

aby

by Get Press Indonesia 02

Submission date: 28-Dec-2023 02:56AM (UTC-0600)

Submission ID: 2184371626

File name: Metode_Media_Pengajaran_PAI_di_Era_Society_5.0__Syatria_AP.docx (888.56K)

Word count: 2413

Character count: 16571

BAB 10

CYBERCULTURE MENUNJANG PENGAJARAN PAI DI ERA SOCIETY

5.0

Oleh: Syatria Adymas Pranajaya

10.1 Pendahuluan

C *yberculture* adalah istilah yang mengacu pada perkembangan budaya di dunia maya atau virtual (Mugroho et al., 2020), yaitu dunia yang terhubung dengan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi yang disingkat dengan TIK. Hal ini mencakup berbagai aspek seperti bahasa, nilai, norma, perilaku, identitas, interaksi sosial, budaya, politik, ekonomi, pendidikan, dan seni yang dipengaruhi oleh teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet dan web yang dipengaruhi oleh TIK.

Lebih jauh *cyberculture* juga berhubungan dengan isu-isu seperti keamanan siber, privasi data, etika digital, dan dampak sosial dari TIK itu sendiri (Munawarah et al., 2022). Serta dari mencerminkan subkultur yang berkaitan dengan minat, hobi, seni, dan bahasa yang berkaitan dengan komputer dan internet.

membuka peluang baru untuk kolaborasi lintas batas geografis, budaya, politik, dan sosial. Serta dapat menimbulkan tantangan baru seperti masalah privasi, keamanan data, etika digital, kesenjangan digitalisasi (Wang, 2007).

Cyberculture merupakan fenomena yang dinamis dan kontroversial karena tidak dapat dipisahkan dari konteks sosial-budaya di tempat ia muncul. Ia juga tidak dapat diukur secara objektif atau universal. Menurut Cruz dan Vieira (2022) bahwa *cyberculture* adalah hasil dari interaksi manusia dengan TIK yang memiliki makna subjektif bagi setiap individu atau kelompok. Oleh karena itu, *cyberculture* harus diteliti dengan pendekatan kritis dan reflektif yang mempertimbangkan perspektif-perspektif berbeda.

11

10.2 Cyberculture Dan Pendidikan Agama Islam

Di era perkembangan menuju era Society 5.0, Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam bidang pendidikan (Anshori, 2018). Fenomena ini seperti yang telah dijelaskan di atas dan disebut sebagai *cyberculture*, yang merupakan sebuah budaya dari penggunaan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat.

Pada dunia pendidikan, *cyberculture* memiliki peran penting sebagai sumber informasi, inspirasi, inovasi, kolaborasi, dan partisipasi bagi para pendidik maupun peserta didik (Romadhan, 2023). *Cyberculture* dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyediakan akses ke sumber-sumber belajar yang bervariasi dan relevan, memfasilitasi pembelajaran jarak jauh dengan memungkinkan komunikasi *real-*

time antara guru dan siswa, mendukung pembelajaran berbasis proyek dengan memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi minat mereka sendiri, serta mengembangkan keterampilan abad 21 seperti literasi digital media (*digital literacy*). Pada sisi lain, keterampilan hidup mencakup keterampilan praktis yang diperlukan untuk menjalani kehidupan sehari-hari (Putrajaya, 2014; Sunarti & Purwani, 2016).



Gambar 10.2. Cyberculture Dalam Pendidikan

Sumber: <https://img2-2-f.scribdassets.com/img/document/519078721/original/33880473ed/1697599322?v=1>

Pendidikan Agama Islam (PAI), sebagai bagian dari sistem pendidikan yang tidak terlepas dari pengaruh dan perkembangan *cyberculture* pada saat ini dan masa depan,

sehingga pada konteks ini, *cyberculture* dapat difahami sebagai sarana yang juga sangat mendukung metode dan media pengajaran pada pendidikan (Hamid, 2017) secara umumnya namun juga pada pengajaran Pendidikan Agama Islam secara lebih khusus. Adapun peluang dan tantangan dalam mengintegrasikan *cyberculture* pada Pendidikan Agama Islam dapat dilanjutkan pada poin-poin di bawah ini:

