

MEDIA PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM DI ERA MILENIAL 4.0

LEARNING MEDIA OF ISLAMIC RELIGION IN THE MILENIAL ERA 4.0

Muhammad Zaim

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Darul Ulum Kotabaru, Indonesia

Email: miazart.mz@gmail.com

Abstrak

Setiap revolusi industri akan mempengaruhi semua aspek kehidupan termasuk pendidikan agama Islam, begitu juga revolusi industri 4.0 saat ini yang telah, sedang dan akan terus mempengaruhi semua aspek pendidikan agama Islam, termasuk mempengaruhi media pembelajaran dalam pendidikan agama Islam, dan pengaruh ini hampir tidak mungkin untuk kita hindari. Setiap pengaruh membawa sisi positif dan sisi negatif, dan yang akan selalu menjadi kajian, bagaimanakah memaksimalkan sisi positif dan meminimal kan atau menghindari sisi negatif. Kajian ini kan membahas hal tersebut, bagaimana konsep media pembelajaran agama Islam di era milenial ini. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan teknik analisis deskriptif dengan kajian kepustakaan (library research). Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa media pembelajaran untuk era industri 4.0. yakni media pembelajaran yang berbasis teknologi era industri 4.0 merupakan media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran peserta didik di era milenial ini seperti media sosial yang notabene sangat akrab dikalangan para peserta didik. Mengingat permasalahan ini merupakan permasalahan yang sedang dunia pendidikan hadapi saat ini, maka kajian ini merupakan kajian yang sangat penting untuk terus di telaah oleh pakar pendidikan agama Islam.

Kata Kunci: media pembelajaran, pendidikan Islam, era milenial, revolusi industri 4.0, media sosial

Abstract

Every industrial revolution will affect all aspects of life including Islamic education, as will the current industrial revolution 4.0 which has, is and will continue to influence all aspects of Islamic education, including influencing of learning media in Islamic education, and it is impossible for us to almost avoid this influence. Each influence brings positive and negative sides, and which will always be studied, how to maximize the positive side and minimize or avoid the negative side. This study will discuss how is the concept of Islamic learning media in this milenial era. This research is a qualitative research with descriptive analysis technique by using library research design. The results of this study reveal that learning media for the industrial era 4.0. namely technology-based learning media of the industrial era 4.0 is the right learning media for learning of students in this milenial era such as social media which incidentally is very familiar among the students. Considering this problem is a problem that the world of education is currently facing, this study is a very important to be constantly examined by Islamic religious education experts.

Keywords: learning media, Islamic education, milenial era, industrial revolution 4.0, social media

A. Pendahuluan

Dewasa ini sejumlah pakar pendidikan Islam banyak yang angkat bicara dan sekaligus menawarkan sejumlah pemikiran dan gagasan tentang pembelajaran agama Islam di era milenial. Pembahasan ini sangat penting mengingat era milenial yang merupakan era yang sangat berbeda dengan era sebelumnya. Di era milenial atau industri 4.0 ini akan menimbulkan tantangan-tantangan baru yang harus diubah menjadi peluang yang dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya, sehingga tantangan tersebut membawa berkah bagi setiap orang melakukannya. Selain itu di era milenial juga memiliki persamaan dan perbedaan, adapun perbedaannya seperti dengan adanya jaringan internet 4G dan hadirnya *smartphone*. Dan penggunaan teknologi digital ini akan melampaui zaman komputer dan juga zaman internet sebelumnya.

Keadaan tersebut menuntut guru harus meng-*upgrade* fasilitas dan kompetensinya dalam menghadapi pendidikan era milenial 4.0, di antaranya berkaitan dengan kemampuan dan kreatifitas dalam memanfaatkan media pembelajaran. Siswa yang dihadapi saat ini merupakan generasi milenial dan yang tidak asing lagi dengan dunia digital. Siswa sudah terbiasa dengan arus informasi dan teknologi industri 4.0. Sebenarnya keadaan ini menunjukkan bahwa teknologi 4.0 merupakan keuntungan dan kemudahan bagi guru dalam memanfaatkan teknologi 4.0 sebagai media pembelajaran kepada siswa milenial.

Kemajuan teknologi modern tentu akan mempengaruhi perkembangan di dunia pendidikan, baik yang berkaitan dengan masalah penyelenggaraan pendidikan maupun dari kemudahan dalam mendapatkan sumber-sumber belajar atau pengetahuan. Sebagaimana menurut Hamalik, yang telah dikutip oleh Azhar Arsyad, bahwa pemakaian media belajar dalam proses pembelajaran mampu membangkitkan keinginan dan minat yang baru dalam belajar, membangkitkan rangsangan dan motivasi dalam belajar, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media belajar juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran data, dan penyajian data dengan menarik serta terpecah, dan memadatkan informasi.¹

Di era ini, di era generasi sangat suka dalam berselancar di sosial media dan internet, sehingga media belajar dalam kelas maupun media mandiri sangat dibutuhkan

¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), 15-16

dalam proses pembelajaran, dan tentunya harus sesuai dengan kemajuan teknologi dan psikologi kepribadian anak zaman milenial ini.

Ada beberapa media pembelajaran yang diciptakan dan dikembangkan sebagai media belajar mandiri belum menjadi solusi yang terbaik, sehingga perlu mencari suatu pilihan atau solusi media pembelajaran yang benar-benar baik agar menunjang proses belajar menjadi interaktif, efektif, menarik dan menyenangkan.

