–14.
- Sahari. (n.d.). *Geliat Pendidikan Kurikulum Pendidikan Islam Indonesia*.
- Sukring. (2013). Kedudukan Pendidikan Agama Islam Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas. *Hukum Legitime*, 03(01).
- Usep Kustiawan. (2016). *pengembangan media pembelajaran anak usia dini* (cetakan 1). penerbit gunung samudra.





IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER ANAK BERBASIS NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL BUDAYA JAWA

Vina Afifatun Nafis ¹⁾, Zulfi Dalilah ²⁾, Muhammad Abdul Ghofur ³⁾

¹ Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara
vinaafifah18@gmail.com

² Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara
zulfidalilah1998@gmail.com

³ Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara
ghofuramru@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan karakter pada masa sekarang ini menjadi salah satu titik fokus dalam pendidikan nasional terlebih di era global dan teknologi seperti saat ini yang kebanyakan anak terlena dengan media sosial sehingga banyak yang kurang memerhatikan perkembangan budi pekerti anak, padahal sejatinya masa anak – anak adalah masa paling efektif dalam menerapkan karakter dibanding masa sudah remaja. Pendidikan karakter pada anak tidak hanya pada proses membimbing benar atau salah, akan tetapi meliputi proses pembiasaan berperilaku baik, tata krama dan sopan santun sehingga akan membentuk tabiat yang baik pada diri anak. Budaya Jawa memiliki nilai kearifan lokal yang bisa dijadikan salah satu pedoman dalam membentuk karakter anak. Paper ini bertujuan menjelaskan tentang bagaimana mengenalkan pendidikan karakter anak melalui nilai – nilai kearifan lokal budaya Jawa. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian ini mendasarkan pada pemanfaatan dokumentasi guna mengumpulkan data yang relevan terkait dengan spesifikasi topik penelitian. Melalui artikel ini diharapkan bisa memberikan sebuah pemahaman bagi para pendidik maupun orangtua tentang penerapan pendidikan karakter bagi anak berbasis kearifan lokal budaya Jawa sebagai upaya implementasi karakter dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, Nilai Kearifan Budaya Jawa

ABSTRACT

Character education at this time has become one of the focal points in national education, especially in the global era and technology as it is today where most children are complacent with social media so that many do not pay attention to the development of children's character, when in fact childhood is the most effective period. in applying character than when they were teenagers. Character education in children is not only in the process of guiding right or wrong, but includes the process of habituation of good behavior, manners and manners so that it will form good character in children. Javanese culture has the value of local wisdom that can be used as a guide in shaping children's character. This paper aims to explain how to introduce children's character education through the values of local wisdom of Javanese culture. The research method used is a descriptive qualitative approach. This research is based on the use of documentation to collect relevant data related to the specification of the research topic. Through this article, it is hoped that it can provide an understanding for educators and parents about the application of character education for children based on local wisdom of Javanese culture as an effort to implement character in everyday life.

Keywords: Character Education, Value of Javanese Cultural Wisdom

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter dimasa sekarang menjadi salah satu isu yang perlu dibahas di dalam dunia pendidikan. Hal ini dikarenakan dunia pendidikan untuk saat ini harus berkolaborasi dengan teknologi dalam mengikuti perkembangan zaman yang pada akhirnya menyebabkan pendidik atau orang tua hanya fokus pada kecedasan intelektual sehingga melupakan kecerdasan emosional. Terutama di masa pandemi *covid-19* anak dituntut untuk cerdas secara intelektual tanpa diimbangi dengan penanaman nilai - nilai pendidikan karakter. Jika hal itu terus dilakukan maka akan banyak anak yang cerdas akan tetapi tidak bisa memposisikan kecerdasan tersebut didalam dirinya. Sehingga nilai nilai kesopanan, tata krama dan budi pekerti tidak akan tumbuh di hati nurani para peserta didik. Komponen pengembangan pendidikan karakter dan budaya bangsa meliputi pengetahuan, kemauan, dan tindakan untuk menerapkan nilai nilai budaya tersebut (Muhtarom, 2020, p. 116)

Penanaman pendidikan karakter pada peserta dapat diajarkan melalui nilai nilai kearifan budaya lokal yang ada pada masyarakat. Hal ini telah dibuktikan oleh leluhur bangsa Indonesia yang mampu menciptakan bangsa Indonesia sebagai bangsa yang bermartabat dan disegani oleh bangsa lain. Bentuk nilai kearifan budaya lokal di Indonesia merupakan wujud kekayaan yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Sehingga ketika ditanamkan pada anak dapat membentengi anak dari pengaruh budaya luar yang menyimpang dari budaya kita. (Arni Naiyya Balaya, 2020, p. 28).

Salah satu nilai kearifan budaya lokal yang ada di Indonesia yang dapat digunakan dalam menanamkan pendidikan karakter adalah nilai kearifan lokal budaya Jawa. Terdapat peribahasa Jawa "*Mikul Dhuwur Mendem Jero*" yang memiliki arti meninggikan derajat dan martabat baik orang tua juga dapat menyimpan rahasia orang tua.

Peribahasa ini merupakan salah satu bentuk penanaman nilai karakter yang harus dimiliki oleh anak. Namun hal tersebut telah berkurang di era global sekarang (Idrus, 2012, p. 119). Sehingga isu pendidikan karakter patut untuk dibahas agar karakter anak di Indonesia tidak mengalami degradasi moral akibat pengaruh budaya lokal yang menyimpang.