10.2.1 Peluang Integrasi Cyberculture pada Pendidikan Agama Islam

Dengan pendekatan yang tepat, peluang untuk mengintegrasikan *cyberculture* dengan PAI dapat dilakukan melalui pemanfaatan teknologi yang digunakan untuk meningkatkan efisiensi, efektivitas, kualitas pengajaran dan pembelajaran PAI (Bahri, 2022). Misalkan pada 4 hal di bawah ini, yakni:

Pertama, *cyberculture* memungkinkan penggunaan metode pengajaran yang lebih interaktif dan menarik (Prayoga, 2021). Seperti, guru dapat menggunakan aplikasi belajar online untuk memberikan materi pelajaran, tugas, dan ujian. Ini tidak hanya memudahkan proses pembelajaran, tetapi juga membuatnya lebih menarik bagi siswa. Ketika anak mampu mengembangkan intelegensi, mereka dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan belajar (Hadi & Pranajaya, 2023)

Kedua, *cyberculture* secara lebih khusus dalam juga mendukung penggunaan media pengajaran yang lebih beragam (Shalikhah, 2016). Misalnya, media sosial dapat digunakan sebagai platform untuk diskusi kelompok,

memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan berdiskusi dengan guru dan teman sekelas mereka secara *real-time* dimanapun dan kapanpun tanpa terikat waktu dan tempat.

Hal ini baik metode maupun media bisa dilakukan melalui penerapan teknologi seperti *augmented reality* (AR), *virtual reality* (VR), dan *artificial intelligence* (AI) dalam proses pembelajaran. Teknologi ini dapat digunakan untuk memfasilitasi akses siswa dan guru terhadap sumber daya pembelajaran yang lebih banyak dan beragam, seperti video, simulasi, dan permainan pembelajaran.



6ambar 10.2.1 Integrasi Cyberculture Dalam Pendidikan

Sumber:

https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRoMfOy-l4omx_jinavhytHle7F2FBc-g_XOThIjg0l2HagHsNx7LeKRFii0H4_uAU9-M8&usqp=CAU

Ketiga, dalam hal manajemen data, teknologi dapat digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan mengelola data siswa, yang dapat membantu pendidik dalam membuat

keputusan berdasarkan data (Jannah et al., 2023) sehingga *cyberculture* dalam hal manajemen data menjadi suatu keharusan bagi pendidik dan pengelola pendidikan.

Keempat, teknologi juga dapat digunakan untuk merancang dan mengembangkan kurikulum yang lebih relevan dan up-to-date terhadap era society 5.0 (Lukmantlya, 2023). Oleh karena itu, kurikulum PAI yang dikembangkan harus mampu mengintegrasikan keterampilan teknologi dengan keterampilan lainnya, seperti keterampilan yang mengandung nilai-nilai kejujuran dan tanggung jawab yang dapat diintegrasikan melalui contoh-contoh positif dari orang tua, pendidik atau guru, serta masyarakat (Aprilyani et al., 2023; Pranajaya, 2023c).

Selain itu juga kurikulum yang dimaksud tetap menekankan kemampuan bersosialisasi dan berinteraksi, yang meng-cover berbagai keterampilan interpersonal, dan dapat menjadi dasar bagi hubungan sosial yang sehat serta produktif (Pranajaya et al., 2023) sebagai antitesis dari anti sosial bagi generasi era society 5.0. dengan harapan peserta didik sebagai generasi penerus tidak akan terjebak ke depannya dengan masalah negatif seperti korupsi, narkoba, deradikalisasi (Pranajaya, 2023d) dan lain sebagainya yang dilarang undang-undang dan agama.

10.2.2 Tantangan Integrasi Cyberculture pada Pendidikan Agama Islam

Cyberculture, atau budaya siber, telah membentuk suatu kebudayaan baru di tengah kehidupan masyarakat modern. Perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK) ini

tentu menjadi suatu kemajuan yang perlu disambut baik. Inilah era globalisasi yang terus berubah dengan cepat dan dapat menjadi suatu tantangan bagi setiap generasi yang semakin kompleks (Pranajaya, 2023b).

Namun demikian, selain memberikan nilai positif terhadap kehidupan, juga memberikan dampak yang negatif (Saputra & Syahputra, 2021). Meskipun TIK menawarkan banyak peluang seperti apa yang telah dijelaskan di atas, juga terdapat tantangan dalam mengintegrasikan *cyberculture* dan PAI.

