

# MEDIA PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM BERBASIS MEDIA SOSIAL PADA GENERASI-Z

Nur Zazin; Muhammad Zaim

Anggota KPU Provinsi Kalimantan Selatan; STIT Darul Ulum Kotabaru

[nurzazin@gmail.com](mailto:nurzazin@gmail.com); [miazart.mz@gmail.com](mailto:miazart.mz@gmail.com)

**Abstrak:** *Generasi yang lahir pada awal tahun 2000an yakni generasi-Z, merupakan generasi yang lahir di saat perkembangannya teknologi sedemikian pesatnya serta awal munculnya dan berkembangnya media sosial yang menjadi kegandrungan semua generasi. Secara psikologi keadaan ini membentuk generasi-Z ini memiliki kepribadian, kejinnaan dan karakter khasnya yang berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya yang tidak memiliki setting lingkungan postmodern tersebut. Hal tersebut tentu tidak mungkin mendidik mereka dengan metode pendidikan yang sama dengan media pendidikan konvensional. Media sosial telah menarik minat banyak orang karena menyenangkan, berkat media sosial, orang mudah untuk berbagi ide, foto, video dengan dunia pada umumnya. Bagi generasi-Z dunia mereka telah menjadi dua alam dunia, yakni dunia nyata dan dunia maya, dunia maya mereka telah tersetting sama dengan dunia nyata, di sana mereka bermain, bercanda, belajar, berkumpul, keadaan ini yang kadang membuat porsi dunia maya mereka jauh besar dari dunia nyata. Dengan porsi dunia maya yang begitu besar, para pendidik mendidik generasi-Z terkesan hanya mendidik di alam dunia nyata mereka, sedangkan di alam dunia maya, generasi-Z berselancar sendiri tanpa ada pendampingan. Permasalahannya sosial media tidak akan bisa di hindari di era postmodern, sehingga jika pendidik beranggapan negatif terhadap media sosial dan terus melarang siswanya untuk bersosial media maka akan semakin sendirian generasi-Z di dunia maya, karena mereka diam-diam akan tetap menjelajah dunia maya meskipun dilarang. Dia antara pilihan bijak, para pendidik ikut masuk ke alam dunia maya menemani dan membimbing generasi-Z serta kesempatan ini juga bisa dimanfaatkan untuk mendidik agama islam mereka. Rumusan masalah penelitian ini, bagaimana penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran agama Islam pada generasi-Z. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan teknik analisis deskriptif dengan kajian kepustakaan (library research). Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa media sosial merupakan media pembelajaran agama Islam yang relevan dalam mendidik generasi-Z. Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran dan pengawasan peserta didik adalah langkah yang tepat mengingat generasi-Z ini notabenenya sangat akrab dengan sosial media, bahkan porsi dunia maya mereka terkadang lebih besar daripada porsi dunia nyata mereka.*

**Keywords:** *Media Pembelajaran, Media Sosial, Generasi-Z, Pendidikan Agama Islam, Era Disrupsi 4.0.*

## **Pendahuluan**

Dewasa ini di era-disrupsi perkembangan media sosial semakin hari semakin meningkat, pada tahun1997 awalnya sosial media ini lahir berbasiskan kepercayaan, namun mulai dari tahun 2000-an hingga tahun-tahun berikutnya sosial media mulai diminati semua orang hingga mencapai masa kejayaannya. Pada akhirnya dalam melaksanakan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan untuk dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat, sehingga meningkatkan produktivitas, dalam perkembangan sosial media ini akhirnya banyak bermunculan kegiatankegiatan pembelajaran yang berbasis elektronik.<sup>1</sup> Tidak terkecuali dalam menyajikan bahan pembelajaran melalui internet seperti surat elektronik.<sup>2</sup>

Sejumlah pakar pendidikan Islam banyak yang angkat bicara dan sekaligus menawarkan sejumlah pemikiran dan gagasan tentang pembelajaran agama Islam di era disrupsi 4.0 tersebut. Pembahasan ini sangat penting mengingat era disrupsi 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. Bagi mereka generasi yang lahir pada awal tahun 2000an yakni generasi-Z, mereka lahir di saat perkembangannya teknologi sedemikian pesatnya dan berkembangannya media sosial yang menjadi kegandrungan semua generasi. Sehingga secara psikologi generasi-Z ini memiliki kepribadian, kejiwaan dan karakter khasnya yang berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya yang tidak memiliki setting lingkungan postmodern. Sehingga tidak mungkin mendidik mereka dengan metode pendidikan yang sama dengan media pendidikan konvensional. Media sosial telah menarik minat banyak orang karena menyenangkan, berkat media sosial, orang mudah untuk berbagi ide, foto, video dengan dunia pada umumnya. Bagi generasi-Z dunia mereka telah menjadi dua alam dunia, yakni dunia nyata dan dunia maya, dunia maya mereka telah tersetting sama dengan dunia nyata, di sana mereka bermain, bercanda, belajar, berkumpul, kedaan ini yang kadang membuat porsi dunia maya mereka jauh besar dari dunia nyata.

---

<sup>1</sup> Hamzah B.Uno, *Teknologi Komunikasi dan Inofasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 57.

