



Inovasi Kurikulum dan Metode Pembelajaran di Era Society 5.0

Akbar Yusgiantara

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

Jalan Pandawa, Dusun IV, Pucangan, Kec. Kartasura,

Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah

E-mail: akbaryusgiantara@gmail.com

Abstract: *The transformation of Islamic education in Indonesia in the Society 5.0 era is crucial to address the rapid development of technology. The current era is marked by the application of technologies such as the Internet of Things (IoT), big data, and artificial intelligence (AI) in various aspects of life, including education. However, there is still a lack of research on how Islamic values can be integrated with modern technology in the Islamic education curriculum. This article offers creative solutions to integrate Islamic values with technology through multidisciplinary approaches and technology-based learning methods such as gamification, adaptive learning, and blended learning. By adopting modern technology without compromising fundamental Islamic values, Islamic education in Indonesia can evolve and contribute to shaping a generation that is not only intellectually capable but also morally upright. This study is expected to provide a new perspective on building a more comprehensive and relevant Islamic education in the modern era.*

Keywords: *Islamic Education; Society 5.0; Curriculum; Innovation; Method*

Abstrak: Transformasi pendidikan Islam di Indonesia di era Society 5.0 sangat penting untuk menghadapi perkembangan teknologi yang pesat. Zaman sekarang ditandai dengan penerapan teknologi seperti Internet of Things (IoT), big data, dan kecerdasan buatan (AI) ke dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Namun, masih ada kekurangan penelitian tentang bagaimana nilai-nilai Islam dapat diintegrasikan dengan teknologi modern dalam kurikulum pendidikan Islam. Artikel ini menawarkan solusi kreatif untuk mengintegrasikan nilai-nilai Islam dengan teknologi melalui pendekatan multidisipliner dan metode pembelajaran berbasis teknologi seperti gamifikasi, adaptif, dan blended learning. Pendidikan Islam di Indonesia dapat berkembang dan membantu membentuk generasi yang tidak hanya cerdas tetapi juga berakhlak mulia dengan mengadopsi teknologi modern tanpa mengorbankan nilai-nilai dasar Islam. Diharapkan penelitian ini akan memberikan perspektif baru tentang bagaimana membangun pendidikan Islam yang lebih komprehensif dan relevan di era modern.

Kata Kunci: Pendidikan Islam; Society 5.0; Kurikulum; Inovasi; Metode

1. PENDAHULUAN

Era Society 5.0 pertama kali diusulkan oleh pemerintah Jepang dan berfokus pada penggunaan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari manusia untuk menyelesaikan masalah sosial yang dihadapi dunia, termasuk masalah pendidikan. Salah satu elemen penting yang harus diperhatikan dalam menanggapi era ini adalah transformasi pendidikan Islam di Indonesia. Pendidikan harus dapat beradaptasi dengan perubahan sosial dan teknologi agar tetap relevan dan memberikan kontribusi positif bagi perkembangan generasi mendatang. Untuk transformasi ini, kurikulum dan pendekatan pembelajaran harus diubah dengan menggunakan teknologi dan pendekatan multidisipliner. Dalam artikel ini, literatur dan studi penelitian terbaru akan digunakan untuk membahas perubahan dalam kurikulum dan pendekatan pembelajaran dalam pendidikan Islam di era Society 5.0.

Di era Society 5.0, transformasi pendidikan Islam di Indonesia menjadi masalah yang sangat penting. Konsep Society 5.0 menggabungkan teknologi dengan berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan, dan memberikan peluang besar bagi pendidikan Islam untuk beradaptasi dengan perubahan zaman. Teknologi seperti Internet of Things (IoT), big data, dan kecerdasan buatan (AI) sangat membantu saat ini dalam mempermudah pembelajaran, meningkatkan efisiensi, dan memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan personal (Hernawati & Mulyani, 2023).