Integrasi *cyberculture* dalam pendidikan Agama Islam menghadapi beberapa tantangan utama. Salah satunya adalah peserta didik dengan mudah mengakses situs di internet tanpa adanya pengawasan dari orang dewasa (Utami & Muqowim, 2020). Selain itu, di beberapa daerah, terutama di daerah pedesaan dan kawasan yang kurang berkembang, infrastruktur teknologi mungkin belum sepenuhnya tersedia. Hal ini membuat pelajar di daerah tersebut kesulitan untuk mengakses sumber daya pendidikan yang ada secara online.

Untuk mengatasi tantangan ini, penanaman terhadap pemahaman literasi digital dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam sangat diperlukan, melakukan kontrol penggunaan media sosial peserta didik serta memberikan motivasi dan mendorong peserta didik untuk mencari informasi melalui berbagai sumber referensi. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memahami dan menggunakan teknologi dengan bijaksana tanpa merugikan orang lain secara material maupun non-material.

Dengan demikian, integrasi *cyberculture* pada pendidikan Agama Islam bukanlah hal yang mudah dan membutuhkan strategi yang tepat. Namun, dengan pendekatan yang tepat, tantangan-tantangan tersebut dapat diatasi sehingga *cyberculture* dapat diintegrasikan dengan efektif terhaap pendidikan Agama Islam. Ini akan membantu mempersiapkan generasi muda Islam untuk era digital dan memanfaatkan teknologi untuk belajar dan berkembang dalam cara yang sehat dan produktif.

10.3 Strategi Integrasi Cyberculture Pada Pendidikan Agama Islam

Strategi yang dapat dilakukan untuk mengintegrasikan *cyberculture* dalam metode dan media pengajaran PAI di era Society 5.0 diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan media pembelajaran berbasis digital seperti e-book, video animasi, aplikasi mobile, web, dan lainnya untuk menyampaikan materi PAI secara lebih menarik, interaktif, dan aktual (Sururuddin et al., 2021).
2. Menggunakan teknologi *artificial intelligence* (AI) untuk membantu proses pembelajaran PAI dengan cara memberikan bimbingan personalisasi, analisis data akademik siswa, evaluasi otomatis, serta rekomendasi materi tambahan (Fauzan & Malihah, 2023).
3. Mengembangkan karakter siswa melalui penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan bervariasi (Restu et al., 2023) seperti *learning by doing* (belajar dengan melakukan), *problem solving* (menyelesaikan

- masalah), *brainstorming* (membuat ide-ide kreatif), serta kolaborasi online.
4. Meningkatkan kompetensi guru PAI melalui pelatihan-pelatihan yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman seperti penggunaan teknologi dalam pembelajaran, menguasai bahasa asing untuk mengakses referensi ilmiah terbaru (Rosyida, 2021).



6 ambar 10.3 Strategi Integrasi Cyberculture

Sumber:

https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQo8SJKZ6rX-z7nKryBg8zZmRs_PyZ8RJJY0l5QxEnyvjt6tBRI9cSz1QWL4y0l K9EU&usqp=CAU

Dengan demikian, PAI dapat selalu relevan dan efektif pada era Society 5.0. Hal tersebut bertujuan demi rancangan pembekalan untuk generasi-generasi emas Indonesia melalui pendidikan yang sistematis dan bermakna (Pranajaya, 2023a).

5.4 Kesimpulan

Cyberculture atau budaya³ siber memiliki peran penting dalam menunjang pengajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

di era Society 5.0. Dalam era ini, Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) seperti *augmented reality* (AR), *virtual reality* (VR), dan *artificial intelligence* (AI) dalam proses pembelajaran menjadi tantangan sekaligus peluang bagi pendidikan, termasuk pada PAI, .