Proses penanaman pendidikan karakter pada anak dapat dilakukan melalui berbagai metode dan media. Salah satu metode yang dapat diterapkan ialah pengenalan nilai nilai kearifan budaya jawa sebagai landasan dan pedoman dalam pendidikan karakter. Hal ini bertujuan agar nilai nilai kearifan budaya lokal dimasyarakat tidak hilang akibat budaya luar yang menyimpang sehingga menyebabkan generasi bangsa Indonesia tidak memiliki nilai nilai pendidikan karakter. Mengapa pendidikan karakter memiliki peranan penting dalam membangun bangsa? Bagaimana penerapan budaya Jawa dalam menanamkan nilai pendidikan karakter? Dengan demikian, dalam arikel ini penulis ingin mendeskripsikan salah satu penerapan pendidikan karakter bagi anak berbasis kearifan lokal budaya Jawa sebagai upaya implementasi karakter dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah serangkaian kegiatan untuk mengumpulkan data pada suatu latar alamiah yang bertujuan untuk menafsirkan fenomena yang di teliti oleh peneliti melalui proses instrument kunci, pengambilan sampel, teknik pengumpulan dan analisis data yang menekankan makna umum (Albi Anggito, 2018, p. 8). Proses pengumpulan data dengan mengumpulkan informasi atau sumber yang relevan yang terkait dengan fokus dari penelitian melalui metode kepustakaan, kemudian peneliti

melakukan analisis data melalui strategi analisis data kualitatif.

PEMBAHASAN

Konsep Pendidikan Karakter

Pengertian karakter yakni mempunyai arti standar - standar dalam batin yang terlaksana dalam berbagai bentuk kualitas diri (Budi Raharjo, 2010).

H.Horne (Retno,2012) mengatakan, pendidikan yakni proses yang berlangsung secara kontinu (abadi) dari penyelarasan yang lebih tinggi bagi makhluk manusia yang sudah dapat berkembang secara fisik juga mental, yang bebas serta sadar atas keberadaan Tuhan, seperti dapat dirasakan perwujudannya dalam alam sekitar, intelektual, emosional, serta kemanusiaan dari manusia.

Penanaman pendidikan karakter terhadap anak berperan meningkatkan dalam pembangunan kualitas pendidikan dan kesejahteraan masyarakat. Karakter merupakan sifat yang ada didalam diri manusia yang mempengaruhi pikiran dan perilaku yang membedakan dirinya dengan orang lain (Sukiyat, 2020, p. 3). Karakter memiliki sifat dinamis sehingga dapat berubah ubah akibat pengaruh dari luar oleh karena itu diperlukan pendidikan karakter sebagai relevansinya. Pendidikan karakter secara keseluruhann diartikan sebagai keseluruhan pengembangan relasional oleh individu dengan berbagai macam dimensi ada didalam maupun luar dirinya sehingga dapat menghayati kebebasan agar dapat bertanggung jawab atas perubahan dirinya dan perkembangan orang lain disekitar (Sukiyat, 2020, p. 5).

Karakter merupakan hal penting yang ada dalam diri manusia karena hal tersebut merupakan tanda khusus manusia. Tanda khusus tersebut dapat bersifat asli atau hasil penanaman yang telah tertanam dalam manusia sehingga dapat dijadikan sebagai

alat dan tameng untuk bertindak, bersikap, berkomunikasi dan menanggapi sebuah persoalan (Arni Naiyya Balaya, 2020, p. 31). Hal ini dikarenakan manusia pada dasarnya merupakan makhluk sosial yang yang hidup berkelompok dan tidak bisa hidup tanpa bantuan orang lain (Sukarman, 2019, p. 172), sehingga diperlukan manusia yang memiliki etika dan tata krama dalam kehidupan sehari hari.

Penanaman pendidikan karakter pada anak dapat diterapkan dilingkungan sekolah, keluarga maupun masyarakat. Konsep pendidikan karakter memiliki kesamaan dengan pendidikan religi, budi pekerti, akhlak mulia dan moral (Sukiyat, 2020, p. 19). Dari keempat hal tersebut merupakan upaya yang bisa diberikan untuk mengimplementasikan nilai nilai positif kepada masyarakat agar menjadi warga negara yang bermoral dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, adanya pendidikan karakter merupakan proses pembudayaan dan pemanusiaan. Melalui pendidikan karakter akan tercipta insan manusia yang beradab, yang berpegang teguh pada nilai nilai kemanusiaan, ketuhanan dan kepemimpinan.

Nilai Nilai Kearifan Budaya Lokal Jawa

Masyarakat jawa memiliki nilai nilai kearifan budaya lokal yang dapat dijadikan sebagai salah satu pedoman dalam menanamkan pendidikan karakter anak. Nilai nilai kearifan ini merupakan hasil penanaman leluhur bangsa Indonesia kepada anak cucunya sehingga nilai nilai kearifan budaya lokal ini menjadi kekayaan bangsa Indonesia yang tak ternilai harganya.

Penanaman pendidikan karakter pada anak berbasis nilai nilai kearifan budaya lokal Jawa meliputi (Sukarman, 2019, p. 173),

1. Adab Berbicara

Dalam berkomunikasi masyarakat Jawa memiliki etika yang khas diantaranya (1) menggunakan bahasa yang disesuaikan dengan tingkatan kepada siapa lawan bicaranya. Hal ini merupakan pendidikan

karakter kepada anak bagaimana ia harus berbicara sopan kepada orang tua, teman sebaya maupun yang lebih muda. Tingkatan bahasa tersebut yakni bahasa kasar (*jawa ngko*), bahasa halus sedang (*krama madya*) dan bahasa halus (*krama inggil*); (2) berbicara lemah lembut kepada orang tua, budaya Jawa mengajarkan masyarakat untuk berbicara dengan lemah lembut terutama dengan tidak berbicara dengan nada tinggi dan berkata kasar dan memotong pembicaraan orang tua yang memberikan nasihat atau pesan.

