

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya adalah proses komunikasi yang melibatkan transformasi pengetahuan, nilai, dan keterampilan. Hal ini tidak hanya terjadi di dalam kelas, tetapi juga di lingkungan keluarga, masyarakat, dan di luar kelas. Pendidikan merupakan proses yang berlangsung sepanjang hayat, yang menunjukkan bahwa belajar merupakan proses yang berkelanjutan dan melampaui beberapa generasi. Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan berjangka panjang yang melibatkan pengembangan ketahanan spiritual dan intelektual pada manusia, sehingga memungkinkan mereka untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Pendidikan tidak dibatasi oleh tempat dan waktu. (Marfuah, 2021:88).

Banyak aspek kehidupan manusia, seperti ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan, telah mengalami transformasi substansial sebagai akibat dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dunia pendidikan juga sangat terpengaruh oleh perkembangan teknologi yang berkelanjutan. Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat diperlukan dan mendasar bagi bangsa, masyarakat, dan individu. Oleh karena itu, sangat penting bagi para pihak yang berwenang untuk melaksanakan kebijakan pendidikan untuk melanjutkan pembangunan pendidikan yang sistematis, terpadu, dan terencana. (Fitri Mulyani dan Nur Haliza, 2021:9). Selain itu,

untuk mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan harus dilaksanakan dengan usaha yang terencana dan terorganisasi. Peserta didik didorong untuk secara aktif mengembangkan potensinya dengan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung proses pembelajaran. Perubahan, khususnya yang berkaitan dengan metodologi pendidikan, sangat penting dilakukan agar pendidikan tetap sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Mendidik generasi muda juga berfungsi untuk membekali mereka dengan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan era globalisasi saat ini. (Nurrita, 2018:171).

Pasal (3) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2002 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah menumbuhkembangkan potensi peserta didik yang beraneka ragam. Dalam upaya meningkatkan mutu kehidupan berbangsa dan bernegara, pendidikan juga bertujuan untuk menumbuhkembangkan potensi peserta didik agar dapat membina terbentuknya manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. (Chalik, 2014:4). Hal ini berkaitan dengan ayat Al-Qur'an khususnya firman Allah SWT (Q.S. An- Nahl (16) : 44 juga menjadi landasan pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : “Kami telah sampaikan kepada mereka kitab-kitab suci dan bukti-bukti yang nyata (mukjizat). Dan Kami telah turunkan Al-Qur'an kepadamu, agar kamu dapat menjelaskan ayat-ayat itu kepada orang lain dan agar mereka mau merenungkannya. (Kementerian Agama RI, 2019)

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan di lembaga pendidikan untuk memperlancar proses pendidikan formal. Kegiatan pembelajaran yang bermutu diperlukan untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi berbagai faktor yang saling mendukung merupakan sarana tercapainya pembelajaran yang efektif. Pemanfaatan media merupakan komponen penting dalam pembelajaran. Integrasi media ke dalam proses pendidikan berpotensi untuk menginspirasi siswa untuk mengembangkan minat dan motivasi baru, mendorong keterlibatan aktif, dan mendorong transformasi psikologis yang lebih terstruktur. Selain itu, pemanfaatan media pendidikan dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan menyimak selama proses belajar mengajar. (Indriyani, 2019:19). Oleh karena itu, untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia dan menyediakan pendidikan yang bermutu, pendidikan harus diselenggarakan dengan sebaik-baiknya. Disiplin ilmu pendidikan juga dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Proses pembelajaran tidak

dapat dilepaskan dari pemanfaatan media, metode, dan tahapan pembelajaran.

Konsep Masyarakat 5.0 merupakan perkembangan dari konsep-konsep sebelumnya. Dimulai dari Masyarakat 1.0, di mana manusia hidup pada era berburu dan mulai mengenal tulisan. Manusia memasuki era agraris dan mulai mengenal kegiatan bercocok tanam pada Masyarakat 2.0. Kemudian, pada Masyarakat 3.0, manusia berada pada era industri, di mana mulai diperkenalkan perangkat-perangkat untuk memudahkan kegiatan sehari-hari. Selain itu, Masyarakat 4.0 memperkenalkan manusia pada era di mana teknologi dan internet menjadi komponen penting dalam kehidupan sehari-hari. Internet memudahkan akses dan penyebaran informasi, sehingga memudahkan pemenuhan kebutuhan manusia pada era Masyarakat 4.0. Terakhir, Masyarakat 5.0 adalah era di mana teknologi tidak hanya menjadi instrumen, tetapi juga telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Internet tidak hanya digunakan untuk menyebarkan informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menjalani kehidupan secara menyeluruh. (Ni Putu Parwati & I Nyoman Bayu Pramatha, 2021:144).