Pemanfaatan TIK dalam pengajaran PAI dapat menciptakan sistem pendukung yang efektif. Media pembelajaran berbasis digital seperti e-book, video animasi, aplikasi mobile, web, dan lainnya dapat dimanfaatkan secara optimal. Selain menyampaikan informasi dengan lebih menarik, penggunaan media digital akan memudahkan siswa dalam memperoleh referensi serta akses informasi yang lebih luas, selaras dengan perkembangan pendidikan di era Society 5.0.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1).
- Aprilyani, R., Patodo, M. S., Pranajaya, S. A., Purnama, R., Putri, G. A., Wahyuni, E., Pramudito, A. A., & Suryandaru, A. R. (2023). *PSIKOLOGI KELUARGA*. Get Press Indonesia.
- Bahri, S. (2022). Konsep Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Society 5.0. *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam*, 6(2), 133–145.
- Cruz, L. S. da, & Vieira, M. de F. (2022). Distance education and teacher training: perspectives for the development of digital skills. *Impact of Digital Transformation in Teacher Training Models*, 54–72.

- Fauzan, U., & Malihah, N. (2023). Transformasi Pendidikan Agama Islam di Era Society 5.0: Penggunaan AI oleh Mahasiswa di PTKIN Kalimantan Timur. *Ta Dib Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2).
- Hadi, S., & Pranajaya, S. A. (2023). Optimization of Al- Qur ' an Education Park " Darul Muhajirin " in BORNEO SKM Housing , Samarinda City. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 4(2), 427-439. <https://doi.org/10.37680/amalee.v4i2.2883>
- Hamid, A. (2017). *Pendidikan Karakter Berbasis Pesantren: Pelajar dan Santri dalam Era IT dan Cyber Culture*. Imtiyaz.
- Jannah, M., Shafika, N., Parsetyo, E. B., & Habib, S. (2023). TRANSFORMASI DIGITAL DALAM MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM: PELUANG DAN TANTANGAN. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Darussalam (JMPID)*, 5(1), 131-140.
- Lukmantlya, S. A. (2023). Tantangan dan Inovasi dalam Manajemen Kurikulum Abad ke-21. *Proceedings Series of Educational Studies*.
- Munawarah, H., Yusuf, M., & Komarudin, P. (2022). *BANK DIGITAL SYARIAH: ANALISIS CYBER SECURITY MENURUT HUKUM POSITIF DI INDONESIA DAN HUKUM EKONOMI SYARIAH*. PT. Borneo Development Project.
- Nugroho, C., Sos, S., & Kom, M. I. (2020). *Cyber Society: Teknologi, Media Baru, dan Disrupsi Informasi*. Prenada Media.
- Pranajaya, S. A. (2023a). BAB 2 PERUBAHAN ABAD 21. *KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK ABAD 21*, 17.
- Pranajaya, S. A. (2023b). Pendidikan Karakter Dalam Konteks

Perguruan Tinggi. In Nanny Mayasari (Ed.), *Model Implementasi Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi* (1st ed., pp. 17–42). Get Press Indonesia. https://www.google.co.id/books/edition/MODEL_IMPLMENTASI_PENDIDIKAN_KARAKTER_d/2N7gEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0

Pranajaya, S. A. (2023c). Peran Guru Penggerak Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. In Ari Yanto (Ed.), *Guru Penggerak di Indonesia* (1st ed., pp. 55–71). Get Press Indonesia. https://books.google.co.id/books?id=sYzkEAAAQBAJ&newbks=0&printsec=frontcover&pg=PA55&dq=GURU+PENGGERAK+DI+INDONESIA+syatria&hl=id&source=newbks_fb&redir_esc=y#v=onepage&q=GURU+PENGGERAK+DI+INDONESIA+syatria&f=false

Pranajaya, S. A. (2023d). Peran Pendidikan Agama dalam Upaya Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba. In Oktavianis (Ed.), *Pendidikan Anti Korupsi, Anti Narkoba, dan Deradikalisasi* (1st ed.). Get Press Indonesia. <https://drive.google.com/file/d/1uPTHfkUrZbpUyHDgt7pg0b54zzArqqRm/view>

Pranajaya, S. A., Astuti, S. W., Nurhidayatullah, D., Pramudito, A. A., Multahada, E., Rachman, N., Afriany, F., Ramadhani, A. M., & Simarmata, N. (2023). *PSIKOLOGI SOSIAL: KONSEP DAN IMPLEMENTASI*. Get Press Indonesia.

Prayoga, A. P. (2021). Amplifikasi Kahoot sebagai Kuis Tanya-Jawab Online Pilihan Pendidik dalam Model Pembelajaran Game-Based Learning. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 24(2), 109–122.