2. Adab Bersosialisasi

Budaya Jawa mengajarkan masyarakat untuk memiliki etika ketika berinteraksi dengan sesama, dalam hal ini biasa disebut dengan *unggah ungguh*. Budaya lokal Jawa memiliki kebiasaan untuk mencium tangan orang tua, saudara atau guru ketika bersalaman. Kemudian posisi duduk yang lebih rendah dari tempat duduk orang yang lebih tua. Serta tidak mendahului orang tua yang sedang berjalan dan mengucapkan permisi ketika berjalan didepan orang yang lebih tua, teman sebaya dan yang lebih muda. Sedangkan jika ingin mendahului ada tata krama yang harus dilakukan yakni mengucapkan permisi dalam bahasa Jawa *amit sewu*. Kemudian jika berjalan didepan orang yang lebih tua masyarakat Jawa terbiasa dengan menundukan badan dan mengucapkan permisi. Dengan demikian sebuah tindakan yang kita lakukan merupakan cerminan kepribadian kita. Karena kepribadian manusia dapat dilihat bagaimana ia bersikap dan berperilaku.

3. Kalimat Bijak

Kata kata bijak dalam budaya Jawa memiliki makna yang kontekstual yang dapat dijadikan sebagai dasar penanaman pendidikan karakter pada anak sehingga mencerminkan kepribadian yang positif. *pertama*, ungkapan *rame ing gawe, sepi ing pamrih* yang memiliki makna mengajak manusia untuk senantiasa berbuat baik kepada siapapun tanpa mengharapkan imbalan atau pujian dari siapapun. *Kedua*,

mikul dhuwur mendem jero ungkapan ini bermakna bahwa sebagai anak harus senantiasa meninggikan derajat orang tua orang tua dengan berbuat baik kepada siapapun, menjaga nama baik orang tua dan menjaga citra orang tua dengan tidak membuka aib. *Ketiga*, ajining *diri soko lathi* ungkapan ini memiliki makna bahwa harga diri seorang manusia tergantung apa yang ia ucapkan. Dalam konteks ini apapun yang ia ucapkan dan yang lontarkan merupakan citra dari kepribadiannya. Dengan demikian seorang guru atau siswa harus selalu berlatih untuk berbicara jujur dan sopan santun. *Keempat*, *rukun agawe sentosa* bermakna bahwa hidup harus senantiasa damai yang dilandasi dengan kerukunan dalam lingkungan keluarga, masyarakat, sekolah, berbangsa dan negara. Dan masih banyak ungkapan atau kata bijak yang ada di budaya lokal Jawa yang dapat kita gunakan sebagai pedoman penanaman pendidikan karakter pada anak.

4. Syair Jawa

Untuk membentuk kepribadian yang positif terutama di masyarakat Jawa juga menggunakan media syair, yakni dengan diciptakannya tembang macapat. *Tembang macapat* merupakan bentuk ungkapan bijak yang berisi pesan nasihat yang dikemas melalui syair yang dapat digunakan sebagai salah satu pedoman untuk membangun karakter manusia mulai dari lahir sampai mati (Suprpti, 2020). Ada sebelas *tembang macapat* yang memiliki karakter, watak dan jiwa kepribadian yang berbeda beda diantaranya (1)*Maskumambang*; (2)*Mijil*; (3)*Kinanthi*; (4)*Sinom*; (5)*Asmarandana*; (6)*Gambuh*; (7)*Dhandanggula*; (8)*Durma*; (9)*Pangkur*; (10)*Megatruh*; (11)*Pocung*. *Tembang macapat* memiliki nilai adiluhung yang perlu di pelajari dan diterapkan dalam kehidupan sehari hari.

Penanaman Pendidikan Karakter Anak Melalui Budaya Lokal Jawa

Pendidikan karakter pada anak bertujuan untuk meningkatkan mutu metode dan evaluasi pendidikan yang mengarah

pada pembinaan karakter dan akhlak mulia anak secara seimbang, terpadu dan utuh. Setidaknya ada tiga fungsi pokok bahasa dalam pembentukan karakter anak melalui kearifan budaya lokal Jawa (Amin, 2018, p. 57) yaitu (1) Bahasa sebagai alat komunikasi, melalui komunikasi anak dapat diarahkan agar berbahasa yang sopan dan santu kepada orang tua, teman sebaya atau yang lebih muda untuk saling menghormati (2) Edukasi, melalui kegiatan edukasi anak akan memperoleh pengetahuan dan pemahaman nilai-nilai budaya Jawa agar terbentuk kepribadian dan identitas bangsa; (3) Kultural, fungsi kultural berperan untuk menggali dan menanamkan kembali nilai-nilai kearifan lokal budaya Jawa dalam rangka membangun identitas bangsa.

Penanaman pendidikan karakter pada anak melalui budaya lokal Jawa dapat dilakukan melalui pendidikan formal dan informal (Novia Wahyu Wardhani, 2013, p. 63). Cara yang dapat digunakan oleh orang tua atau guru meliputi (1) Sikap keteladanan; (2) Orang tua bersama guru memberikan nasihat nilai-nilai budi pekerti; (3) Mengajak dan menarik generasi muda untuk mencintai nilai-nilai dari kearifan budaya lokal; (4) Mengubah pola pikir bahwa pendidikan tidak hanya berpacu pada kecerdasan intelektual saja akan tetapi juga kecerdasan

spiritual dan emosional; (5) Sinergitas antara sekolah, masyarakat dan keluarga dalam menanamkan nilai-nilai budi pekerti; (6) Melestarikan nilai-nilai kearifan budaya lokal kegiatan di sekolah.