Era Masyarakat 5.0 ditandai dengan semakin tergantinya aktivitas manusia oleh mesin- mesin yang dikendalikan oleh komputer, dengan internet sebagai instrumen atau media utamanya. Internet tidak hanya dipandang sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai alat untuk melakukan aktivitas

sehari-hari. Untuk menjawab tantangan tersebut, masyarakat harus memiliki kemampuan sumber daya manusia (SDM) yang unggul dan siap secara menyeluruh. (Pinatih, 2020:67). Al-Qur'an, firman Allah SWT, juga memberikan penjelasan tentang perkembangan teknologi dalam Q.S Ar-Rahman : 55 Ayat 33 :

يَمْعَشَرِ الْجِنِّ وَالْإِنْسِ إِنِ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ
وَالْأَرْضِ فَأَنْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَنِ

Artinya : “Wahai jin dan manusia, jika kalian mampu menembus wilayah bumi dan langit, niscaya kalian akan mampu menembusnya. Kecuali dengan kekuatan Allah SWT, kalian tidak akan mampu menembusnya. (Kementerian Agama RI, 2019).

Pendidikan merupakan masalah penting di hampir setiap negara, karena lingkungan pendidikan dianggap sebagai metrik kemajuan peradaban. Pendidikan yang bermutu akan menghasilkan generasi penerus yang berkualitas. Oleh karena itu, generasi penerus bangsa harus memperoleh ilmu pengetahuan tidak hanya melalui pendidikan umum, tetapi juga melalui pendidikan agama, agar dapat menumbuhkan akhlak mulia dan mampu mengarungi kemajuan zaman secara efektif. (Harimawan et al. 2024:57). Mayoritas penduduk Indonesia beragama Islam, sebagaimana kita ketahui. Pembentukan generasi penerus bangsa yang berkualitas merupakan tanggung jawab penting Islam, sebagaimana halnya dengan agama-agama lainnya. Sektor pendidikan harus mampu beradaptasi dengan era Masyarakat 5.0

dengan mengimbangi laju perubahan yang sangat cepat yang sedang terjadi saat ini. Pendidikan merupakan tujuan utama bagi semua organisasi dalam mengarungi sifat zaman yang terus berkembang. (Bahri, 2022:134). Pendidikan akan menumbuhkan generasi warga negara yang berkualitas di suatu negara, karena lingkungan pendidikan berfungsi sebagai tolok ukur kemajuan peradaban. Mayoritas penduduk Indonesia beragama Islam, seperti yang kita ketahui bersama. (Basyari dan Akil, 2022:567). Pemerintah Jepang mulai memperkenalkan inovasi-inovasi yang muncul di Era Society 5.0 pada tahun 2019. Penggabungan aspek teknologi dan kemanusiaan menjadi fokus utama Society 5.0, yang merupakan kelanjutan dari revolusi industri 4.0, yang mengandalkan kecerdasan buatan (AI). Sistem pendidikan harus diperbarui untuk mencerminkan era saat ini guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Hal ini mengharuskan proses pembelajaran dilaksanakan di lingkungan sekolah. Pendidikan merupakan komponen penting dari era Society 5.0. (Muh Zuhdy Hamzah dan Muhamad Alfi Khoiruman, 2022:445).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menggagas inisiatif untuk mendorong digitalisasi sekolah pada tahun 2021. Tujuan dari inisiatif ini adalah untuk mempercepat kemajuan perangkat Teknologi Informasi. Dalam Al-Qur'an, firman Allah SWT, tantangan dalam pendidikan juga dan Komunikasi (TIK) di lembaga pendidikan, dengan tujuan untuk menumbuhkan generasi yang

melek teknologi dan informasi (Ihya'ulumuddin, 2023:211). Tentu saja, untuk mencapai tujuan, teknologi harus dilakukan dengan diimplementasikan dalam Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Mencari informasi secara daring merupakan metode yang lebih disukai siswa di era digital saat ini, dibandingkan dengan cara luring. Siswa kini dapat mengatasi berbagai kendala dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan perpustakaan digital yang tersedia di internet.