1. Namun, meskipun banyak penelitian telah membahas seberapa pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan Islam, beberapa penelitian lebih suka berfokus pada penggunaan teknologi secara keseluruhan tanpa melihat bagaimana nilai-nilai Islam diintegrasikan ke dalam Integrasi Nilai Islam dengan Teknologi: Penelitian ini akan membahas bagaimana nilai-nilai Islam, seperti akhlak dan etika, dapat diintegrasikan dengan teknologi kontemporer sehingga pendidikan Islam dapat tetap relevan tanpa kehilangan identitasnya.
2. Pendekatan Multidisipliner: Artikel ini mengusulkan pendekatan multidisipliner untuk kurikulum pendidikan Islam yang mencakup ilmu-ilmu keagamaan serta keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, literasi digital, dan kolaborasi global.

Inovasi Metode Pembelajaran: Penelitian ini menawarkan alternatif metode pembelajaran yang dapat kurikulum yang menggunakan teknologi. Ada beberapa penelitian yang menekankan pentingnya literasi digital dalam pendidikan Islam (Setiyadi, 2016), serta penggunaan teknologi seperti e-learning (Solissa et al., 2024). Namun, tidak banyak penelitian mendalam yang mempelajari bagaimana inovasi dalam kurikulum Islam dapat sepenuhnya mengintegrasikan teknologi dan nilai-nilai Islam.

Selain itu, penelitian tentang inovasi dalam pendidikan Islam yang menggunakan pendekatan multidisipliner dan berbasis teknologi di era Society 5.0 masih kurang, khususnya di Indonesia. Sebagian besar penelitian berfokus pada pengembangan metode tradisional yang telah ada, tetapi tidak memberikan solusi untuk tantangan global yang muncul di era ini, seperti tuntutan keterampilan (Hasan, 2024).

Berdasarkan penelusuran literatur yang ada, ditemukan bahwa ada kekurangan penelitian mengenai penerapan nilai-nilai Islam dalam kurikulum berbasis teknologi. Penelitian yang membahas penerapan teknologi dalam pendidikan Islam seringkali mengabaikan bagaimana nilai-nilai Islam dapat diselaraskan dengan teknologi dengan cara yang seimbang. Tidak banyak penelitian yang dilakukan tentang metode pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Metode seperti pembelajaran campuran, gamifikasi, dan

pembelajaran berbasis kecerdasan buatan telah digunakan di sekolah-sekolah umum, tetapi masih kurang penelitian yang dilakukan tentang penerapan metode ini dalam pendidikan Islam.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengisi celah ini dengan menawarkan cara baru untuk menggabungkan nilai-nilai Islam dengan kurikulum dan pendekatan pembelajaran yang dibuat sesuai dengan era Society 5.0. Ada tiga aspek yang diperbarui:

3. meningkatkan pembelajaran di lembaga pendidikan Islam di era digital dengan fokus pada metode pembelajaran berbasis teknologi seperti kecerdasan buatan, gamifikasi, dan pembelajaran campuran.

Akibatnya, penelitian ini tidak hanya menawarkan perspektif baru tentang inovasi kurikulum dan strategi pembelajaran, tetapi juga memberikan kontribusi nyata untuk pengembangan pendidikan Islam di Indonesia dalam menghadapi tantangan Society 5.0

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian kepustakaan. Data dikumpulkan melalui penelitian literatur yang mencakup kebijakan pendidikan, laporan penelitian, dan dokumen akademik yang relevan untuk memahami perubahan dan integrasi nilai-nilai Islam. Proses pengumpulan data dilakukan melalui penelitian dokumentasi dan analisis konten, dan analisis data menggunakan metode analisis tematik untuk menemukan dan menafsirkan tema yang relevan. Untuk menjamin keakuratan data, triangulasi sumber digunakan untuk memastikan bahwa informasinya akurat. Diharapkan penelitian ini akan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan pendidikan Islam yang relevan dengan perkembangan zaman dengan menghormati privasi data dan mendapatkan izin dari lembaga yang terkait.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Society 5.0 dan Relevansinya bagi Pendidikan Islam

Society 5.0 tidak hanya membahas kemajuan teknologi; itu juga membahas bagaimana teknologi dapat meningkatkan kualitas hidup manusia. Pendidikan Islam, yang pada awalnya bersifat tradisional, harus diubah untuk tetap relevan dalam menghadapi tantangan era teknologi saat ini.