<sup>2</sup> Udin Syaifuddin Su'ud, *Inovasi Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 212

Keadaan tersebut menuntut guru harus meng-upgrade fasilitas dan kompetensinya dalam menghadapi pendidikan era disrupsi 4.0, di antaranya berkaitan dengan kemampuan dan kreatifitas dalam memanfaatkan media pembelajaran, baik media pembelajaran berbasis peralatan teknologi modern maupun media pembelajaran berbasis internet. Siswa yang dihadapi saat ini merupakan generasi-Z dan yang tidak asing lagi dengan dunia digital. siswa sudah terbiasa dengan arus informasi dan teknologi industri 4.0.

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 terpecaja, dan memadatkan informasi.<sup>3</sup>

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 dalam proses pembelajaran, dan tentunya harus sesuai dengan kemajuan teknologi dan psikologi kepribadian anak zaman milenial ini. keadaan ini menunjukkan bahwa teknologi 4.0 merupakan keuntungan dan kemudahan bagi guru dalam memanfaatkannya sebagai media pembelajaran kepada siswa generasi-Z. Namun hampir tidak ada para pendidik yang memanfaatkan media sosial sebagai media pembelajaran ataupun sebagai saran mendekati diri dengan peserta didik. Padahal kita ketahui bahwa media sosial notabennya merupakan dunianya para generasi-Z.

Selain itu sebenarnya pembelajaran agama Islam di tuntut mampu menciptakan kualitas manusia yang berakhlak mulia, yang dalam prosesnya tentu tidak hanya bergantung melalui pembelajaran yang ada di dalam kelas

---

<sup>3</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), p. 15-16

beberapa jam saja, tapi juga selalu terjalin komunikasi dan pembelajaran antara guru dan murid di luar kelas.

Media pembelajaran sebaiknya digunakan sesuai dengan kondisi psikologi pribadi dan psikologi perkembangan anak serta sesuai dengan karakteristik mata pelajaran. Misalnya mata pelajaran agama Islam yang cenderung bersifat hafalan atau teoritis maka dalam mengajarkannya mungkin cukup hanya dengan memakai buku panduan. Namun dengan pembelajaran agama Islam yang cenderung ke arah pembentukan Akhlak atau Iman tentu membutuhkan bimbingan secara intens setiap saat baik secara verbal seperti nasehat, motivasi maupun secara ruhani seperti doa.

Pada *literatur rivew* ini, maka penelitian memfokuskan pada analisis konsep pendidikan agama Islam di era disrupsi, konsep pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran agama Islam pada generasi-Z.

## **A. Metode**

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 berbasis media sosial dalam memfasilitasi peserta didik generasi-Z.

## **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 (Schramm, 1977)<sup>4</sup>. Sementara itu menurut Briggs (1977)<sup>5</sup> media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut National Education Assocation(1969)<sup>6</sup> mengungkapkan bahwa

---

<sup>4</sup> Schramm, W., *Big Media Little Media* (London : Sage Public-Baverly Hills, 1977), p. 22

<sup>5</sup> Briggs, Leslie J., *Instructional Design, Educational Technology* (Publications Inc. New Jersey : Englewood Cliffs, 1977), p. 87

<sup>6</sup> National Education Association, *Audiovisual Instruction Department, New Media and College Teaching* (Washington D.C. : NEA, 1969), p.

media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

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 (Wiratmojo dan Sasonohardjo, 2002).<sup>7</sup>

Ada pengertian media pembelajaran yang jauh berbeda dari yang para ahli lain, yakni media pembelajaran yang dikemukakan oleh M. Ramli<sup>8</sup>. Menurut 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 pertanyaannya media pembelajaran agama islam itu dalam arti teori tersendiri mengenai pengertian media pembelajaran agama Islam yakni teori mengenai media pembelajaran perspektif Islam. Atau pertanyaannya bentuk-bentuk media yang di gunakan 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 bagian obyek pendidikan, sehingga seperti tauladan dapat menjadi pilihan media yang tepat dalam menyampaikan pesan dibidang ruhani.

---

<sup>7</sup> Wiratmojo P. dan Sasonohardjo, *Media Pembelajaran Baban Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjengjang Tingkat Pertama* (Lembaga Administrasi Negara, 2002), p.

<sup>8</sup> M. Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin; Antasari Pers, 2012), p. 1.

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 (1972) 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<sup>9</sup>. 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)<sup>10</sup> mengatakan:

“Hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas puncak kerucut semakin abstrak

---

<sup>9</sup> Ashby, Eric, *The Fourth Revolution: Instructional Technology in Higher Education, A Carnegie Commission on Higher Education Report* (New YorkK: McGraw-Hill Book Co., 1972), p.

<sup>10</sup> Dale, Edgar, *Audio Visual Methods in Teaching* (New Yorg: Holt, Rinehart and Winston Inc. The Dryden Press, 1969), p.

media penyampai pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis 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 massanya. Inovasi pembelajaran harus dimulai dari dalam kelas. Kita harus megubah 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<sup>11</sup>, 1995, mengemukakan bahwa dalam pembelajaran SCL siswa menemukan dan membangun pengetahuan. Collins & O'Brien, 2003<sup>12</sup> 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

---

<sup>11</sup> Barr, R. B. & Tagg, J., "From teaching to learning: A new paradigm for undergraduate education", *Medical Education* 27, 1995, p. 13-25.