Dalam Al- Qur'an, firman Allah Swt, tantnag dalam pendidikan dijelaskan dalam Q.S Al-Isra' Ayat 36:

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا

Artinya : *"Janganlah engkau mengikuti sesuatu yang tidak kauketahui. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, semua itu akan diminta pertanggung jawabannya"* (Kementerian Agama RI, 2019)

Sementara kecerdasan buatan digunakan sebagai instrumen atau media, aspek manusia diutamakan di era *Society* 5.0, yang ditandai dengan internet. Internet dianggap sebagai sumber informasi dan sebagai alat pendukung kehidupan sehari-hari. Integrasi kemajuan teknologi ke dalam kehidupan manusia telah menciptakan keseimbangan baru di era ini. Sebagai hasil dari gaya hidup kontemporer, sangat penting bagi manusia untuk memiliki keterampilan bertahan hidup yang unggul dan optimal.

Pola-pola baru dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan, saat ini sedang dibangun oleh kemajuan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi. Mengikuti penjelasan ini, jelaslah bahwa sangat penting untuk membangkitkan minat siswa dalam pemanfaatan media pendidikan. Motivasi untuk belajar akan meningkat ketika siswa mulai mengembangkan minat. Dua fungsi motivasi hadir dalam proses pembelajaran. Pada awalnya, motivasi berfungsi sebagai penggerak psikis dalam diri seseorang, menumbuhkan keinginan untuk belajar dan memastikan keberlanjutan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Fungsi kedua adalah untuk menimbulkan rasa senang dalam proses belajar, yang dapat menjadi pendorong untuk menjadi lebih bersemangat dalam mengejar ilmu pengetahuan. Proses belajar seseorang sangat dipengaruhi oleh tingkat keterlibatannya dalam proses belajar. (Ivylentine Datu Palittin & Wihelmus Wolo, 2019:2).

Di SMP Negeri 21 Kota Bengkulu, temuan penelitian menunjukkan bahwa peran teknologi dalam pendidikan telah menjadi semakin lazim di semua bidang, khususnya di ruang kelas. Aspek yang paling penting adalah persiapan media pendidikan, yang mencakup pemanfaatan media pembelajaran yang berlaku untuk generasi sekarang. Ketika kondisi pembelajaran tetap konvensional, proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Kondisi di ruang kelas ditandai dengan sejumlah besar siswa membawa perangkat dengan tujuan berkomunikasi

dengan orang tua mereka setelah sekolah. Namun, yang menjadi masalah adalah perangkat-perangkat tersebut tidak digunakan secara efektif sebagai alat bantu pembelajaran. Sebaliknya, perangkat-perangkat tersebut digunakan untuk mengakses media sosial dan bermain game online selama di kelas. Hal ini mengakibatkan menurunnya minat siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pendidikan Agama Islam sering dianggap membosankan oleh siswa karena hanya menggunakan metode ceramah. Selain itu, materi yang disampaikan kurang menarik karena terbatasnya media pembelajaran konvensional yang sebagian besar berupa buku.

Kegiatan pembelajaran yang bersifat monoton, hanya belajar dengan proses penjelasan saja. Hal ini harus diimbangi dengan perkembangan zaman. Siswa sering kali mencari cara untuk menghindari pembelajaran, seperti pergi ke kantin, membuat kegaduhan, atau sering keluar masuk kelas. , Proses pembelajaran per minggu dibatasi hanya satu kali pertemuan dengan durasi tiga jam, sehingga kurang efektif dalam menyelesaikan penjelasan materi. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga dianggap menakutkan oleh siswa karena sifat pengajar yang cenderung mengintimidasi. Akibatnya, siswa tidak termotivasi untuk menulis bahasa Arab, menulis ayat, atau memperhatikan penjelasan guru. Melihat kondisi tersebut, para pengajar Pendidikan Agama Islam harus menyusun strategi untuk