SIMPULAN

Melalui pendidikan karakter akan tercipta insan manusia yang beradab, yang berpegang teguh pada hakikat nilai-nilai kemanusiaan, ketuhanan, kepemimpinan dan kesolidaritasan. Nilai-nilai kearifan budaya lokal Jawa dapat dijadikan sebagai pedoman dalam mendidik karakter anak, penerapannya melalui adab berbicara, adab bersosialisasi, ungkapan bijak dan syair Jawa. Cara yang dapat digunakan oleh orang tua atau guru meliputi (1) Sikap keteladanan; (2) Orang tua bersama guru memberikan nasihat nilai-nilai budi pekerti; (3) Mengajak dan menarik generasi muda untuk mencintai nilai-nilai kearifan budaya lokal; (4) Mengubah pola pikir bahwa pendidikan tidak hanya berpacu pada kecerdasan intelektual saja akan tetapi juga kecerdasan spiritual dan emosional; (5) Sinergitas antara sekolah, masyarakat dan keluarga dalam menanamkan nilai-nilai budi pekerti; (6) Melestarikan nilai-nilai kearifan budaya lokal kegiatan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Albi Anggito, J. S. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Amin, M. N. (2018). Peran Budaya Jawa dalam Pembentukan Karakter dan Kepribadian. *Jurnal Studi Islam dan Sosial, Volume 11*, 11.
- Budi Raharjo. Sabar “*Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia*”, dalam *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol.16, No.3, Mei 2010.
- Listyarti, Retno. 2012. *Pendidikan Karakter dalam Metode Aktif, Inovatif, dan Kreatif*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Arni Naiyya Balaya, A. A. Z. (2020). Peranan Kearifan Lokal Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, Volume 7 N(8)*.

Idrus, M. (2012). Pendidikan Karakter pada Keluarga Jawa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Volume 2 N, 13.

Muhtarom, M. (2020). Pengembang Pendidikan Karakter dan Budaya Bangsa di Pesantren. *Jurnal Diklat Keagamaan*, Volume 14, 10.

Novia Wahyu Wardhani. (2013). Pembelajaran Nilai Nilai Kearifan Lokal Sebagai Penguat Karakter Bangsa Melalui Pendidikan Formal. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Volumen 13, 11.

Sukarman. (2019). Aktualisasi Nilai Nilai Kearifan Lokal Budaya Jawa dalam Membentuk Akhlak Anak. *Seminar Nasional dan Call For Paper Teaching and Education Conference* (p. 259). Jepara: Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara.

Sukiyat. (2020). *Strategi Implementasi Pendidikan Karakter*. Surabaya: CV Jakad Media Publishing.

Suprpti, S. (2020). Filosofi Hidup Tembang Macapat. *jatengonline.com*. Retrieved from <https://jatengonline.com/2020/02/07/filosofi-hidup-tembang-macapat/>

TANTANGAN GURU DALAM PEMBELAJARAN PAI DI ERA SOCIETY 5.0

Vivi Isroatul Maghfiroh¹⁾, Ribawanti²⁾, Siti Masruroh³⁾

¹ Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

vidiza820@gmail.com

² Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

ribawanti564@gmail.com

³ Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

sitymasruroh12@gmail.com

ABSTRAK

Tantangan guru dalam pembelajaran saat ini semakin besar, terutama pada masa pandemi covid-19 yang mengharuskan guru untuk melakukan kegiatan belajar mengajar secara jarak jauh, sehingga kegiatan pembelajaran berjalan tidak efektif. Sebagai pendidik harus memiliki banyak metode, teknik, media pembelajaran yang unik, menarik dan dapat dipahami oleh siswa supaya pembelajaran bisa berlangsung secara kondusif. Perkembangan teknologi semakin pesat yang menjadikan guru harus bisa menggunakan media pembelajaran yang mudah dan interaktif. Tujuan dari penulisan paper ini untuk mengetahui pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran serta bagaimana tantangan guru dalam pembelajaran PAI pada era society 5.0. Proses pembelajaran memerlukan kreativitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang dapat memberikan inovasi kepada siswa untuk belajar secara efektif dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Metode yang dipakai adalah deskriptif kualitatif mengenai tantangan guru dalam pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh di era society 5.0. Adanya tantangan guru dalam pembelajaran harus mampu memanfaatkan media teknologi dan kemampuan berkekrativitas khususnya dalam dunia pendidikan agama islam yang ditimbulkan di era society 5.0.

Kata Kunci: Tantangan, Pembelajaran PAI, Era Society 5.0

ABSTRACT

The challenge for teachers in learning is currently getting bigger, especially during the covid-19 pandemic which requires teachers to carry out teaching and learning activities remotely, so that learning activities are not effective. As educators, we must have many unique, interesting and understandable methods, techniques, and learning media for students so that learning can take place in a conducive manner. The development of technology is increasingly rapid which makes teachers must be able to use easy and interactive learning media. The purpose of writing this paper is to find out the use of technology in the learning process and how the challenges of teachers in PAI learning in the era of society 5.0. The learning process requires teacher creativity in creating learning that can provide innovation to students to learn effectively in achieving the expected goals. The method used is a qualitative descriptive about the challenges of teachers in remote learning in the era of society 5.0. There are challenges for teachers in learning to be able to take advantage of technological media and the ability to be creative, especially in the world of Islamic religious education caused in the era of society 5.0.

Keywords: Challenges, PAI Learning, Era Society 5.0

PENDAHULUAN

Pengkajian tentang era *society* 5.0 menjadi pembahasan yang menarik untuk diulas, sebab pada masa era tersebut manusia dapat menyelesaikan berbagai permasalahan sosial dan tantangan dengan memanfaatkan teknologi yang telah hadir pada era 4.0. Perkembangan pada era revolusi 4.0 menjadi pengaruh besar dalam dunia pendidikan, termasuk pendidikan agama islam. Pengaruh tersebut menjadi sebuah tantangan yang akan dihadapi oleh pendidik, sehingga pendidik harus menyiapkan diri dalam menghadapi tantangan yang semakin meluas dengan mengembangkan kemampuan yang dimiliki dan mampu memahami teknologi yang sekarang berkembang pesat dengan munculnya era *society* 5.0.