Di era milenial ini pembelajaran dituntut mampu menciptakan kualitas manusia yang tidak hanya bergantung melalui pembelajaran secara verbal. Media pembelajaran dapat digunakan disesuaikan dengan kondisi psikologi perkembangan anak dan karakteristik dari mata pelajaran. Mata pelajaran yang cenderung bersifat hafalan atau teoritis dalam pentransferannya mungkin cukup hanya dengan memakai buku panduan. Namun dengan pembelajaran yang cenderung ke arah praktek tentu membutuhkan informasi tambahan dan media peraga tentu sangat di butuhkan media pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pada *literature review* ini, maka penelitian memfokuskan pada analisis konsep pendidikan di era milenial serta konsep media pembelajaran di era pendidikan 4.0. Menurut penulis dalam pendidikan 4.0 perlu diperhatikan media pembelajaran dari sudut perkembangan teknologi, psikologi pembelajaran, psikologi perkembangan, dan karakteristik materi pelajaran akan menjadi modal dasar dalam memahami, mengaplikasikan, menciptakan maupun mengembangkan media pembelajaran itu sendiri. Dan pada akhirnya tercapainya penyampain pesan pembelajaran secara efektif dan efisien serta terjadinya proses pembelajaran yang berkualitas.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan teknik analisis deskriptif dengan kajian kepustakaan (*library research*). Melalui kajian literatur ini peneliti berusaha menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang berlangsung saat ini atau saat yang lampau serta bersumber dari berbagai sumber yang memiliki kedalaman teori dari para ahli. Artikel ini menyoroti konsep media pembelajaran agama Islam dalam memfasilitasi peserta didik di era milenial 4.0.

B. Media Pembelajaran Agama Islam

Media berasal dari bahasa latin "*medium*" yang berarti perantara antara sumber pesan dengan penerima pesan. Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan

yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.² Sementara itu menurut Briggs, media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya.³ Kemudian menurut National Education Assocation, bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.⁴

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan tujuan agar para peserta didiknya mampu dan mudah dalam memahami pembelajaran hingga akhirnya tujuan utama pembelajaran beserta kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dapat terlaksana dengan baik. Bukan hanya itu, media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa menumbuhkan motivasi dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat itu.⁵

Ada pengertian media pembelajaran yang jauh berbeda dari yang para ahli lain, yakni media pembelajaran yang dikemukakan oleh M. Ramli.⁶ Menurutnya media/alat pembelajaran ada dua macam yaitu:

1. Perbuatan pendidik (biasa disebut software atau immaterial); mencakup nasehat, teladan, larangan, perintah, pujian, teguran, ancaman dan hukuman.
2. Benda-benda sebagai alat bantu (bisa disebut hardware atau material); mencakup meja kursi belajar, papan tulis, penghapus, kapur tulis, buku, peta, OHP, dan sebagainya).

Dalam pembahasan ini, media pembelajaran agama Islam itu dalam arti teori tersendiri mengenai pengertian media pembelajaran agama Islam yakni teori mengenai media pembelajaran perspektif Islam. Atau bentuk-bentuk media yang digunakan dalam pembelajaran agama Islam. Jika media pembelajaran agama Islam yakni teori mengenai media pembelajaran perspektif Islam maka peneliti merasa pendapat M. Ramli lebih cocok mewakili, karena dalam pemikiran pendidikan Islam aspek ruhani merupakan

²W. Schramm, *Big Media Little Media* (London : Sage Public-Baverly Hills, 1977), 22

³Leslie J. Briggs, *Instructional Design, Educational Technology* (Publications Inc. New Jersey: Englewood Cliffs, 1977), 87

⁴National Education Association, *Audiovisual Instruction Department, New Media and College Teaching* (Washington D.C. : NEA, 1969), 43

⁵P. Wiratmojo dan Sasonohardjo, *Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjengjang Tingkat Pertama* (Lembaga Administrasi Negara, 2002), 65

⁶M. Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin; Antasari Pers, 2012), 1.

bagian obyek pendidikan, sehingga seperti tauladan dapat menjadi pilihan media yang tepat dalam menyampaikan pesan dibidang ruhani.

Media pembelajaran adalah seperangkat alat (materi) yang dapat menyampaikan pesan-pesan dalam proses belajar mengajar, dari penyampai pesan (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik) untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien. Landasan penggunaan media dalam pembelajaran harus dapat dilaksanakan dengan penuh bijaksana dan hikmah, agar pendidik dan peserta didik dapat menjalin komunikasi yang baik, sehingga tercipta suasana edukatif yang kondusif.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi senyatanya telah memberikan sumbangan signifikan dan mendorong terjadinya perubahan dalam dunia pendidikan maupun pembelajaran. Guru bukan lagi satu-satunya sumber dalam proses pembelajaran. Eric Ashby menulis tentang perkembangan ini dalam empat revolusi dramatis. Revolusi pertama terjadi pada saat masyarakat memberikan wewenang dan kepercayaan pendidikan kepada orang tertentu saja hingga timbul “profesi guru.” Revolusi kedua terjadi saat digunakannya tulisan sebagai sumber belajar di sekolah melalui “buku pelajaran”. Revolusi ketiga terjadi saat ditemukannya mesin cetak yang mengakibatkan pendidikan lebih berbasis pada sumber buku yang beragam dan marak tersedia.” Revolusi keempat terjadi saat teknologi komunikasi berkembang sangat pesat dimana semua bahan, proses dan bentuk pendidikan dapat ditransfer lewat teknologi.⁷ Hal ini tentu saja berdampak juga dengan perkembangan pembelajaran agama Islam sendiri.