mengatasi kendala tersebut. Sejalan dengan kondisi zaman dan tuntutan pendidikan saat ini, dengan memasukkan berbagai inovasi ke dalam media pengajarannya dan meninggalkan media pengajaran tradisional. Para pendidik harus mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan relevan dengan perkembangan zaman (Nora Deselia, 2021:2). Oleh karena itu, para pendidik harus mampu mengadaptasi pendekatan pembelajaran dengan kondisi dan materi yang disampaikan saat ini agar dapat secara efektif menjawab tantangan era *Society 5.0*. (Anida et al. 2022:635)

Untuk mengatasi kesenjangan atau permasalahan yang ada dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga dapat lebih bermakna dan harmonis dalam menanggapi perkembangan era *Society 5.0*, para guru harus menerapkan strategi integratif, sebagaimana yang ditunjukkan oleh uraian di atas.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Strategi Guru Dalam Menggunakan Media Ajar Pendidikan Agama Islam Di Era Digital Society 5.0 Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 21 Kota Bengkulu**

B. Identifikasi Masalah

Berikut ini adalah masalah-masalah yang dapat diidentifikasi dalam penyelidikan ini, seperti yang ditunjukkan oleh latar belakang masalah yang dijelaskan di atas:

1. Masih kurangnya minat belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam hanya dengan penjelasan saja yang dianggap

membosankan dan tidak menyenangkan apabila tanpa menyertakan media ajar yang menarik sebagai alat pendukung dalam prosesnya.

2. Masih kurangnya kesiapan guru menghadapi era digital society 5.0 sehingga perlu dilakukannya strategi dalam pengelolaan kelas sehingga adanya siswa yang masih melakukan hal-hal yang mengganggu ketertiban seperti keluar masuk, bolos, ke kantin, dan tidak memperdulikan penjelasan guru.
3. Masih kurangnya kesediaan sarana dan prasarana sekolah. Dalam hal ini, guru harus inovatif dengan menggunakan media ajar yang bernilai estetika dan ekonomis, menyesuaikan dengan keadaan saat ini serta disesuaikan dengan materi pembelajaran serta mengutamakan kebutuhan siswa di kelas tanpa meninggalkan ciri khas mata pelajaran itu sendiri.

C. Batasan Masalah

Menghindari agar tidak ada perluasan dalam penelitian, maka pada masalah yang akan penulis teliti diberikan batasan, yaitu:

1. Membahas mengenai strategi yang dilakukan guru Pendidikan Agama Islam dalam menggunakan media ajar di era digital *Society* 5.0
2. Berfokus pada siswa kelas IX di SMP Negeri 21 Kota Bengkulu

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana strategi guru dalam menggunakan media ajar pada Pendidikan Agama Islam di era digital *Society* 5.0 pada siswa

kelas IX Di SMP Negeri 21 Kota Bengkulu?

2. Apa yang menjadi faktor pendukung dan penghambat menggunakan media media ajar pada Pendidikan Agama Islam di era digital *Society* 5.0 pada siswa kelas IX Di SMP Negeri 21 Kota Bengkulu ?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui strategi guru di era digital *Society* 5.0 dalam memanfaatkan media pembelajaran untuk memfasilitasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa kelas IX SMP Negeri 21 Kota Bengkulu.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang memudahkan dan menghambat dalam menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era digital *Society* 5.0 bagi siswa kelas IX SMP Negeri 21 Kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber informasi yang berguna bagi mahasiswa lain yang ingin melakukan penelitian tentang topik ini. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan perspektif baru di bidang pendidikan, yang akan mengetahui strategi menggunakan media ajar di bidang Pendidikan Agama Islam di zaman sekarang, serta menyediakan bahan referensi untuk studi literatur dan

pengetahuan yang relevan dengan media pengajaran Pendidikan Agama Islam di era digital *society* 5.0.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Dalam penelitian ini bertujuan agar menjadi acuan kedepannya dan melakukan pengawasan kepada siswa oleh pihak sekolah dalam penegasan peraturan mengenai tata tertib sekolah serta peningkatan sarana dan prasarana sekolah dalam penunjang kegiatan pembelajaran dan kualitas pendidik.

b. Bagi Guru

Guru dapat melakukan hal yang lebih inovatif dalam proses pembelajaran dengan cara melakukan berbagai strategi dalam menggunakan media ajar seperti menggunakan media yang praktis, sesuai dengan materi pembelajaran, akan tetapi tetap mengedepankan nilai ke Islamannya.

c. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih kreatif dan interkatif berinteraksi dengan guru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut lebih aktif dan mengikuti perkembangan zaman.