Merebaknya virus pandemi di Indonesia berpengaruh sangat besar dalam dunia pendidikan, kegiatan pembelajaran yang semula dilaksanakan secara *face to face* kini dijalankan secara virtual, hal ini merupakan salah satu tantangan guru dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran dilakukan secara daring (dalam jaringan), tidak bertatap muka secara langsung antara guru dan siswa dan di bantu dengan media dalam proses belajar mengajar (Prawiyogi, 2020:95). Tentunya terdapat faktor yang menjadi penghambat bagi siswa melalui pembelajaran jarak jauh, siswa mengalami kendala pada koneksi internet karena berada di wilayah yang sulit terjangkau sinyal.

Dalam era *society* 5.0, guru harus memiliki kemampuan dalam bidang digital, oleh karena itu pendidik harus memanfaatkan *internet of things* dalam dunia pendidikan. Guru harus memiliki kreativitas dalam mengajar agar siswa tidak cepat bosan. Pelaksanaan belajar mengajar secara online atau daring ini dapat mengasah kemampuan siswa baik dari sisi akademik dan non akademik, bahkan guru juga harus belajar lebih inovatif dan kreatif dalam menghidupkan suasana kelas

misalnya menggunakan video atau media lainnya supaya siswa tidak merasakan kejenuhan atau bosan.

Penulis memilih topik Tantangan Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era *Society* 5.0, karena Pendidikan Agama Islam sangat diperlukan untuk memberikan sebuah pemahaman yang nyata yang dapat mengakomodir dan meluruskan paham-paham yang ekstrem dan bertentangan dengan kemaslahatan bersama, terlebih untuk keberlangsungan kehidupan umat manusia, terutama bagi peserta didik yang sebaiknya diberikan sejak dini agar tidak terpengaruh pemikiran beragama yang radikal melalui peran seorang guru pendidikan agama Islam. Diantara tantangan guru dalam menghadapi zaman yang semakin maju adalah salah satunya perkembangan teknologi yang semakin maju, maka guru harus mengetahui dan menyesuaikan diri dengan baik.

Perkembangan teknologi dipengaruhi oleh kemampuan sumber daya manusia agar mampu bersaing sehingga menuntut guru bisa melaksanakan pembelajaran dengan baik. Guru harus mampu menguasai karakter peserta didik dan mampu menguasai kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian dan kompetensi sosial (Pebrina, 2019:52)

Penulis memilih topik tentang tantangan guru dalam pembelajaran PAI agar peran guru sebagai pendidik untuk mencerdaskan, membimbing peserta didik. Terbentuknya guru yang profesionalisme dengan peran guru pendidikan agama islam, karena sangat penting dalam mengarahkan peserta didik di sekolah. Perkembangan teknologi dan tugas sebagai guru tersebut merupakan tantangan yang membuat guru harus bisa menghadapi perubahan. Keadan tersebut membutuhkan peran guru untuk mengarahkan yang lebih baik.

Tujuan dalam penulisan ini yaitu untuk mendeskripsikan era *society* 5.0, bagaimana tantangan guru dalam

pembelajaran pendidikan agama islam di era society 5.0, serta mengetahui upaya guru dalam menghadapi tantangan di era society 5.0.

Rumusan masalah pada penulisan ini yaitu bagaimana deskripsi era *society* 5.0, bagaimana tantangan guru dalam menghadapi pembelajaran pendidikan agama islam di era *society* 5.0, serta upaya yang dilakukan guru dalam menghadapi tantangan di era *society* 5.0.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif (*qualitative research*). Penelitian kualitatif menggunakan penelitian studi kasus dengan mengeksplorasi secara mendalam terhadap peristiwa, kejadian program, proses, ataupun aktivitas terhadap seseorang. Penelitian ini dengan memanfaatkan wawancara untuk mengumpulkan informasi atau sumber yang relevan yang terkait dengan topik penelitian yang diteliti (Sugiyono, 2014:82). Tujuan dari teknik ini untuk mengungkapkan berbagai teori-teori yang sesuai dengan permasalahan tentang tantangan guru dalam menghadapi pembelajaran pendidikan agama islam.

Penelitian ini merupakan penelitian yang mendeskripsikan atau memberikan gambaran hasil observasi yang diperoleh dari data yang terkumpul kemudian dianalisa dan menjelaskan dengan kata-kata yang mudah dimengerti. Metode ini digunakan dengan alasan untuk mengungkap sebuah fenomena yang sulit untuk dipahami.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara dan dokumentasi yang didapatkan dari pendidik kemudian menganalisis data dengan cara mengumpulkan data, mereduksi, menyajikan dan menarik simpulan. Pengujian keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber dan teknik.

PEMBAHASAN

Era *Society* 5.0

Masa *Era Society* 5.0 dimaknai

sebagai suatu konsep masyarakat yang bertitik pusat pada manusia dan berbasis teknologi. Konsep tersebut dilahirkan sebagai suatu pengembangan dari revolusi industri 4.0 yang berpotensi mendegradasi peran manusia. Melalui Masyarakat 5.0, kecerdasan buatan akan menrangulasi big data yang dikumpulkan melalui internet pada segala bidang kehidupan menjadi suatu kearifan yang baru, yang selanjutnya akan didedikasikan guna meningkatkan kemampuan manusia membuka peluang-peluang bagi kemanusiaan.

Society 5.0 dikembangkan oleh tim yang beranggotakan dari berbagai pakar di Jepang yang disetujui oleh dewan kabinet pemerintah Jepang pada januari 2016, tetapi pada 21 Januari 2019 PM Jepang Shinzo Abe memamerkan suatu *road map* yang dikenal dengan *society* 5.0 kemudian mempublikasikan konsep tersebut pada *World Economic Forum* (WEF) di Davod Swiss.