Pendidikan Islam di era Society 5.0 harus menggabungkan nilai-nilai Islam dengan keterampilan abad ke-21 seperti literasi digital, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan berkolaborasi dan berkomunikasi secara global (Arifin et al., 2022). Konsep Society 5.0

memungkinkan pendidikan Islam untuk menggunakan teknologi seperti kecerdasan buatan (AI), big data, dan Internet of Things (IoT) untuk membantu siswa belajar (Azhari et al., 2022).

Inovasi Kurikulum dalam Pendidikan Islam di Era Society 5.0

1. Kurikulum Berbasis Teknologi dan Literasi Digital

Kurikulum pendidikan Islam di era Society 5.0 harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tantangan zaman saat ini, yang menuntut literasi digital sebagai kompetensi dasar. Ini mencakup pemahaman mendalam tentang penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, seperti platform e-learning dan aplikasi berbasis kecerdasan buatan yang memfasilitasi interaksi yang lebih efisien antara siswa dan pendidik (Liriwati & Marpuah, 2024). Dengan menggunakan teknologi dalam pendidikan Islam, tujuan utamanya adalah untuk mendekatkan siswa dengan masalah global sambil mempertahankan prinsip-prinsip keislaman yang mendasar.

2. Integrasi Nilai-Nilai Islam dengan Pendidikan STEM

Pendekatan STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) harus dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan Islam. Diharapkan bahwa penggabungan ini akan membantu siswa meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan analitik dalam menghadapi dunia yang semakin kompleks. Pembelajaran berbasis proyek telah muncul di berbagai lembaga pendidikan Islam. Metode ini menggabungkan pendidikan dengan prinsip Islam, seperti memasukkan etika lingkungan ke dalam proyek pendidikan (Viviyanti, 2023).

3. Pendidikan Multidisipliner dan Global Citizenship

Di sekolah-sekolah Islam, metode pembelajaran berbasis proyek telah banyak diterapkan untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Teknologi seperti simulasi berbasis virtual reality (VR) dan augmented reality (AR) dapat meningkatkan metode ini di era Society 5.0. Teknologi ini membantu siswa memahami konsep abstrak dalam ilmu pengetahuan dan agama. Inovasi kurikulum seperti ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk menggunakan pendekatan yang lebih holistik untuk memecahkan masalah yang ada di masyarakat (Febriana Sulistya Pratiwi., 2022). Inovasi kurikulum seperti ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah nyata di masyarakat dengan pendekatan yang lebih holistik.

Metode Pembelajaran dalam Pendidikan Islam di Era Society 5.0

1. Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning)

Metode pembelajaran berbasis proyek telah banyak diterapkan di sekolah-sekolah Islam untuk menumbuhkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Dalam era Society 5.0, metode ini dapat dioptimalkan dengan bantuan teknologi seperti simulasi berbasis

virtual reality (VR) dan augmented reality (AR) yang membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dalam ilmu pengetahuan dan agama (Ardianti et al., 2022).

2. Blended Learning

Di era Society 5.0, blended learning, yang menggabungkan pembelajaran online dan tatap muka, semakin penting dalam pendidikan Islam. Metode ini tidak hanya memungkinkan siswa untuk mendapatkan akses terhadap berbagai sumber daya digital, tetapi juga memungkinkan mereka untuk mendapatkan bimbingan langsung dari instruktur dalam lingkungan kelas yang lebih personal (Jamil & Agung, 2021). Penggunaan aplikasi seperti Moodle dan Google Classroom memungkinkan manajemen kelas yang lebih dinamis dan efektif.

Dengan munculnya perangkat pembelajaran digital seperti komputer dan smartphone, model blended learning telah hadir. Dengan adanya model pembelajaran ini, guru dan siswa memiliki kesempatan untuk belajar dan mengajar sesuai dengan perkembangan dunia. Peserta didik sekarang memiliki pengetahuan yang luas dan tidak terbatas, bukan hanya dari buku ajar. Selain itu, guru memiliki kesempatan untuk belajar tentang teknologi dan belajar bagaimana menggunakannya untuk mendesain pembelajaran yang lebih bervariasi. Diharapkan kondisi ini dapat mengurangi berbagai masalah pembelajaran.