Mengenai media pembelajaran tidak lepas dari teori besar dari Edgar Dale tentang Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) ini merupakan upaya awal untuk memberikan alasan atau dasar tentang keterkaitan antara teori belajar dengan komunikasi audiovisual. Dale dalam Kerucut Pengalaman Dale (*Dale's Cone Experience*)⁸ mengatakan:

“Hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis

⁷Eric Ashby, *The Fourth Revolution: Instructional Technology in Higher Education*, A Carnegie Commission on Higher Education Report (New York: McGraw-Hill Book Co., 1972), 61

⁸Edgar Dale, *Audio Visual Methods in Teaching* (New York: Holt, Rinehart and Winston Inc. The Dryden Press, 1969), 42

pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar.” Pengalaman langsung akan memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba.”



Hal tersebut menjadi keuntungan karena di era milenial tersebut peserta didik dapat dengan cepat mengakses informasi, menjadikan guru bukan lagi satu-satunya orang yang paling *well-informed* terhadap berbagai informasi dan pengetahuan yang sedang tumbuh, berkembang, berinteraksi di jagad raya ini. Tentu hal tersebut akan memudahkan dalam pembelajaran agama Islam. Sementara itu, dengan mudahnya informasi diterima peserta didik mengakibatkan mereka memiliki sikap permisif, mereka belum mampu memilah aktivitas internet yang bermanfaat, dan cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu efek positif atau negatif ketika berinteraksi di internet sehingga terjadi kecenderungan yang sering mendapatkan informasi atau pengetahuan agama Islam yang sepotong-sepotong dan berakibat salah pemahaman. Kondisi demikian tentunya diperlukan guru yang benar-benar mampu untuk membimbing, mengarahkan dan mampu memfilter hal-hal yang kurang sesuai. Selain itu bisa juga guru memanfaatkannya sebagai media pembelajaran dengan ikut membagi materi pembelajaran di internet. Dengan demikian, tanggung jawab guru pada era milenial semakin kompleks sehingga menuntut guru tidak hanya kemampuan profesional guru yang melek teknologi yang dipersiapkan tetapi juga harus memiliki nilai-nilai yang mampu membentuk watak dan pribadi peserta didiknya dalam menghadapi dunia internet saat ini.

Pembelajaran diberikan kepada siswa dengan tujuan siswa mendapat pengalaman suatu proses pembelajaran dan dari proses pembelajaran tersebut siswa mendapatkan pemahaman atas suatu pengetahuan atau keterampilan serta sikap yang diperlukan dalam menjalani kehidupan. Dengan demikian pengalaman siswa belajar di dalam kelas menjadi sangat menentukan tingkat kesiapan siswa dalam mempersiapkan modal hidupnya. Inovasi pembelajaran diperlukan untuk mendongkrak kesiapan hidup anak pada masanya. Inovasi pembelajaran harus dimulai dari dalam kelas. Guru harus mengubah paradigma pembelajaran dari pembelajaran yang berpusat pada guru, guru banyak memberikan ceramah, menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa atau *Student Centered Learning (SCL)*. Siswa perlu diberi kesempatan untuk mengkonstruksi dan menemukan pengetahuan serta mendapatkan keterampilan serta sikap hidup. Barr and Tagg,⁹ mengemukakan bahwa dalam pembelajaran *SCI* siswa menemukan dan membangun pengetahuan. Collins & O'Brien,¹⁰ mengemukakan bahwa dalam pembelajaran *SCL* guru berperan memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri dan belajar dari teman; guru memberi problem yang terbuka dan problem yang memerlukan berpikir kritis atau kreatif melalui pembelajaran kolaboratif; serta dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman pengetahuan, dan sikap positif terhadap materi yang diajarkan. Kedua penelitian tersebut cukup untuk menunjukkan bahwa *SCL* merupakan pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaboratif, dan komunikasi.

Penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat sebagai alat bantu bagi siswa untuk melakukan eksplorasi atas data ataupun fakta sangat membantu siswa belajar dalam memahami data ataupun fakta dan membantu siswa dalam upaya memikirkan, memahami, menjelaskan, serta menarik kesimpulan atau generalisasi atas keteraturan sehingga menjadi suatu pemahaman konsep, keterampilan atau sikap. Pemanfaatan ICT dalam pendidikan sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini sangat banyak, antara lain penerapan dalam manajemen pembelajaran maupun sebagai media pembelajaran berbasis ICT. Penggunaan ICT dalam pembelajaran tidak berarti guru digantikan oleh alat. Peran guru bergeser dari sumber belajar menjadi fasilitator, artinya guru harus mampu memfasilitasi peserta didik berlatih berpikir kritis, berkolaborasi, berinovasi, dan berkomunikasi melalui alat ICT

⁹R. B. Barr, & J. Tagg, "From Teaching to Learning: A New Paradigm for Undergraduate Education," *Medical Education*, Vol. 27 (1995): 13-25.

¹⁰John W. Collins, Nancy Patricia O'Brien, *The Greenwood Dictionary Of Education* (London: Greenwood Press, 2003), 43

C. Pembelajaran Agama Islam di Era Milenial 4.0

1. Revolusi Industri 4.0

Revolusi industri merupakan perubahan besar-besaran di bidang industri yang berdampak luas pada kondisi sosial, budaya, dan ekonomi. Saat ini, dunia telah memasuki era revolusi industri 4.0, berbagai teknologi yang menjadi tanda dimulainya revolusi industri 4.0 sudah mulai diterapkan di berbagai bidang.