<sup>12</sup> John W. Collins, Nancy Patricia O'Brien, *The Greenwood Dictionary Of Education* (London: Greenwood Press, 2003), p.



pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaboratif, dan komunikasi. (posisi kurang pas dan foot note kosong)

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

### **C. Sosial Media dan Pemanfatannya Sebagai Media Pembelajaran**

#### **1. Pengertian Media Sosial**

Media sosial (sering disalahtuliskan sebagai sosial media) adalah sebuah media daring, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein<sup>13</sup> mendefinisikan media sosial sebagai "sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*".

#### **2. Bentuk-bentuk Media Sosial**

Web 2.0 menjadi platform dasar media sosial. Media sosial ada dalam ada dalam berbagai bentuk yang berbeda, termasuk social network, forum internet, weblogs, social blogs, micro blogging, wikis, podcasts,

---

<sup>13</sup> Kaplan, Andreas M.; Michael Haenlein, "Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media". *Business Horizons* 53(1), 2010, p. 59–68

gambar, video, rating, dan bookmark sosial. Menurut Kaplan dan Haenlein ada enam jenis media sosial: proyek kolaborasi (misalnya, wikipedia), blog dan microblogs (misalnya, twitter), komunitas konten (misalnya, youtube), situs jaringan sosial (misalnya facebook, instagram), virtual game (misalnya world of warcraft), dan virtual social (misalnya, second life).

### 3. Karakteristik Media Sosial

Sosial media dipahami sebagai sekelompok jenis media online, yang terbagi atas lima karakteristik yaitu : (1) Partisipasi. Sosial media mendorong kontribusi dan umpan balik dari setiap orang yang tertarik. Hal ini mengaburkan batas antara media dan penonton. (2) Keterbukaan. media sosial terbuka untuk umpan balik dan partisipasi. media sosial mendorong voting, komentar dan berbagi informasi. Jarang ada hambatan untuk mengakses dan memanfaatkan konten-konten yang disukai. (3) Percakapan. Apabila media tradisional adalah tentang "broadcast" (konten ditransmisikan atau didistribusikan kepada audiens) media sosial lebih baik dilihat sebagai percakapan dua arah. (4) Komunitas. Sosial media memungkinkan komunitas untuk terbentuk dengan cepat dan berkomunikasi secara efektif. Komunitas berbagi kepentingan bersama, seperti cinta fotografi, masalah politik atau acara TV favorit. Dan (5) Keterhubungan. Sebagian besar jenis media sosial berkembang pada keterhubungan mereka, memanfaatkan link ke situs lain, sumber daya dan orang-orang di dalamnya<sup>14</sup>

### 4. Sejarah Perkembangan Media Sosial

Perkembangan dari Media Sosial itu sendiri sebagai berikut:

- a. 1978 Awal dari penemuan Sistem papan buletin yang memungkinkan untuk dapat berhubungan dengan orang lain menggunakan surat elektronik, atau mengunggah dan mengunduh Perangkat lunak, semua ini dilakukan masih dengan menggunakan saluran telepon yang terhubung dengan modem
- b. 1995 Kelahiran dari situs GeoCities, situs ini melayani Web Hosting yaitu layanan penyewaan penyimpanan data situs web agar halaman situs web tersebut bisa diakses dari mana saja, dan kemunculan GeoCities ini menjadi tonggak dari berdirinya situs-situs web lain.

---

<sup>14</sup> dikutip dari tulisan Lester Voit dalam website [isnare.articles.com](http://isnare.articles.com)

- c. 1997 Muncul situs jejaring sosial pertama yaitu Sixdegree.com walaupun sebenarnya pada tahun 1995 terdapat situs Classmates.com yang juga merupakan situs jejaring sosial namun, Sixdegree.com di anggap lebih menawarkan sebuah situs jejaring sosial di banding Classmates.com
- d. 1999 Muncul situs untuk membuat blog pribadi, yaitu Blogger. situs ini menawarkan penggunaanya untuk bisa membuat halaman situsnya sendiri. sehingga pengguna dari Blogger ini bisa memuat hal tentang apapun. termasuk hal pribadi ataupun untuk mengkritisi pemerintah. sehingga bisa di katakan blogger ini menjadi tonggak berkembangnya sebuah Media sosial.
- e. 2002 Berdirinya Friendster, situs jejaring sosial yang pada saat itu menjadi booming, dan keberadaan sebuah media sosial menjadi fenomenal.
- f. 2003 Berdirinya LinkedIn, tak hanya berguna untuk bersosial, LinkedIn juga berguna untuk mencari pekerjaan, sehingga fungsi dari sebuah Media Sosial makin berkembang.
- g. 2003 Berdirinya MySpace, MySpace menawarkan kemudahan dalam menggunakannya, sehingga myspace dikatakan situs jejaring sosial yang "user friendly".
- h. 2004 Lahirnya Facebook, situs jejaring sosial yang terkenal hingga sampai saat ini, merupakan salah satu situs jejaring sosial yang memiliki anggota terbanyak.
- i. 2006 Lahirnya Twitter, situs jejaring sosial yang berbeda dengan yang lainnya, karena pengguna dari Twitter hanya bisa mengupdate status atau yang bernama Tweet ini yang hanya dibatasi 140 karakter.
- j. 2010 Lahirnya Instagram, situs jejaring sosial yang memungkinkan penggunaanya untuk membagikan foto-fotonya dengan mudah, awalnya hanya untuk pengguna iOS, tetapi sejak 2012 juga hadir untuk pengguna Android.
- k. 2011 Lahirnya LINE, situs jejaring sosial yang memungkinkan pengguna berbagi foto dan video maupun melakukan percakapan dengan pengguna lain.
- l. 2011 Lahirnya Google+, yang diluncurkan oleh Google. Tetapi pada awal peluncuran, Google+ hanya sebatas pada orang yang