Untuk menjamin keberhasilan model pembelajaran ini, pemerintah harus berperan aktif dalam menyediakan sarana dan prasarana yang adil untuk semua lembaga pendidikan dan orang tua juga harus berperan aktif dalam mengawasi anak-anak mereka saat mereka tidak di sekolah.

3. Pembelajaran Adaptif Berbasis Kecerdasan Buatan (AI)

Metode pembelajaran Islam yang menggunakan kecerdasan buatan (AI) memiliki potensi untuk menyesuaikan pengalaman belajar siswa. Teknologi AI memungkinkan siswa menerima materi yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka, sehingga proses belajar menjadi lebih efisien dan efektif (Tanjung & Suteki, 2024). Selain itu, AI juga dapat digunakan untuk menilai dan memberi umpan balik secara otomatis terhadap tugas yang diberikan siswa, yang memudahkan guru untuk menilai.

4. Gamifikasi dalam Pendidikan Islam

Salah satu inovasi metode pembelajaran yang relevan dalam pendidikan Islam di era Society 5.0 adalah gamifikasi, atau penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran. Penggunaan aplikasi permainan edukatif yang mengandung konten keislaman memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar, terutama dalam mempelajari materi yang abstrak seperti fiqh dan akidah (Susanti, 2021).

Gamifikasi pembelajaran adalah metode mengajar yang menggunakan elemen mekanik game untuk membangun ketertarikan (ketertarikan) siswa (Jusuf, 2016). Pendek kata, gamifikasi dapat memberikan motivasi tambahan bagi siswa untuk tetap terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan sekaligus meningkatkan ketertarikan siswa, yang mencakup ketertarikan perilaku, emosi, dan kognitif. Meskipun gamifikasi tidak berarti guru harus membuat game atau aplikasi khusus, itu akan lebih baik. Namun, guru dapat menggunakan alat sederhana untuk menerapkan proses gamifikasi dalam pembelajaran di kelas jika kemampuan ICT guru tidak memungkinkan. Guru harus memperhatikan konsep yang tepat, tujuan pembelajaran yang jelas, dan kemampuan untuk membuat siswa terlibat dalam pembelajaran untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Menggunakan gamification untuk meningkatkan minat, motivasi, dan kepercayaan diri siswa serta membuat pembelajaran di kelas menyenangkan adalah sesuatu yang harus dilakukan oleh guru dan pihak sekolah. Langkah-langkah gamification termasuk memberikan balasan seperti lencana, sertifikat, atau pencapaian yang dapat dipasang di media sosial siswa atau website sekolah. Siswa akan dipaksa untuk menghadapi tantangan dengan batas waktu, diberi bonus dan kejutan ketika mereka menyelesaikan tantangan baru, memiliki kelompok tugas sehingga mereka dapat bekerja sama untuk menyelesaikan proyek, dan menampilkan papan klasemen yang menunjukkan kinerja seluruh siswa (Pristiana, 2022).

Tantangan dan Peluang Transformasi Pendidikan Islam

Meskipun ada banyak peluang, transformasi pendidikan Islam di Indonesia menuju Society 5.0 juga menghadapi banyak tantangan. Infrastruktur teknologi yang belum siap di berbagai lembaga pendidikan Islam merupakan salah satu tantangan utama. Selain itu, literasi digital pendidik juga memerlukan perhatian yang lebih besar. Di sisi lain, transformasi ini membuka peluang bagi lembaga pendidikan Islam dan industri teknologi untuk bekerja sama untuk membuat platform pembelajaran yang lebih inovatif. Selain itu, faktor penting dalam menyukseskan perubahan ini adalah dukungan pemerintah untuk pengembangan teknologi pendidikan, seperti program digitalisasi madrasah (Liriwati & Marpuah, 2024).