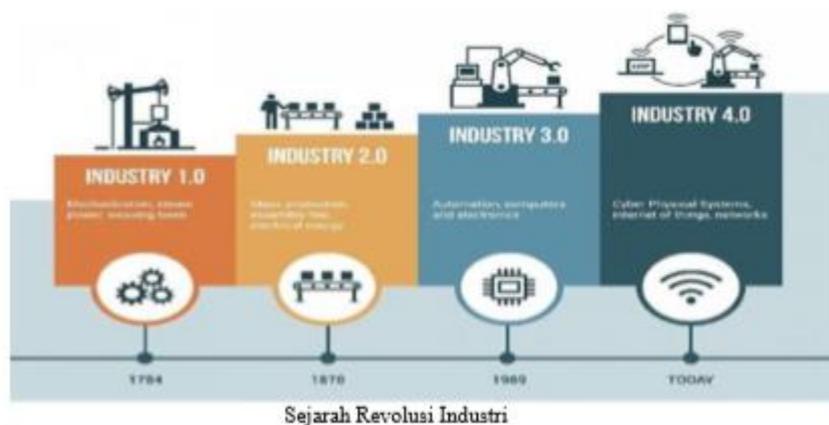
Revolusi teknologi yang secara fundamental telah mengubah cara hidup, bekerja, dan berhubungan satu sama lain. Dalam skala, ruang lingkup, dan kompleksitasnya, transformasi yang sedang terjadi berbeda dengan apa yang telah dialami manusia sebelumnya. Kita belum tahu persis apa yang akan terjadi di masa depan. Tetapi ada satu hal yang jelas: dunia harus merespon terhadap perubahan tersebut secara terintegrasi dan komprehensif. Melibatkan seluruh pemangku kepentingan politik global, mulai dari sektor publik dan swasta, sampai akademisi, dan tentunya masyarakat sipil biasa.

Secara singkat, Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Menristekdikti) Mohamad Nasir menyatakan bahwa esensi dari revolusi industri 4.0 adalah revolusi budaya, revolusi manusia dalam berbagai aspek kehidupannya. Tidak hanya revolusi di bidang teknologi saja, tetapi revolusi perilaku sosial dan perilaku budaya. Namun secara garis besar, revolusi industri 4.0 merupakan integrasi antara dunia internet atau online dengan dunia usaha atau produksi di sebuah industri termasuk dunia pendidikan dan pembelajaran. Artinya, semua proses pendidikan dan pembelajaran ditopang dengan internet.

2. Sejarah Revolusi Industri

Sejarah revolusi industri dimulai pada tahun 1765, yakni terjadi Revolusi Industri yang *pertama*. Di Inggris ditemukannya mesin uap terutama oleh Denis Papin (1647-1712), Thomas Newcomen (1663-1729), James Watt (1736-1819). Tenaga manusia dan hewan diganti dengan tenaga mesin yang digerakkan oleh uap (mesin uap) untuk membantu pekerjaan manusia sebagai Revolusi Industri tahap pertama. Kereta api, mobil, mesin cetak yang menggunakan mesin uap berkembang pesat. Begitu juga dalam dunia pendidikan terbawa perkembangan zaman dengan mengembangkan model-model pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, sebagai tantangan untuk menjawab dalam era revolusi industri yang terus berkembang. Revolusi industri generasi *kedua* adalah

penerapan konsep produksi massal dengan dimanfaatkan tenaga listrik. Penemuan di bidang listrik oleh Michael Farady, Thomas F. Edison, dan Nicolai Tesla menandai dimulainya Revolusi Industri tahap kedua. Penggunaan listrik dimulai bulan Januari tahun 1882 di Inggris, kemudian di New York pada tahun 1885. Berbagai mesin bertenaga listrik dikembangkan, menggantikan mesin bertenaga uap. Radio mulai dikembangkan, demikian pula telepon dan telegraf. Listrik AC dan DC dikembangkan. Revolusi Industri yang ketiga dimulai tahun 1970, pada saat ditemukannya PLC (*Programmable Logic Control*), rangkaian elektronik yang dapat mengontrol mesin-mesin, dengan hanya menggunakan program. Dan saat ini revolusi yang keempat dimulai dari tahun 2000, dengan adanya transaksi data yang besar, Smart Factory.



3. Era Milenial

Milenial (juga dikenal sebagai Generasi Y, Gen Y atau Generasi Langgas) adalah kelompok demografi setelah Generasi X (Gen-X). Para ahli dan peneliti biasanya menggunakan awal 1980-an sebagai awal kelahiran kelompok ini dan pertengahan tahun 1990-an hingga awal 2000-an sebagai akhir kelahiran.

Generasi¹¹ milenial pada umumnya adalah anak-anak dari generasi Baby Boomers dan Gen-X yang tua. Milenial kadang-kadang disebut sebagai "Echo Boomers" karena adanya 'booming' (peningkatan besar), tingkat kelahiran pada tahun 1980-an dan 1990-an. Untungnya di abad ke 20 tren menuju keluarga yang lebih kecil

¹¹Teori Karl Mannheim tentang generasi yaitu “generasi adalah kelompok yang terdiri dari individu yang memiliki kesamaan dalam rentang usia, dan mengalami peristiwa sejarah penting dalam suatu periode waktu yang sama.” Lihat: Karl Mannheim, “The Problem of Generations.” In Kecskemeti, Paul (ed.), *Essays on the Sociology of Knowledge: Collected Works*, Volume 5 (New York: Routledge, 1952), 276–322.

di negara-negara maju terus berkembang, sehingga dampak relatif dari "baby boom echo" umumnya tidak sebesar dari masa ledakan populasi pasca Perang Dunia II.