telah diundang oleh Google. Setelah itu Google+ diluncurkan secara umum.

- m. 2016 lahirnya tiktok, yang berasal dari thiongkok china, merupakan jaringan sosial dan platform video musik. Sejak Selasa siang pada 3 Juli 2018, Tik Tok mulai diblokir di Indonesia. Kemenkominfo telah melakukan pemantauan mengenai aplikasi ini selama sebulan dan mendapati akan banyak sekali masuknya laporan yang mengeluh tentang aplikasi ini. Terhitung sampai 3 Juli tersebut, laporan yang masuk mencapai 2.853 laporan. Menurut menteri Rudiantara, banyak sekali konten negatif terutama sekali untuk anak-anak. Untuk pemblokiran aplikasi ini, sudah dikoordinasikan dengan Kemen PPA sampai pemutusan untuk pemblokiran. Tak hanya itu, KPAI juga telah dimintai keterangan.

#### 5. Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran sumber/referensi-nya tidak hanya sekedar berasal dari buku pelajaran, tetapi juga diperoleh dari interaksi dan komunikasi. Sampai beberapa dekade yang lalu aspek terakhir dari pembelajaran terbatas pada ruang fisik ruang kelas. Namun sekarang, media sosial telah memperluas dimensi dari ruang yang tersedia untuk komponen sosial pembelajaran. Media Sosial dalam pendidikan, menjadi konsep yang relatif baru telah menjadi pusat perhatian banyak pendidik, pengajar dan orang tua. Berikut beberapa dua (2) contoh penggunaan media sosial dalam proses pendidikan.

##### a. Facebook

Facebook telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, demikian pula oleh para peserta didik. Mereka menciptakan kehidupan online yang berbaur dengan dunia offline mereka. Tanggung jawab sebagai pengajar untuk membantu mereka lebih memanfaatkan media ini. Seorang pengajar sebaiknya mampu mengadaptasi metode pengajaran sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik. Penggunaan Facebook di bidang pendidikan merupakan tantangan besar, tetapi tidak terelakkan, kemudian mengubahnya menjadi alat belajar yang hebat bagi para peserta didik.

Ada beberapa manfaat yang bisa didapatkan dari penggunaan yang efektif Facebook antara pengajar dengan peserta didik. Santai, ramah dan

mengundangsuasanyang mendorong partisipasidan keterlibatan peserta didik. Facebook dapatmeningkatkan kerjasama dan interaksisosial antarapeserta didik; Peserta didikmerasa nyaman belajar melalui Facebook karena kebanyakan dari mereka menggunakannya sehari-hari. Peserta didik merasa terus terlibat untuk belajar meskipun di luar kelas.

Ada beberapa hal penting atau tips yang perlu diperhatikan ketika menggunakan Facebook untuk pengajar dan peserta didik diantaranya adalah pengajar harus membuat account terpisah hanya untuk kelas, mengelola pengaturan privasi untuk menjaga kehidupan profesional dan pribadi terpisah. Pengajar dapat membentuk sebuah kelompok kelas privat untuk berkomunikasi dengan peserta didik. Pengajar harus memberikan instruksi yang jelas kepada peserta didik pada hal apa saja yang boleh dan tidak boleh di-share di Facebook. Pengajar harus rajin mengawasi jenis foto apa yang boleh di-share di Facebook. Pengajar harus mengajarkan peserta didik tentang etika berinternet.

Selanjutnya jangan menambahkan peserta didik sebagai teman di account pribadi dan selalu jaga jarak, jangan terlibat dalam kehidupan pribadi peserta didik dan tidak boleh ada peserta didik yang harus dipaksakan untuk menambah satu sama lain sebagai teman. Di lain pihak peserta didik tidak diperbolehkan mem-posting ancaman, bahan rasis, atau pencemaran nama baik dan selalu libatkan peserta didik dalam perdebatan yang baik dan terhormat. Ingatkan peserta didik untuk bertanggung jawab sendiri secara online. Peserta wajib didik berbuat lebih baik ketika mereka berkomunikasi dalam dunia maya dan merasa mereka bertanggung jawab untuk pembelajaran mereka.