Society adalah suatu konsep hidup kemasyarakatan yang berpusat pada manusia, berfokus pada kesinambungan hidup meskipun berbasis pada kemajuan teknologi. Skema kerja yang mentransformasi teknologi digital tetapi menekankan semangat spiritual dan kemanusiaan dalam memanfaatkan teknologi, sehingga dapat tercapai keseimbangan antara jagat maya dan dunia fisik. Pada era tersebut sejumlah besar informasi sensor di dunia fisik diakumulasikan ke dalam jagat maya, dalam jagat maya ini kemudian di big data dan dianalisis oleh kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), selanjutnya hasil analisis tersebut digunakan sebagai masukan bagi manusia di dunia awak dalam berbagai segi bentuk. Adanya kecerdasan buatan yang dicapai dalam *society* 5.0 adalah menghubungkan banyak orang atau banyak hal dari teknologi kemudian memberikan informasi yang dibutuhkan. Masyarakat akan berkurang bebannya dari persoalan yang

menjadi hambatan orang-orang Indonesia dan akan berkurang dengan adanya dukungan teknologi.

Menurut Van Der Dijk, implementasi *society 5.0* bagi dunia pendidikan adalah program pendidikan harus menghasilkan lulusan yang dapat berfikir dan bertindak, meningkatkan kecakapan hidup siswa agar dapat bertahan hidup di masyarakat, program pendidikan harus diarahkan pada karakter yang kuat, kreatif, inovatif dan kritis, program pendidikan harus diarahkan untuk menciptakan kekuatan mental dan spiritual yang kuat sehingga mampu bertahan dalam perubahan dan tidak tercerabut dari kultur aslinya dan sistem nilai yang dianut di negaranya. Adanya digital literasi Van Der Dijk menyarankan bahwa pendidik harus memiliki kemampuan untuk menggunakan perangkat teknologi, melakukan evaluasi terhadap berita yang didapat dari media digital, kemampuan berkomunikasi melalui media sosial, profesional dalam memanfaatkan media sosial dan berkontribusi dalam media digital.

Era *Society 5.0* masyarakat yang dihadapkan dengan teknologi, diharapkan mampu memahami teknologi dan sudah mampu mengakses dalam ruang maya seperti ruang fisik. Teknologi tersebut mendukung setiap aktivitas pekerjaan manusia, dan difokuskan pada pendidikan dengan menekankan penciptaan nilai baru, dimana menghasilkan nilai dan kreasi (Asfiati, 2020: 3).

Adanya pandemi *covid-19* ini masyarakat harus mampu menyikapi hal tersebut dan memanfaatkan teknologi dengan baik, agar membantu memudahkan aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari dan pelaksanaan aktivitas pembelajaran khususnya dalam dunia pendidikan.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Seorang guru pendidikan agama islam harus mengajarkan ajaran agama islam untuk mencapai keseimbangan jasmani dan rohani, dan membimbing siswa

membentuk kepribadian muslim yang berakhlakul karimah.

Pendidikan agama Islam harus mampu bersaing di tengah perkembangan zaman yang terus berubah. Ada beberapa masalah yang ada dalam pendidikan agama Islam. Pertama, sumber daya manusia kurang memadai. Kedua, banyak guru yang sudah usia lanjut. Ketiga, sarana-prasarana tidak lengkap. Keempat, metodologi pengajaran agama Islam berjalan secara konvensional-tradisional.

Selain empat masalah yang telah diuraikan di atas, ada tiga faktor yang menyebabkan pendidikan agama Islam kerap mendapatkan kritik tajam. Pertama, perkembangan IPTEK tidak diiringi perkembangan pendidikan agama Islam. Bisa dikatakan lambatnya respon pendidikan agama Islam terhadap IPTEK. Kedua, adanya pengelompokan ilmu, antara ilmu agama dan ilmu umum. Ketiga, adanya perbedaan pandangan antar pemangku kebijakan pendidikan.

Adanya pandemi *covid-19* menjadikan semua kegiatan manusia mengalami perubahan, akan tetapi tidak menghalangi manusia untuk tetap beraktivitas. Perubahan tersebut diharapkan dapat menjalankan program merdeka belajar dengan kegiatan belajar mengajar dari dunia nyata beralih ke dunia virtual. Keadaan tersebut tidak menghalangi guru dalam proses belajar mengajar dan pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal (Novianti, 2020: 202).

Era *society 5.0* berdampak pada keseluruhan aspek kehidupan manusia yang ditandai dengan semakin sentralnya peran teknologi terutama internet dalam kehidupan manusia. Pembelajaran pendidikan agama islam harus mampu dalam persaingan di tengah perkembangan zaman terutama era *society 5.0*. perlu adanya pembaruan aspek dalam pembelajaran pendidikan agama islam, setidaknya terdapat tiga langkah yang harus dilakukan diantaranya adalah *Disruptive mindset*, *Self driving*, dan

Reshape of create. Selain tiga langkah tersebut, terdapat beberapa hal lain yang bisa dilakukan dalam menjaga eksistensi pendidikan agama islam ditengah perkembangan zaman terutama dalam menghadapi era *society* 5.0. pertama, mampu memanfaatkan sarana teknologi. Kedua, umat islam harus terus meningkatkan SDM secara bersamaan menuju arah kekokohan spiritual, moral dan intelektual. Ketiga, proses dalam modernisasi mulai dari paradigma, konsep kerangka kerja, dan evaluasi.

Tantangan Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Society 5.0

Terdapat beberapa permasalahan yang dialami oleh guru pendidikan agama islam, diantaranya adalah *pertama*, pengelolaan pendidikan agama islam dimasa lampau yang memberikan penekanan yang berlebihan pada dimensi kognitif dan mengabaikan dimensi-dimensi lainnya, ternyata melahirkan manusia indonesia yang memiliki dengan kepribadian pecah karena hanya berfokus pada kecerdasan intelektual daripada kecerdasan emosional. Misalnya dalam kehidupan beragama secara fisik berkembang dengan menyenangkan di seluruh lapisan masyarakat, tetapi disisi yang lain banyaknya masyarakat tersebut yang bertentangan dengan ajaran agama yang dianutnya. *kedua*, dimasa lalu pendidikan bersifat sentralistik.