Ivanova & Smrikarov (2009)¹² mengungkapkan dalam *Internationa Conference on e-learning and the Knowledge Society* di University of Appied Sciences Berlin bahwa sampai saat ini telah sampai pada munculnya generasi *alpha* dua generasi di atas generasi milenial (Y).

Tabel 1. Cara Belajar Generasi X, Y dan Z (Ivanova & Smrikarov, 2009)

Generasi	Revolusi Digital	Teknologi Digital	Internet	Teknologi
Baby Boomers (1946-1964)	Lahir sebelum era digital	Di desa belum ada listrik dan TV	Belum ada internet	Tradisional, telegram, surat
X (1965-1976)	Menghadapi revolusi digital	Sedang memulai menggunakan teknologi digital	Mulai menggunakan Internet pada usia dewasa	TV, Video, dan Video Games
Y (1977-1997)	Dewasa pada saat revolusi digital	Menganut Teknologi Digital	Mulai menggunakan Internet pada usia remaja	PC, Web dan Web Games
Z (1998-2010)	Lahir pada abad dunia digital	Tidak dapat hidup tanpa teknologi digital	Lahir pada jaman Internet	Telah terbiasa dengan semua Teknologi Digital
α (2011-2021)	Lahir di dunia digital	Gadget dan fasilitas tersedia	Internet tersedia	Semua informasi tersedia di web

4. Pembelajaran Agama Islam di Era Milenial 4.0

Memasuki era milenial 4.0, khususnya dunia pendidikan agama Islam, proses belajar dan mengajar agama islam telah berada dunia digital yang serba maju. Dalam kaitan ini, keberadaan dan peran media pembelajaran menjadi amat penting agar semakin efektif dan efesien proses pembelajaran dan tidak melek digital. Karena semua hidup di dunia digital, tentu di dalam dunia pendidikan khususnya, persoalannya tidak hanya materi yang dikuatkan, tapi juga medianya. Karena media yang akan memudahkan guru dalam menghidupkan sumber literasi belajar dari digital. Sumber literasi belajar digital bukan sekadar mata pelajaran tentang komputer dan umum. Tetapi harus semua mata pelajaran lebih khusus pendidikan agama Islam yang perlu juga

¹²A. Ivanova & A. Smrikarov, "The New Generations of Students and the Future of e-Learning in Higher Education," *Proceeding of the Internationa Conference on e-learning and the Knowledge Societ* 31 August 01 September 2009 (Berlin: University of Appied Sciences, 2009), 76

menggunakan teknologi 4.0 dalam keseharian anak didik. Anak zaman milenial tidak lagi membaca buku cetak, mereka menggunakan digital seperti halnya menghirup oksigen. Yang perlu diperhatikan adalah jangan salah memanfaatkan dengan pengadaan fasilitas yang semakin canggih saat ini.

Pendidikan 4.0 adalah istilah umum yang digunakan oleh para ahli teori pendidikan untuk menggambarkan berbagai cara untuk mengintegrasikan teknologi internet secara fisik maupun tidak ke dalam pembelajaran. Menurut Fisk, sebagaimana telah dikemukakan oleh Anealka Aziz Hussin, terdapat sembilan tren terkait dengan *Education 4.0*:¹³ (1) belajar dapat dilakukan kapan saja di mana saja; (2) belajar akan bersifat perseorangan untuk masing-masing siswa; (3) siswa memiliki pilihan dalam menentukan bagaimana mereka ingin belajar; (4) siswa akan dihadapkan pada pembelajaran berbasis proyek yang lebih banyak; (5) siswa akan dihadapkan pada pembelajaran langsung melalui pengalaman lapangan seperti magang, proyek mentoring dan proyek kolaborasi; (6) siswa akan terpapar dengan interpretasi data di mana mereka diminta untuk menerapkan pengetahuan teoritis mereka ke dalam angka dan menggunakan keterampilan penalaran mereka untuk membuat kesimpulan berdasarkan logika serta tren dari set data yang diberikan; (7) siswa akan dinilai secara berbeda dan *platform* konvensional untuk menilai siswa dapat menjadi tidak relevan atau tidak memadai. Pengetahuan faktual siswa dapat dinilai selama proses pembelajaran, sementara aplikasi pengetahuan dapat diuji ketika mereka mengerjakan proyek mereka di lapangan; (8) pendapat siswa akan dipertimbangkan dalam merancang dan memperbarui kurikulum; dan (9) siswa akan menjadi lebih mandiri dalam pembelajaran mereka sendiri, sehingga memaksa para guru untuk mengambil peran baru sebagai fasilitator yang akan memandu siswa melalui proses belajar mereka.

Selanjutnya terkait dengan permasalahan dan tantangan yang terjadi di era milenial antara lain terkait dengan adanya sikap dan perilaku manusia, Abudin Nata¹⁴ mengemukakan ciri-cirinya antara lain: (1) suka dengan kebebasan; (2) senang melakukan personalisasi; (3) mengandalkan kecepatan informasi yang instant (siap saji); (4) suka belajar; (5) bekerja dengan lingkungan inovatif, (6) aktif berkolaborasi,

¹³Anealka Aziz Hussin, "Education 4.0 Made Simple: Ideas for Teaching," *International Journal of Education & Literacy Studies*, Vol. 6, No. 3 (2018), 92-93.