## **D. Revolusi Industri 4.0 dan Lahirnya Generasi-Z**

### **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 kita 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<sup>15</sup>. 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.

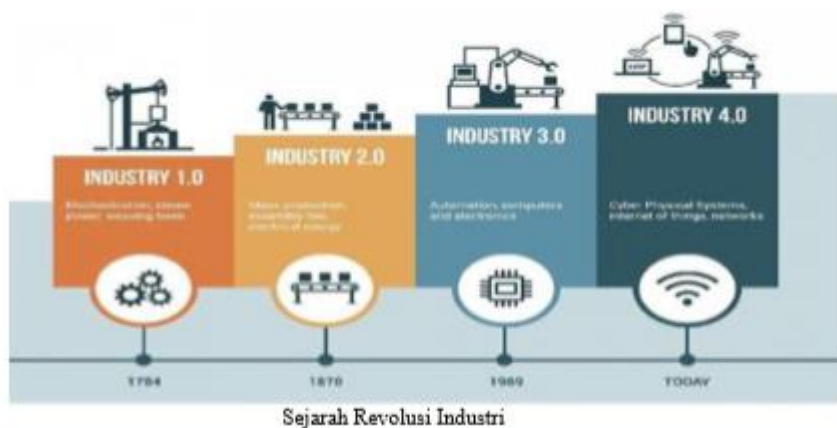
## 2. Sejarah Revolusi Industri

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 dimasukkannya tenaga listrik. Penemuan di bidang listrik oleh Michael Farady, Thomas F. Edison, dan Nicolai Tesla menandai dimulainya revolusi Industri tahap ke dua. 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

---

<sup>15</sup> dalam seminar bertajuk Inovasi untuk Indonesia, di Jakarta, 3 Desember 2018

saat ditemukannya PLC (Programmable Logic Control), rangkaian elektronik yang dapat mengontrol mesin-mesin, dengan hanya menggunakan program. Dan saat ini revolusi yang ke empat dimulai dari tahun 2000, dengan adanya transaksi data yang besar, Smart Factory.



### 3. Generasi-Z

Menurut Mannheim<sup>16</sup> generasi merupakan kelompok yang terdiri dari individu yang memiliki kesamaan dalam rentang usia dan mengalami peristiwa sejarah penting dalam suatu periode waktu yang sama. Generasi adalah satu kelompok orang yang usianya dalam rentang siklus kehidupan yang sama dan dicirikan sifat-sifat kelompok usia, atau dalam kata lain agregat dari semua orang yang lahir selama rentang waktu sekitar 20 tahun.<sup>17</sup> Menurut Tapscott dalam buku *Grown Up Digital*<sup>18</sup> ditulis secara rinci empat generasi yang lahir setelah perang dunia kedua. Yaitu pertama, Baby Boom lahir antara tahun 1946-1964. Kedua, Generasi X lahir antara tahun 1965-1976. Ketiga, Generasi Y lahir antara tahun 1977-1997.

<sup>16</sup> Mannheim, Karl, *The Problem of Generations*. In Kecskemeti, Paul (ed.). *Essays on the Sociology of Knowledge: Collected Works, Volume 5*, (New York: Routledge. 1952). p. 276–322.

<sup>17</sup> Strauss, W., & Howe, N, *Generations The History of America's Future, 1584 to 2069*, (New York: William Morrow Paperbacks, . 1991), p. 60-61

<sup>18</sup> Tapscott, D, *Grown Up Digital*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2013), p. 24

Keempat, Generasi Z yang lahir antara tahun 1998 sekarang (Tapscott, 2013: 24). Komposisi penduduk Indonesia hari ini diisi oleh keempat generasi tersebut tentunya dengan ciri dan karakter yang berbeda.

Berbeda dengan Tapscott, penelitian yang dilakukan oleh Ivanova & Smrikarov (2009)<sup>19</sup> yang diungkapkan 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 milineal (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
$\alpha$ (2011-2021)	Lahir di dunia digital	Gadget dan fasilitas tersedia	Internet tersedia	Semua informasi

<sup>19</sup> Ivanova, A. & Smrikarov, A., "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), p.



Generasi Z dikenal sebagai generasi mobile, sebagian besar lahir setelah tahun 2000.<sup>20</sup> Generasi Z merupakan generasi yang tumbuh bersama kemajuan teknologi, sehingga memandang teknologi adalah bagian dari mereka. Generasi ini disebut juga Net Generation (Tapscott, 2013: 25)<sup>21</sup>. Generasi Z lebih sering menggunakan IT, media sosial dan smartphone secara aktif (Torocsik, Szucs, & Kehl, 2014: 43)<sup>22</sup>. Penggunaan smartphone secara aktif menjadikan generasi Z berbeda dengan generasi lainnya. Penggunaan smartphone secara aktif oleh Generasi Z bukan termasuk perilaku adiktif, akan tetapi mereka menggunakan smartphone karena sudah menjadi bagian terpenting dalam kehidupan mereka (Ozkan & Solmaz, 2015: 95-96)<sup>23</sup>. Apabila dibandingkan tingkat kecanduan penggunaan smartphone antara generasi X, Y dan Z, hasil riset menunjukkan bahwa generasi Y lebih kecanduan smartphone secara signifikan dibanding Generasi Z (Zhitomirsky-Geffet & Blau, 2016: 688)<sup>24</sup>. Namun tidak menutup kemungkinan juga penggunaan smartphone oleh Generasi Z mengarah kepada perilaku adiktif apabila mengarah kepada ketergantungan yang berlebihan pada smartphone. Hasil riset menunjukkan bahwa ada korelasi positif antara tingkat depresi dan kecanduan internet (Orsal, Orsal, Unsal, & Ozalp,