Putrajaya, S. A. (2014). *Pengembangan Karakter Kepemimpinan HMI*. Universitas Muhammadiyah

Yogyakarta.

- Restu, A., Sutarto, S., & Karliana, I. (2023). *Model Pembelajaran Pai Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Moderasi Beragama di Era Milenial*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- ROMADHAN, N. (2023). *PENGARUH PEMBELAJARAN ABAD 21 TERHADAP LITERASI DIGITAL SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 3 PALIMANAN CIREBON*. S1-PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL IAIN SYEKH NUR JATI CIREBON.
- Rosyida, A. (2021). *Guru Pendidikan Agama Islam di Era Society 5.0*. IAIN Kediri.
- Saputra, M. I., & Syahputra, M. C. (2021). Penanaman Paham Literasi Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 360–365.
- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan aplikasi Lectora Inspire sebagai media pembelajaran interaktif. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 101–115.
- Sunarti, E., & Purwani, R. (2016). *Ajarkan anak keterampilan hidup sejak dini: gunakan setiap kesempatan optimalkan potensi anak*. Zikrul Hakim Bestari.
- Sururuddin, M., Husni, M., Jauhari, S., Aziz, A., & shofa Ilhami, B. (2021). Strategi Pendidik Dengan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 143–148.
- Teixeira, A. C., Beutler, D. L., Trentin, M. A. S., & Folle, D. (2017). Complexities of Cyberculture in Pierre Lévy and Developments in Education. *Creative Education*, 8(01),

119.

Utami, V. A., & Muqowim, M. (2020). Pengintegrasian Nilai-Nilai Keislaman Dengan Pembelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) Pada Siswa Sekolah Dasar. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 2(2), 76–83.

Wang, C. (2007). Cyberspace and online education: The influences of global cyberculture on international students. In *Linguistic and cultural online communication issues in the global age* (pp. 239–252). IGI Global.

BIODATA PENULIS



**Syatria Adymas Pranajaya, S.Pd., M.S.I., C.Ed., C.HTc.,
CHCP., CNCP., CTCP.**

Dosen Psikologi Pendidikan Islam
UIN Sultan Aji Muhammad Idris (UINSI) Samarinda

Penulis lahir di Kota Kandangan Kab. Hulu Sungai Selatan (HSS) Kalimantan Selatan pada tanggal 03 Desember 1987 M bertepatan dengan 12 Rabiul Akhir 1408 H. Penulis adalah Dosen ASN pada 11 Pebruari 2019 serta menjabat sebagai Kepala Pusat Pengembangan Standar Mutu Lembaga Penjaminan Mutu (Kapus PSM LPM) pada UIN Sultan Aji Muhammad Idris (UINSI) Samarinda. Sebelumnya Penulis merupakan DTBPNS sekaligus Staf Lembaga Penjaminan Mutu (LPM) di UIN Antasari Banjarmasin (2015 - 2018). Penulis menyelesaikan pendidikan akademik S1 pada Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Banjarmasin tahun 2012, kemudian melanjutkan S2 dengan Konsentrasi Psikologi Pendidikan Islam pada Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY) melalui Beasiswa Pembibitan Dosen IAIN Antasari Banjarmasin dan lulus tahun 2014. Penulis juga mendapatkan beberapa gelar non-akademik (C.Ed., C.HTc., CHCP., CNCP., CTCP) dari lembaga profesional. Dari tahun 2022 hingga sekarang, Penulis melaksanakan Tugas Belajar pada Program Doktorat Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh melalui jalur

Beasiswa Indonesia Bangkit (BIB) Angkatan I KEMENAG-LPDP Tahun 2022.

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.radenintan.ac.id Internet Source	3%
2	www.kompasiana.com Internet Source	3%
3	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	2%
4	gizmologi.id Internet Source	1%
5	www.google.com Internet Source	1%
6	123dok.com Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Student Paper	1%
8	www.kejaksaan.go.id Internet Source	1%
9	Ahmad Zain Sarnoto, Rachmat Hidayat, Lukman Hakim, Khusni Alhan, Windy Dian Sari, Ika Ika. "Analisis Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar", Journal on Education, 2023 Publication	<1%
10	estyrestyaniemy.blogspot.com Internet Source	<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On