¹⁴Abudin Nata, "Pendidikan Islam di Era Milenial," *Conciencia (Jurnal Pendidikan Islam)*, Vol. 18, No. 1 (2018): 26

dan (7) *hyper technology* (8) *critical*, yakni terbiasa berfikir *out of the box*, kaya akan ide dan gagasan; (9) *confidence*, yakni mereka memiliki kemampuan tinggi dalam mengungkapkan pendapat secara percaya diri tanpa ragu-ragu; (10) *connected*, yakni merupakan generasi yang pandai bersosialisasi, terutama dalam komunitas yang mereka ikuti; (11) berselancar di sosial media dan internet; (12) sebagai akibat dari ketergantungan yang tinggi terhadap internet dan media sosial, mereka menjadi pribadi yang malas, tidak mendalam, tidak membumi, atau tidak bersosialisasi; (13) cenderung lemah dalam nilai-nilai kebersamaan, kegotongroyongan, kehangatan lingkungan dan kepedulian sosial; dan (14) cenderung bebas, kebarat-baratan dan tidak memperhatikan etik dan aturan formal, adat istiadat, serta tata krama.

D. Media Pembelajaran Agama Islam di Era Milenial 4.0

1. Psikologi Pembelajaran dalam Media Pembelajaran

Psikologi pembelajaran memiliki peran yang tidak kalah penting dalam proses belajar mengajar. Hal ini diperlukan untuk menciptakan proses belajar mengajar menjadi efektif. Agar proses ini berjalan dengan baik, maka diperlukan media pembelajaran yang tepat. Yang sekiranya sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa sebagai factor utama dalam kegiatan transfer ilmu tersebut. Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang membantu guru dalam proses belajar mengajar agar ilmu pengetahuan yang diajarkan menjadi mudah untuk dipahami oleh siswa. Media pembelajaran dapat membuat siswa terhindar dari keterbatasan pengalaman yang dimiliki, dapat menambah minat terhadap pelajaran yang dihadapi dan juga membuat siswa mengalami pengalaman yang langsung sesuai dengan lingkungannya. Secara garis besar, terdapat beberapa macam media pembelajaran, yaitu: media visual (grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik), media audial (radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya), projected still media (slide; over head proyektor (OHP), in focus dan sejenisnya), projected motion media (film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya).

Tetapi, tentu saja dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan pelajaran yang diajarkan, karena tingkat kesuksesan proses belajar mengajar salah satunya tergantung dari media apa yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat juga harus dipikirkan oleh seorang guru.

2. Psikologi Perkembangan dalam Media Pembelajaran

Dalam pendidikan anak usia dini, pembelajaran yang paling efektif adalah dengan menggunakan metode mencontoh (*imitative*). Anak-anak cenderung selalu mencontoh apa yang dilakukan oleh orang lain. Namun, semakin dewasa metode mencontoh tidak akan efektif lagi karena anak-anak akan berkembang pola pikirnya hingga tingkat kepercayaan dirinya pun akan semakin tinggi. Hal ini mengakibatkan metode mencontoh (*imitative*) akan digantikan dengan metode yang lain seperti, metode yang mengharuskan siswa berpikir kritis ketika diberi suatu permasalahan atau ketika siswa diharuskan untuk menciptakan produk sebagai akibat dari suatu keadaan.

3. Karakteristik Mata Pelajaran dalam Media Pembelajaran

Secara umum kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media menurut Etin Solihatin¹⁵ adalah tujuan, sasaran didik, karakteristik media yang bersangkutan, waktu, biaya, ketersediaan, konteks penggunaan dan mutu teknis. Sedangkan faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam memilih media adalah: objektivitas, program pengajaran, situasi dan kondisi, kualitas teknik dan keefektifan. Dalam pemilihan media pembelajaran, harus diperhatikan karakteristik media tersebut, apakah media tersebut sudah tepat dan apa kelemahan serta kekuatan media tersebut, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu, sebelum menentukan jenis media tertentu, pahami dengan baik bagaimana karakteristik media tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwa kriteria pemilihan dan pengembangan media pembelajaran harus memperhatikan kebutuhan siswa, tujuan intruksional, kesesuaian dengan mata pelajaran dan karakteristik dari media itu sendiri.

Adapun secara umum, karakteristik media yaitu: fiksatif, manipulatif, distributif, aksesibilitas, interaktif, sesuai dengan tujuan dan fungsi pengajaran, mendukung materi pembelajaran dan mudah digunakan, sesuai dengan karakteristik peserta didik, efektif dan efisien, eksplanatif, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera serta membangkitkan minat belajar.

Seperti yang dikatakan oleh Anggraini bahwa tidak hanya ada beberapa media yang bisa digunakan sebagai alat untuk pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Hal ini tentunya dapat di ambil kesimpulan bahwa media pembelajaran tidak semuanya bisa digunakan untuk semua mata pelajaran, namun harus melihat dan dianalisis kembali

¹⁵Etin Solihatin, *Strategi Pembelajaran PPKN* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 197

kesesuaian karakteristik medianya dengan mata pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.¹⁶

4. Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pembelajaran sebagai Salah Satu Media Pembelajaran di Era Milenial 4.0

Di era milenial di mana teknologi digital dapat diakses oleh hampir semua kalangan, informasi berkembang dengan pesat dan penyebarannya semakin cepat. Mayoritas milenial mendapatkan berita bersumber dari media sosial seperti instagram, facebook, youtube dan twitter, dimana kredibilitas sumber berita sangat sulit untuk diukur. Penelitian menunjukkan bahwa generasi milenial cenderung malas untuk memvalidasi kebenaran berita yang mereka terima dan cenderung menerima informasi hanya dari satu sumber, yaitu media sosial, inilah kondisi peserta didik saat ini, yang lebih memanfaatkan dan percaya dengan media sosial dalam kegiatannya sehari-hari. Melihat fenomena tersebut, peneliti kemudian berpikir bagaimana dengan kemungkinan proses belajar mengajar menggunakan media sosial.