Tantangan yang dihadapi oleh guru pendidikan islam dalam menghadapi era *society* 5.0 ini adalah kurang tersedianya sumber daya manusia yang memadai dalam memiliki kompetensi dalam bidang pendidikan seperti guru, dosen atau tenaga pendidikan lainnya. Karena pendidik jaman sekarang masih melek teknologi alias gapek. Dalam menghadapi tantangan guru pendidikan agama islam yang sangat kompleks dalam menghadapi era *society* 5.0 yang semakin di dengungkan di Negara jepang yang tentunya akan berdampak sekali

dan berpengaruh ke Indonesia. Oleh karena itu, guru pendidikan agama islam harus bisa menghadapi tantangan-tantangan yang akan dihadapi tersebut. Selain itu guru pendidikan agama islam juga harus mempunyai kemampuan utama yang harus dimiliki untuk mengatasi persoalan tersebut.

Tiga kemampuan utama tersebut yaitu *pertama*, kemampuan dalam memecahkan suatu masalah maka setiap individu atau kelompok masyarakat harus mampu dalam memecahkan berbagai masalah yang dihadapi. proses pemecahan masalah tentunya membutuhkan strategi yang pas atau cocok untuk memecahkan persoalan atau masalah yang dihadapi. Strategi untuk pemecahan masalah adalah suatu proses dengan menggunakan metode atau cara, teknik tertentu dalam menghadapi situasi baru, agar keadaan tersebut dapat terselesaikan sesuai dengan keinginan.

Menurut Polya mendefinisikan bahwa pemecahan masalah sebagai usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan. Sedangkan menurut Maryam dalam hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa, "dengan adanya proses pemecahan masalah merupakan salah satu elemen penting dalam menggabungkan masalah kehidupan nyata". Pemecahan masalah menurut Polya tersebut merupakan satu kesatuan yang sangat penting untuk dikembangkan, jadi kemampuan untuk memecahkan masalah harus dimiliki oleh setiap individu. *Kedua*, Kemampuan untuk berfikir kritis dengan cara berpikir untuk beradaptasi di masa depan adalah analitis, kritis, dan kreatif. Cara berpikir tingkat tinggi (*HOTS: Higher Order Thinking Skills*), berpikir tingkat ini berpikir secara kompleks, berjenjang, dan sistematis.

Ketiga, kemampuan untuk berkreaitivitas sebagai kemampuan untuk berfikir dengan cara yang baru. Individu yang kreatif dapat berpikir mandiri, memiliki daya imajinasi, mampu membuat keputusan sehingga mempunyai keyakinan dan tidak mudah dipengaruhi orang lain. Pengembangan kreativitas bukan hanya

faktor emosi tetapi adanya faktor kepercayaan dalam diri peserta didik untuk memunculkan berbagai kreativitasnya.

Percaya diri merupakan hal yang penting dalam kreativitas, percaya diri dapat menjadi motivasi atau menjadi faktor penghambat kreativitas. Kepercayaan yang tinggi dapat berperan dalam memberikan manfaat dalam kehidupan, apabila individu percaya dirinya mampu untuk melakukan sesuatu yang lebih baik, oleh karena itu muncul kreativitas pada diri individu. Kemampuan untuk berkreativitas adalah kemampuan yang didasarkan keyakinan dan kepercayaan diri untuk melakukan hal-hal yang baik dan bermanfaat dalam hidupnya.

Tiga kemampuan tersebut harus dimiliki oleh setiap individu dan diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam masyarakat dan dalam dunia pendidikan terutama pendidikan agama islam. Pendidikan islam harus mampu menghadapi tantangan yang ditimbulkan akibat dari munculnya era *society* 5.0, maka setiap komponen individu mampu dalam memecahkan dan mampu mempertahankan tujuan yang dicapai oleh pendidikan Islam, maka dari itu pendidikan islam harus senantiasa meningkatkan kompetensi dalam pendidikan. Tantangan guru pendidikan agama islam harus mampu melakukan inovasi kearah yang lebih baik serta memahami perkembangan dan kemajuan teknologi.

Guru adalah suatu komponen dalam pendidikan khususnya dalam pendidikan agama islam, guru tersebut sangat menentukan keberhasilan suatu tujuan pendidikan. Selain sebagai pendidik atau penyampai ilmu pengetahuan, guru juga berperan dan bertanggung jawab terhadap perubahan kepribadian siswa. Kegiatan pembelajaran jarak jauh menjadi tantangan bagi guru pendidikan agama islam dalam proses belajar mengajar. Guru dituntut harus bisa memahami teknologi dan harus memiliki kreativitas dalam proses belajar mengajar. Teknologi semakin berkembang pesat yang

telah memberikan peluang untuk memudahkan manusia dalam berinteraksi dan dapat dijadikan perangkat dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi tersebut mendukung aspek pedagogik dan konten pembelajaran yang menarik.

Tantangan bagi guru adalah bagaimana guru tersebut mampu mengajarkan siswanya yang memiliki kecerdasan dan pemahaman yang berbeda-beda, gaya belajar yang beraneka ragam, serta dapat memberikan solusi ketika siswanya mengalami hambatan dalam proses pembelajaran secara jarak jauh. Keadaan tersebut menjadi peluang bagi guru untuk memahami situasi dan kondisi siswa serta melakukan tindakan yang tepat dalam memberikan pengajaran. Guru juga memiliki tantangan dan peluang memahami teknologi, agar dapat mengembangkan kreativitas khususnya pada guru pendidikan agama islam (Nuryana, 2018:77).

Tantangan yang dihadapi oleh seorang guru pendidikan agama islam dalam menghadapi era *society* 5.0 ini yaitu kurang tersedianya sumber daya manusia yang memadai dalam memiliki kompetensi di dunia pendidikan, karena masih ada guru yang tidak mengetahui cara dalam mengoperasikan teknologi. Guru harus memiliki kemampuan dalam mengatasi permasalahan tersebut dengan memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah, berfikir secara kritis dan kemampuan berkreativitas.