5. KESIMPULAN

Untuk tetap relevan dan berdaya saing, pendidikan Islam di Indonesia harus berubah seiring dengan perkembangan Society 5.0. Inovasi kurikulum yang menggabungkan nilai-nilai Islam dengan teknologi adalah langkah strategis untuk menciptakan pendidikan yang mampu menangani tantangan global. Metode pembelajaran yang lebih efektif, personal, dan interaktif,

seperti gamifikasi, pembelajaran berbasis proyek, dan blended learning, telah terbukti dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas.

Namun, transformasi yang ideal membutuhkan dukungan infrastruktur yang memadai dan peningkatan literasi digital pendidik. Pendidikan Islam di Indonesia memiliki peluang besar untuk berperan dalam membentuk generasi yang unggul secara intelektual dan spiritual, serta mampu menghadapi kompleksitas dunia modern, meskipun transformasi ini menghadirkan tantangan

6. DAFTAR PUSTAKA

- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2022). Problem-based learning: Apa dan bagaimana. *Diffraction*, 3(1), 27–35. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416>
- Arifin, S., Kholis, M. A., & Oktavia, N. (2022). Agama dan perubahan sosial di basis multikulturalisme: Sebuah upaya menyemai teologi pedagogi damai di tengah keragaman agama dan budaya di Kabupaten Malang. *NUR EL-ISLAM: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 8(2), 147–183. <https://doi.org/10.51311/nuris.v8i2.372>
- Azhari, M. R., Mashuri, S., & ... (2022). Integrasi pendidikan agama Islam dalam pemanfaatan teknologi di era Society 5.0. *Kiiies 5.0*, 1(2), 212–217. <https://jurnal.uindatokarama.ac.id/index.php/kiiies50/article/view/1069>
- Hasan, H. H. (2024). Modernisasi pendidikan agama Islam di era Society 5.0. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 45–56. <https://doi.org/10.29062/mmt.v9i1.64>
- Hernawati, H., & Mulyani, D. (2023). Tantangan dan peluang pendidikan Islam dalam menyiapkan generasi tangguh di era 5.0. *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.30659/jspi.6.1.1-17>
- Jamil, H., & Agung, N. (2021). Blended learning dalam pembelajaran bahasa Arab di era Society 5.0: Problematika dan solusinya. *Al Waraqah*, 2(1), 32–40. <https://doi.org/10.30863/awrq.v2i1.2521>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Liriwati, F. Y., & Marpuah, S. (2024). Transformasi kurikulum merdeka di madrasah; Menyongsong era pendidikan digital. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 1–10. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan/article/view/103>
- Pratiwi, F. S. (2022). Pendekatan multidisipliner pendidikan Islam pada era milenial. *Kreatif: Jurnal Pemikiran Pendidikan Agama Islam*, 20(2), 184–200. <https://doi.org/10.52266/kreatif.v20i2.1212>

- Pristiana. (2022). Implementasi evaluasi pembelajaran model gamification dalam pelajaran pendidikan agama Islam pada aspek afektif siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara. *Skripsi Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu*, 1–109.
- Setiyadi, D. (2016). Kurikulum humanistik dan pendidikan karakter: Sebuah gagasan pengembangan kurikulum masa depan. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 1(01), 26–39. <https://doi.org/10.25273/pe.v1i01.33>
- Solissa, E. M., Hayati, A. A., Rukhmana, T., & Muharam, S. (2024). Mengembangkan pendidikan karakter berbasis budaya menuju Society 5.0. *Journal on Education*, 06(02), 11327–11333. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4928>
- Susanti, R. (2021). Efektifitas gamifikasi sliding puzzle pada pembelajaran e-learning terhadap motivasi dan hasil belajar IPA. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 7(1), 57. <https://doi.org/10.32699/spektra.v7i1.178>
- Tanjung, D. F., & Suteki. (2024). Peran kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) dalam pendidikan agama Islam. *Jurnal ABSHAR: Jurnal Hukum Keluarga Islam, Pendidikan, Kajian Islam Dan Humaniora*, 4(1), 21–26.
- Viviyanti, M. (2023). Pendidikan STEM: Mempersiapkan siswa untuk masa depan yang teknologi-centric. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 3(7), 207–215. <https://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau/article/view/1112>