---

<sup>20</sup> Kapil, Y., & Roy, A, "Critical Evaluation of Generation Z at Workplaces". *International Journal of Social Relevance & Concern*, II(1), 2014, p. 10-11.

<sup>21</sup> Tapscott, D, *Grown Up Digital*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2013), p. 25

<sup>22</sup> Torocsik, M., Szűcs, K., & Kehl, D., "How Generations Think : Research on Generation Z", *Journal Acta Universitatis Sapientiae*, I, 2014, p. 43.

<sup>23</sup> Ozkan, M., & Solmaz, B., "Mobile Addiction of Generation Z and its Effects on their Social Lives", *Journal Procedia - Social and Behavioral Sciences, CCV*, 2015, p. 92-98.

<sup>24</sup> Zhitomirsky-Geffet, M., & Blau, M., "Cross-Generational Analysis Of Predictive Factors Of Addictive Behavior In Smartphone Usage", *Journal Computers in Human Behavior, LXIV*, 2016, p. 682-693.

2013: 452)<sup>25</sup>. Penelitian lain menunjukkan ada korelasi negatif antara kecanduan smartphone dengan keberhasilan akademik. Namun ada korelasi positif antara kecanduan smartphone dengan tingkat depresi. Semakin tingkat kecanduan meningkat, kesuksesan akademik semakin menurun (Cagan, Unsal, & Celik, 2014: 682)<sup>26</sup> Apabila kita melihat di Indonesia, survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) menunjukkan sebanyak 132,7 juta orang Indonesia telah terhubung ke internet. Total penduduk Indonesia sendiri sebanyak 256,2 juta orang (APJII, 2016)<sup>27</sup>. Data ini menunjukkan bahwa lebih dari 50 % penduduk Indonesia sudah terkoneksi dengan internet baik melalui komputer maupun menggunakan smartphone.

### **E. Pembelajaran Agama Islam pada Generasi-Z**

Memasuki era milineal 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 efisien proses pembelajaran dan tidak melek digital. Karena kita semua akan hidup di dunia digital, tentu di dalam dunia pendidikan khususnya, persoalan kita tidak hanya materi yang dikuatkan, tapi juga medianya. Karena media yang akan memudahkan guru dalam menghidupkan sumber literasi belajar dari digital. Sumber dan literasi belajar digital bukan sekadar mata pelajaran tentang komputer dan umum. Tetapi harus semua mata pelajaran lebih khusus pendidikan agama Islam yang perlu juga 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.

---

<sup>25</sup> Orsal, O., Orsal, O., Unsal, A., & Ozalp, S. S., "Evaluation of Internet Addiction and Depression Among University Students", *Procedia - Social and Behavioral Sciences Journal*, LXXXII, 2013, p. 452.

<sup>26</sup> Cagan, O., Unsal, A., & Çelik, N. "Evaluation of College Students' the Level of Addiction to Cellular Phone and Investigation on the Relationship Between the Addiction and the Level of Depression" *Journal Procedia - Social and Behavioral Sciences*, CXIV, 2014, 682.

<sup>27</sup> APJII. *Statistik Pengguna dan Perilaku Pengguna Internet di Indonesia*, (Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia, 2016), p.

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*.<sup>28</sup>

*Pertama*, belajar dapat dilakukan kapan saja di mana saja.

*Kedua*, belajar akan bersifat perseorangan untuk masing-masing siswa.

*Ketiga*, siswa memiliki pilihan dalam menentukan bagaimana mereka ingin belajar.

*Keempat*, siswa akan dihadapkan pada pembelajaran berbasis proyek yang lebih banyak.

*Kelima*, siswa akan dihadapkan pada pembelajaran langsung melalui pengalaman lapangan seperti magang, proyek mentoring dan proyek kolaborasi.

*Keenam*, 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.

*Ketujuh*, 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.

*Kedelapan*, pendapat siswa akan dipertimbangkan dalam merancang dan memperbarui kurikulum.

*Terakhir*, 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 millennial antara lain terkait dengan adanya sikap dan perilaku

---

<sup>28</sup>Anealka Aziz Hussin, "Education 4.0 Made Simple: Ideas For Teaching". *International Journal of Education & Literacy Studies*, 6 (3), 2018, p. 92-93.

manusia, Abudin Nata<sup>29</sup> 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, dan (7) hyper technology (Tapscott, 2008) (8) critivcal, 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 (Farouk, 2017, 7). (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; (14) cenderung bebas, kebarat-baratan dan tidak memperhatikan etik dan aturan formal, adat istiadat, serta tata krama.