Mengapa menggunakan media sosial? Media sosial sudah menjadi sarana untuk belajar dan proses pembelajaran di kelas dan di luar kelas karena media sosial sudah menjadi tren bagi generasi milenial. Menurut Sobaih¹⁷ bahwa meningkatnya penggunaan media sosial oleh peserta didik digital di pendidikan tinggi membutuhkan lebih banyak perhatian dari para peneliti dan pembuat kebijakan. Pengajar sangat sadar akan media sosial dan menggunakannya secara teratur dalam kehidupan pribadi mereka. Mereka juga melihat nilai besar menggunakan media sosial untuk tujuan yang berhubungan dengan akademis tetapi penggunaan aktual mereka untuk mengajar dan belajar adalah pada tingkat minimal. Banyak Pengajar tidak mengetahui alat media sosial yang lebih tepat untuk mengajar dan belajar, misalnya Blog dan Wiki dan kegunaan alat media sosial lainnya, misalnya Facebook atau WhatsApp.

Romero¹⁸ mengemukakan, media sosial memiliki potensi untuk meningkatkan pembelajaran siswa, memfasilitasi interaksi pendidik dan interaksi peserta didik, pengembangan keterampilan dan tingkat kepuasan dengan keterlibatan pembelajaran

¹⁶Rita Anggraini, "Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai," *Journal of Moral and Civic Education* (2017): 5

¹⁷A. E. E. Sobaih, M. A. Moustafa, P. Ghandforoush, & M. Khan, "To Use or Not to Use? Social Media in Higher Education in Developing Countries," *Computers in Human Behavior*, Volume 58 (2016): 303, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.01.002>.

¹⁸O. C. Romero, "Social Media as Learning Tool in Higher Education: the Case of Mexico and South Korea," *Sinética, Revista Electrónica de Educación*, Vol. 44 (2015): 1-15.

mobile yang baru. Menurut Sobaih,¹⁹ media sosial dapat menjadi *platform* yang tepat untuk menjembatani kesenjangan digital antara negara maju dan berkembang dan juga antara lembaga dan peserta didik digital mereka dalam konteks negara berkembang. Al-Rahmi²⁰ menyimpulkan bahwa media sosial dapat membantu dalam meningkatkan kinerja akademik peserta didik dan peneliti, ketika pengajar dan pengawas mengintegrasikan media sosial dalam metode pembelajaran mereka. Temuan menunjukkan bahwa media sosial memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dan keterlibatan peserta didik dan ini meningkatkan kinerja akademik peserta didik dan peneliti. Dengan demikian, media sosial sangat bermanfaat untuk membagikan nilai-nilai karakter dengan mengintegrasikan media sosial ke dalam model pembelajaran. Pembelajaran mandiri dan berkelompok berbasis media sosial akan mewujudkan ciri-ciri kemampuan untuk merefleksikan pembelajaran, keterampilan komunikasi dan kerja sama dalam kelompok, kreativitas pribadi dan kelompok dan memberikan dampak nilai positif secara pribadi dan dalam kelompok.

Media sosial dapat mendorong pembelajaran karena popularitas media sosial dan yang meluas untuk pembuatan kelompok studi online, mendukung berbagi ide, berbagi dan mempromosikan interaksi aktif di antara peserta didik dan pengajar yang dapat mempermudah dan mendorong pembelajaran.²¹ Selanjutnya Balakrishnan & Lay,²² mengungkapkan bahwa media sosial harus diintegrasikan ke dalam bagian kurikulum pengajaran dan pembelajaran pendidikan tinggi harus dilakukan hanya setelah melakukan analisis yang mendalam dan menyeluruh di mana adanya pedoman yang jelas berkaitan dengan penggunaan alat tersebut harus disediakan untuk keduanya, yaitu pengajar dan peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh pendidik dan difasilitasi melalui media sosial harus didasarkan pada teori pedagogi, pembelajaran pedagogi yang sehat untuk membangkitkan minat dan pengalaman belajar peserta didik.

¹⁹A. E. E. Sobaih, "To Use or Not to Use?..." 303

²⁰W. Al-Rahmi, M. S. Othman, L. M. Yusuf, "The Role of Social Media for Collaborative Learning to Improve Academic Performance of Students and Researchers in Malaysian Higher Education," *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, Vol. 16, No. 4 (2015). <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/2326>

²¹V. Balakrishnan, & Gan Chin, Lay, "Students' Learning Styles and Their Effects on the Use of Social Media Technology for Learning," *Telematics and Informatics*, Vol. 33, No. 3 (2016): 808-821, <http://dx.doi.org/10.1016/j.tele.2015.12.004>.

²²Ibid.