Upaya Guru Dalam Meghadapi Tantangan Di Era Society 5.0

Guru harus kreatif dalam mengajar sesuai perkembangan teknologi yang semakin pesat. Guru pendidikan agama islam yang diharapkan mempunyai karakter yang amanah dalam menjalankan tugas dan fungsinya sebagai pendidik (Hermawan, 2020:141). Karakter guru pendidikan agama islam memerlukan pembiasaan, karena karakter tidak terbentuk begitu saja tetapi

harus dilatih dengan baik (Hermawan, 2020: 246).

Tugas seorang guru bukan hanya mentransfer ilmu pengetahuan tetapi menekankan pendidikan karakter yang berupa moral, akhlak, etika dan keteladanan yang akan dijadikan teladan bagi peserta didik. Guru harus mengajarkan bagaimana peserta didik mempunyai kemampuan untuk memecahkan masalah, berkeaktifan dan berfikir.

Kondisi yang terjadi di era ini dapat ditinjau dari perubahan fungsi sosial menuju fungsi teknologi informasi dalam berbagai macam aktivitas termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis online menjadi salah satu karakteristik perubahan di era society 5.0.

Beberapa cara untuk menghadapi era society dalam bidang pendidikan tentunya dalam pandemi ini yaitu dilihat dari segi pembangunan dan perluasan koneksi internet untuk meningkatkan pembelajaran berjalan dengan baik. Guru sebagai pengajar harus memiliki berbagai keterampilan di bidang digital dan mampu berfikir kreatif dan menerapkan teknologi sebagai alat kegiatan belajar mengajar. Menurut Zulfikar Alimudin (*Director of Hafecs*) menilai di era masyarakat 5.0 seorang guru harus lebih inovatif dalam mengajar dikelas (Ely, 2020: 65)

SIMPULAN

Perkembangan era 4.0 menjadi tantangan bagi dunia pendidikan yang

termasuk pendidikan agama islam. Guru harus mempersiapkan diri dan menghadapi tantangan tersebut dengan kemampuan yang dimiliki dan mampu memahami teknologi yang sekarang berkembang pesat dengan munculnya era *society* 5.0. Tantangan bagi guru adalah bagaimana guru tersebut mampu mengajarkan siswanya yang mempunyai kecerdasan dan pemahaman yang berbeda-beda, gaya belajar yang beraneka ragam, serta dapat memberikan solusi ketika siswanya mengalami kendala dalam proses pembelajaran secara jarak jauh. Keadaan tersebut menjadi peluang bagi guru untuk memahami kondisi dan situasi siswa serta melakukan kegiatan yang tepat dalam memberikan pengajaran.

Tantangan guru pendidikan agama Islam memberikan inspirasi dengan mempersiapkan sumber daya manusia yang bersedia menghadapi tantangan merupakan tugas guru pendidikan agama islam. Hal tersebut tidak lepas dari berbagai kesempatan yang dijadikan sebuah jalan untuk mendidik dan membina generasi muda untuk berkibrah dan bersaing di era globalisasi yang tidak terbatas. Tantangan guru pendidikan agama islam yang begitu luas dalam menghadapi era *society* 5.0 berpengaruh dan berdampak sekali bagi Indonesia. Guru pendidikan agama islam harus mampu menghadapi permasalahan dan tantangan yang akan dihadapi. Selain itu guru pendidikan agama islam harus memiliki keahlian atau kemampuan utama yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Prawiyogi, Anggy Giri, dkk. 2020. "Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran Siswa di SDIT Cendekia Purwakarta". *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1): 94-101.
- Asfiati. 2020. "*Visualisasi dan Virtualisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*". Jakarta: Kencana
- Adi Santoso, Kurniawan, 2019, Pendidikan untuk menyambut Masyarakat Society 5.0
- Jamarah, Syaiful and Zain, Azwan. 2000. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Renika

Cipta.

Nuryana, Z. 2018. "Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pendidikan Agama Islam". TAMADDUN (Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Keagamaan), 19 (1): 75-86.

Novianti, Ely. 2020. "Analisis Kebijakan Pembelajaran PAI di masa Pandemi: Peluang dan Tantangan". Jurnal Pendidikan Islam. 11 (2): 206-208.

<< | 256

Putra, Pristian Hadi. 2019. "Tantangan Pendidikan Islam dalam Menghadapi Society 5.0". Jurnal Islamika (Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman), 19 (02): 99-110.

Semiawan, Conny R. 1999. Perkembangan dan Belajar Peserta Didik. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Purwanto, Edy. 1999. Desain Teks Untuk Belajar "Pendekatan Pemecahan Masalah". Jurnal IPS dan Pengajarannya. Rahadian, Pradipta Rizaldy, 2019, Masyarakat Baru, 5.0 <https://www.quareta.com/post/masyarakat-baru-5-o> diakses tanggal 16 Januari 2020

Polya, G. 1973. How to Solve it. (New Jersey: Princeton University Press

Sajadi, Maryam dkk. 2013.. The Examining Mathematical Word Problems Solving Ability Under Efficient Representation Aspect. International Scientific Publications and Consulting Services. Journal of Mathematics.

Hermawan, Iwan. 2020. "Konsep Amanah dalam Perspektif Pendidikan Islam". QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama. 12 (2): 141-152.

Ely, Faulida. 2020. "Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0". Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan. 5 (1): 61-66.

Hermawan, Iwan. 2020. "Kebijakan Pengembangan Guru di Era Socirty 5.0". JIEMAN: Journal of Islamic Educational Management. 1 (3): 242-264.



Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UNISNU JEPARA
Cendekia dan Berakhlaqul Karimah



Penerbit
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UNISNU JEPARA

ISBN 978-623-96742-6-7



9 786239 674267