#### **F. Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis Media Sosial pada Generasi-Z**

Dalam pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran agama Islam pada generasi-Z, perlu diperhatikan beberapa hal dalam pemilihan, perancangan dan pembuatan media tersebut, seperti dari sudut perkembangan teknologi, psikologi peserta didik, psikologi perkembangan peserta didik, dan karakteristik materi pelajaran, Langkah tersebut 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.

Munculnya media sosial menjadikan Generasi-Z berperan aktif di dunia maya. Dalam hal pengetahuan dan informasi dengan mudahnya mereka dapatkan. Selain mendapatkan informasi secara cepat, mereka juga berperan aktif dalam memberikan komentar, bertanya dan menggali informasi lebih dalam. Sehingga peran guru hari ini bukan lagi hanya memberikan informasi, namun membimbing dan menjadi fasilitator bagi

---

<sup>29</sup> Abudin Nata, "Pendidikan Islam Di Era Milenial", *Conciencia (Jurnal Pendidikan Islam)* 18, no. 1, 2018, p. 26

siswa untuk mengembangkan kapasitas dirinya. Kondisi mudahnya mendapat informasi dan pengetahuan melalui akses internet sangat relevan dengan pendapat bahwa membelajarkan anak Generasi-Z akan menjadi hal yang kurang lengkap jika guru hanya menerapkan media pembelajaran gaya masa lalu. Untuk itu, sebaiknya pihak sekolah dan pendidik beradaptasi dengan kebiasaan Generasi-Z dan berupaya memahami bagaimana cara mereka memproses informasi. Sehingga dapat memilih media yang cocok dengan karakteristik generasi-Z. Pendidik perlu menerima bahwa cara belajar berubah dengan cepat di era millenials ini. Cara belajar yang berubah bagi generasi Z ini harus difahami oleh para pendidik, sehingga dalam menjalani proses belajar mengajar para guru tidak hanya menggunakan media konvensional. Fasilitas berupa proyektor dan gadget dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Bahkan media pembelajaran gadget dan smartphone akan mampu menciptakan proses belajar mengajar yang menembus ruang dan waktu, yakni dengan masuk kedalam dunia maya, dimana notabennya dunia tersebut saat ini merupakan dunianya generasi-Z.

### **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 Solihatin<sup>30</sup> 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: objektifitas, 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 kelamahan 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

---

<sup>30</sup> Etin Solihatin, *Strategi Pembelajaran PPKN* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), p. 197

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 dalam jurnalnya yang berjudul *Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai*, 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 di gunakan untuk semua mata pelajaran, namun harus melihat dan dianalisis kembali kesesuaian karakteristik media nya dengan mata pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai<sup>31</sup>.

#### **4. Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran PAI pada Generasi-Z**

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. Sobaih dkk., 2016<sup>32</sup> bahwa meningkatnya penggunaan media sosial oleh peserta didik

---

<sup>31</sup> Rita Anggraini, "Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai" *Journal of Moral and Civic Education* 2017, p. 5

<sup>32</sup> Sobaih, A. E. E., Moustafa, M. A., Ghandforoush, P., & Khan, M., "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>, p. 303

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.

Romero (2015)<sup>33</sup> mengemukakan “Media sosial memiliki potensi untuk meningkatkan pembelajaran siswa, memfasilitasi interaksi pendidik dan interaksi peserta didik, pengembangan keterampilan dan tingkat kepuasan dengan keterlibatan pembelajaran mobile yang baru.” Sobaih et al. (2016)<sup>34</sup> mengatakan “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-Rahmi et al. (2015)<sup>35</sup> menyimpulkan: “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

---

<sup>33</sup> 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, p. 1-15.

<sup>34</sup> Sobaih, A. dkk. Op. cit, p. 303

<sup>35</sup> 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* 16, no. 4 2015. <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/2326>



probadi 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 (Balakrishnan & Lay, 2015)<sup>36</sup>. Selanjutnya Balakrishnan & Lay (2015)<sup>37</sup> 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.

**Tabel Sintaks Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Media Sosial (Modifikasi dari Mulyasa, 2016)<sup>38</sup>.**

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)

<sup>36</sup> Balakrishnan, V., & Lay, Gan Chin. "Students' Learning Styles and Their Effects on the Use of Social Media Technology for Learning", *Telematics and Informatics* 33, no. 3 2016, <http://dx.doi.org/10.1016/j.tele.2015.12.004>, p. 808-821

<sup>37</sup> *Ibid*, p. 808-821

<sup>38</sup> Mulyasa, E., *Manajemen Pendidikan Karakter* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), p.

		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.

## G. Penutup

Penelitian ini mengungkapkan media pembelajaran untuk era disrupsi adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi dimana media pembelajaran yang tepat adalah media sosial yang notabene sangat akrab dikalangan para pelajar. penelitian ini mengungkapkan bahwa media sosial merupakan media pembelajaran agama Islam yang relevan dalam mendidik generasi-Z. Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran dan pengawasan peserta didik adalah langkah yang tepat mengingat genrasi-Z ini notabenennya sangat akrab dengan sosial media, bahkan porsi dunia maya mereka terkadang lebih besar daripada porsi dunia nyata mereka.