G. Definisi Istilah

1. Strategi Pembelajaran

Istilah "strategi" berasal dari kata bahasa Inggris "*strategic*," yang berarti rencana atau strategi. "Strategi" berasal dari istilah

bahasa Yunani "*strategos*," yang menunjukkan upaya untuk mengamankan kemenangan dalam pertempuran. Awalnya, istilah "strategi" digunakan dalam konteks militer; namun, istilah ini telah diperluas untuk mencakup berbagai disiplin ilmu dengan substansi yang sebanding, seperti pendidikan, yang disebut sebagai "strategi pembelajaran." (Fauzi, 2020:13). Serangkaian tahap kritis dalam pendekatan sistem pembelajaran pada dasarnya dikenal sebagai strategi pembelajaran. Dari sudut pandang logis, strategi pembelajaran berkorelasi langsung dengan pemilihan kegiatan yang dianggap efektif dan efisien dalam memberikan pengalaman belajar yang dapat mengarah pada kompetensi. Karena setiap tujuan pembelajaran memiliki atribut unik yang menggambarkan kemampuan yang diharapkan dimiliki siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran, hal ini terjadi. (Hayaturreiyan & Asriana Harahap, 2022:108).

2. Media Ajar

Media, bentuk jamak dari istilah medium, berasal dari kata Latin *medius*, yang berarti "tengah." Media pembelajaran mencakup media apa pun yang dapat berfungsi sebagai perantara dalam interaksi antara siswa dan instruktur, dengan syarat bahwa media tersebut dapat meningkatkan atau memfasilitasi proses pembelajaran. (Ramli AR, 2019:3).

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah upaya yang dilakukan secara

sadar, terencana, dan sistematis, dengan tujuan untuk mengubah pengetahuan, perilaku, atau sikap sesuai dengan ajaran-ajaran Islam. Sejalan dengan itu, Zakiyah Daradjat menjelaskan bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan proses bimbingan dan pengasuhan terhadap anak, agar setelah selesai pendidikan, mereka dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pedoman hidup. (Musya'adah, 2018:1650).

4. *Society 5.0*

Jepang telah menggaungkan gagasan masyarakat yang berbasis teknologi dan berpusat pada manusia, yang dikenal sebagai *Society 5.0*. Sumber informasi ini adalah. (Putra, 2019:4). Gagasan ini merupakan pengembangan lebih lanjut dari konsep sebelumnya. *Society 1.0* yang ditandai dengan pengetahuan menulis dan keberadaan manusia pada era berburu, diikuti oleh *Society 2.0* yang menandai transisi manusia ke era agraris dan munculnya pengetahuan tentang pertanian. Selain itu, *Society 3.0* lahir pada era industri, ketika manusia mulai mengandalkan mesin untuk membantu aktivitas sehari-hari. Kemudian, muncul *Society 4.0*, di mana komputer pribadi dan internet menjadi komponen integral dari keberadaan manusia. Pada 21 Januari 2019 Kementerian Keuangan Reoublik Indonesia menetapkan indonesia telah memasuki era *Society 5.0* saat ini sedang berlangsung, yaitu era di mana teknologi telah menjadi komponen penting dalam

keberadaan manusia. Internet tidak hanya digunakan untuk bertukar informasi, tetapi juga untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Nilai-nilai dan gaya hidup baru yang muncul sebagai hasil dari kemajuan teknologi dalam *Society 5.0* berpotensi untuk menjembatani kesenjangan antarindividu dan mengatasi tantangan ekonomi di masa depan. (Andriyani &Widyastuti, 2023:3)