Tabel Sintaks Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Media Sosial (Modifikasi dari Mulyasa, 2016).²³

Fase	Indikator	Tingkah laku Pengajar
1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa dengan pengembangan pengetahuan	1. Pengajar menggali pengetahuan awal peserta didik mengenai materi mata kuliah 2. Pengajar menjelaskan kompetensi dan Karakter yang dibentukserta kegunaannya dalam kehidupan dengan menggunakan media sosial (Video, YouTube) 3. Pengajar mengelompokkan dengan peserta didik dalam kelompok dengan jumlah 3-5 orang
2	Menyampaikan informasi berbasis media sosial	Pengajar menyampaikan informasi tentang garis besar materi pembelajaran kepada peserta didik dengan media sosial.
3	Pemberian pemodelan	Pengajar mengajak peserta didik mengamati contoh model yang ditampilkan melalui video
4	Pengembangan belajar kelompok	1. Pengajar membimbing kelompok-kelompok belajar untuk mendiskusikan, dan mengerjakan tugas pembuatan video tentang karakter dari pemodelan yang ada. 2. Peserta didik memikirkan konsep dan ide untuk membuat pemodelan yang melahirkan ide kreativitas, dan pemikiran kritis.
5	Pengembangan belajar mandiri	Peserta didik mengembangkan modelnya sesuai dengan aturan dan tujuan yang sudah disusun sebelumnya
6	Refleksi	Pengajar bersama peserta didik merefleksikan apa yang telah dipelajari, kesulitan yang dihadapi, dan persepsi dari sensasi yang telah dilakukan. Pengajar menjelaskan tugas lanjutan untuk melaksanakan konsep dan ide selanjutnya.

E. Kesimpulan

Media pembelajaran untuk era industri 4.0 berbasis teknologi. Media pembelajaran yang tepat adalah media sosial yang *notabene* sangat akrab di kalangan para pelajar. Di masa milenial ini juga banyak sebagian masyarakat terutama pendidik kurang dalam mengetahui pengaplikasian teknologi informasi dalam suatu pembelajaran sehingga metode maupun pola yang diajarkan masih tradisional yang dampaknya proses belajar mengajar kurang maksimal. Padahal pengaruh teknologi terhadap pola pembelajaran sangat kuat sekali, yang bersifat mendasar terletak pada pengembangan pola pembelajaran, pengambilan keputusan pembelajaran, serta tumbuhnya berbagai sumber belajar. Apalagi jika mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis media sosial yang notabennya merupakan lingkungan dan dunianya anak milenial. Sehingga pemanfaatan media pembelajaran berbasis media sosial langkah yang sangat strategis, efektif dan efisien dalam pembelajaran.

²³E. Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Karakter* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), 89

F. Referensi

- Al-Rahmi, W., M. S. Othman, L. M. Yusuf. "The Role of Social Media for Collaborative Learning to Improve Academic Performance of Students and Researchers in Malaysian Higher Education." *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, Vol. 16, No. 4 (2015), <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/2326>.
- Anggraini, Rita. "Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai." *Journal of Moral and Civic Education* (2017).
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2007.
- Ashby, Eric. *The Fourth Revolution: Instructional Technology in Higher Education, A Carnegie Commission on Higher Education Report*. New York, McGraw-Hill Book Co., 1972.
- Balakrishnan, V., & Lay, Gan Chin. "Students' Learning Styles and Their Effects on the Use of Social Media Technology for Learning." *Telematics and Informatics*, Vol. 33, No. 3 (2016): 808-821, <http://dx.doi.org/10.1016/j.tele.2015.12.004>.
- Barr, R. B. & Tagg, J. "From Teaching to Learning: A New Paradigm for Undergraduate Education," *Medical Education*, Vol. 27 (1995).
- Briggs, Leslie J. *Instructional Design, Educational Technology*. Publications Inc. New Jersey, Englewood Cliffs, 1977.
- Collins, John W. & Nancy Patricia O'Brien. *The Greenwood Dictionary Of Education*. London: Greenwood Press, 2003.
- Dale, Edgar. *Audio Visual Methods in Teaching*. New York: Holt, Rinehart and Winston Inc. The Dryden Press, 1969.
- Hussin, Anealka Aziz. "Education 4.0 Made Simple: Ideas For Teaching." *International Journal of Education & Literacy Studies*, Vol. 6, No. 3 (2018).
- Ivanova, A. & Smrikarov, A. "The New Generations of Students and the Future of E-learning in Higher Education." *Proceeding of the International Conference on E-learning and the Knowledge Societ*. 31 August 01 September 2009. Berlin: University of Appied Sciences, 2009.
- Mannheim, Karl. "The Problem of Generations." In Kecskemeti, Paul (ed.). *Essays on the Sociology of Knowledge*, Vol. 5. New York: Routledge. 1952.
- Mulyasa, E., *Manajemen Pendidikan Karakter*, Jakarta, Bumi Aksara, 2016.
- Nata, Abudin. "Pendidikan Islam di Era Milenial." *Conciencia (Jurnal Pendidikan Islam)*, Vol. 18, No. 1 (2018).
- National Education Association, *Audiovisual Instruction Department, New Media and College Teaching*, Washington D.C., NEA, 1969.
- Ramli, M. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Pers, 2012.
- Romero, O. C. "Social Media as Learning Tool in Higher Education: the Case of Mexico and South Korea." *Sinética, Revista Electrónica de Educación*, 44, 2015.
- Schramm, W. *Big Media Little Media*. London: Sage Public-Baverly Hills, 1977.
- Sobaih, A. E. E., M. A. Moustafa, P. Ghandforoush & M. Khan. "To Use or Not to Use? Social Media in Higher Education in Developing countries" *Computers in Human Behavior*, Volume 58, May 2016, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.01.002>.
- Solihatini, Etin. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta, Bumi Aksara, 2012.
- Wiratmojo, P. dan Sasonohardjo, *Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjengjang Tingkat I*, Lembaga Administrasi Negara, 2002.