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 milineal. Sehingga pemanfaatan media pembelajaran berbasis media sosial langkah yang sangat strategis, efektif dan efisien dalam pembelajaran.

## H. Referensi

- Abudin Nata, "Pendidikan Islam Di Era Milenial", *Conciencia (Jurnal Pendidikan Islam)* 18, no. 1, 2018.
- 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* 16, no. 4 2015.  
<http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/2326>.

- Anealka Aziz Hussin, "Education 4.0 Made Simple: Ideas For Teaching". *International Journal of Education & Literacy Studies*, 6 (3), 2018.
- APJII. *Statistik Pengguna dan Perilaku Pengguna Internet di Indonesia*, Jakarta, Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia, 2016.
- Ashby, Eric, *The Fourth Revolution: Instructional Technology in Higher Education, A Carnegie Commission on Higher Education Report*, New York, McGraw-Hill Book Co., 1972.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2007.
- Balakrishnan, V., & Lay, Gan Chin. "Students' Learning Styles and Their Effects on the Use of Social Media Technology for Learning", *Telematics and Informatics* 33, no. 3 2016, <http://dx.doi.org/10.1016/j.tele.2015.12.004>, p. 808-821.
- Barr, R. B. & Tagg, J., "From teaching to learning: A new paradigm for undergraduate education", *Medical Education* 27, 1995.
- Briggs, Leslie J., *Instructional Design, Educational Technology*, Publications Inc. New Jersey, Englewood Cliffs, 1977.
- Cagan, O., Unsal, A., & Çelik, N. "Evaluation of College Students' the Level of Addiction to Cellular Phone and Investigation on the Relationship Between the Addiction and the Level of Depression" *Journal Procedia - Social and Behavioral Sciences*, CXIV, 2014.
- Dale, Edgar, *Audio Visual Methods in Teaching*, New York, Holt, Rinehart and Winston Inc. The Dryden Press, 1969.
- Etin Solihatin, *Strategi Pembelajaran PPKN*, Jakarta, Bumi Aksara, 2012.
- Hamzah B.Uno, *Teknologi Komunikasi dan Inofasi Pembelajaran*, Jakarta, Bumi Aksara, 2010.
- Ivanova, A. & Smrikarov, A., "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.
- John W. Collins, Nancy Patricia O'Brien, *The Greenwood Dictionary Of Education*, London, Greenwood Press, 2003.
- Kapil, Y., & Roy, A, "Critical Evaluation of Generation Z at Workplaces". *International Journal of Social Relevance & Concern*, II(1), 2014.
- Kaplan, Andreas M.; Michael Haenlein, "Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media". *Business Horizons* 53(1), 2010.

- Lester Voit dalam website [isnare.articles.com](http://isnare.articles.com)
- M. Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Banjarmasin, Antasari Pers, 2012.
- Mannheim, Karl, *The Problem of Generations*. In Kecskemeti, Paul (ed.). *Essays on the Sociology of Knowledge: Collected Works*, Volume 5, New York, Routledge. 1952.
- Mulyasa, E., *Manajemen Pendidikan Karakter*, Jakarta, Bumi Aksara, 2016.
- National Education Association, *Audiovisual Instruction Department, New Media and College Teaching*, Washington D.C., NEA, 1969.
- Orsal, O., Orsal, O., Unsal, A., & Ozalp, S. S., "Evaluation of Internet Addiction and Depression Among University Students", *Procedia - Social and Behavioral Sciences Journal*, LXXXII, 2013.
- Ozkan, M., & Solmaz, B., "Mobile Addiction of Generation Z and its Effects on their Social Lifes", *Journal Procedia - Social and Behavioral Sciences*, CCV, 2015.
- Rita Anggraini, "Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai" *Journal of Moral and Civic Education* 2017.
- Romero, O. C. "Social Media as learning tool in higher education: the case of Mexico and South Korea". *Sinéctica, Revista Electrónica de Educación*, 44, 2015.
- Schramm, W., *Big Media Little Media*, London, Sage Public-Baverly Hills, 1977.
- Sobaih, A. E. E., Moustafa, M. A., Ghandforoush, P., & Khan, M., "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>.
- Strauss, W., & Howe, N, *Generations The History of America's Future, 1584 to 2069*, (New York: William Morrow Paperbacks, . 1991.
- Tapscott, D, *Grown Up Digital*, Jakarta, PT. Gramedia Pustaka Utama, 2013.
- Torocsik, M., Szűcs, K., & Kehl, D., "How Generations Think : Research on Generation Z", *Journal Acta Universitatis Sapientiae*, I, 2014.
- Udin Syaifuddin Su'ud, *Inovasi Pendidikan*, Bandung, Alfabeta, 2008.

- Wiratmojo P. dan Sasonohardjo, *Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjengjang Tingkat Pertama*, Lembaga Administrasi Negara, 2002.
- Zhitomirsky-Geffet, M., & Blau, M., “Cross-Generational Analysis Of Predictive Factors Of Addictive Behavior In Smartphone Usage”, *Journal Computers in Human Behavior*, LXIV, 2016.