
RELEVANSI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DAN ERA MASYARAKAT 5.0 DENGAN PILAR PENDIDIKAN ISLAM

Andi Syahputra

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Teungku Dirundeng Meulaboh

Email kontributor: andisyahputra@staindirundeng.ac.id

Abstrak

Kehadiran era revolusi industri 4.0 dan era masyarakat 5.0 di Indonesia telah merubah pola pikir dan kehidupan manusia dalam berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan Islam. Implementasi pendidikan Islam setidaknya dapat mengacu kepada tiga pilar pendidikan Islam. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada era revolusi industri 4.0 dan era masyarakat 5.0 serta relevansi keduanya dengan tiga pilar pendidikan Islam. Metode penelitian menggunakan metodologi penelitian kualitatif berbasis kajian kepustakaan. Teknik pengumpulan datanya menggunakan data pustaka sebagai sumber utama, seperti beberapa buku, jurnal, skripsi, tesis, disertasi, laporan penelitian, ensiklopedia, dokumen, majalah, dan lain sebagainya yang relevan dengan penelitian ini. Kemudian, data tersebut dibaca, dicatat, diolah, dan dianalisis lebih dalam untuk mendapatkan fakta-fakta yang sebenarnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perubahan drastis implementasi pendidikan Islam yang terjadi pada era revolusi industri 4.0 dan era masyarakat 5.0 di Indonesia harus tetap direlevansikan dengan tiga pilar pendidikan Islam yaitu pendidikan tauhid, pendidikan akhlak, dan pendidikan ibadah.

Kata kunci: Era revolusi industri 4.0, era masyarakat 5.0, pendidikan Islam

Abstract

In Indonesia, the industrial revolution 4.0 era and the Society 5.0 era have changed the human mindset and life in various fields, including Islamic education. Implementing Islamic education can refer to the three pillars of Islamic education. Therefore, this study aims to determine the changes in the industrial revolution 4.0 era and the Society 5.0 era and their relevance to the three pillars of Islamic education. The research method uses a qualitative literature review or library research methodology. The data collection technique uses library data as the main source relevant to this research, such as several books, journals, theses, dissertations, research reports, encyclopedias, documents, magazines, and so on. Then, the data is read, recorded, processed, and analyzed more intensely to get the facts. The results of this study indicate that the drastic changes in the implementation of Islamic education that occurred in the industrial revolution 4.0 era and the Society 5.0 era in Indonesia must remain relevant to the three pillars of Islamic education, namely *tauhid* education, *akhlak* education, and *ibadah* education.

Keywords: industrial revolution 4.0 era, the society 5.0 era, Islamic education.

A. PENDAHULUAN

Akhir-akhir ini perkembangan kurikulum dan teknologi Pendidikan pada umumnya semakin berkembang pesat seiring perkembangan globalisasi dunia, sehingga terjadi disrupsi digital teknologi digital, terutama pada dunia Pendidikan Islam. Istilah disrupsi secara etimologi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti sesuatu yang telah tercabut dari akarnya (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2023). Sedangkan definisi disrupsi secara terminologi memiliki maksud suatu perubahan yang diakibatkan hadirnya inovasi dan perkembangan teknologi digital yang semakin berkembang (Andi, 2023), atau menggantikan pakem-pakem lama yang berjaya dan sukses dengan pola tatanan baru (Suherman et al., 2020, p. 4). Disrupsi juga sering dikaitkan dengan perkembangan era revolusi industri 4.0 saat ini, hingga ia menjadi salah satu penyebab lahirnya konsep era masyarakat 5.0 atau dikenal dengan sebutan *Society Era 5.0*.

Kehadiran konsep era masyarakat 5.0 dapat dijadikan solusi terjadinya disrupsi akibat revolusi industri 4.0 terkhusus bagi pendidikan Islam. Di Indonesia, satuan pendidikan Islam di bawah Kementerian Agama RI dituntut harus siap menghadapi perubahan revolusi industri 4.0 ini guna menghindari ketertinggalan dengan satuan pendidikan pada umumnya. Gus Yaqut Cholil Qoumas sebagai Menteri Agama telah memprogramkan dan sedang menjalankan pemanfaatan teknologi sebagai komponen utama di dalam menyukseskan pelaksanaan pendidikan Islam, nama program tersebut adalah Transformasi Digital dan *Cyber Islamic University* (Widhoroso, 2021). Akibatnya, satuan pendidikan Islam melakukan beberapa perubahan implementasi pembelajaran berbasis teknologi digital (*cyber system*) pada proses belajar mengajar mereka.

Selain itu, dibutuhkan pondasi kuat nilai-nilai Pendidikan Islam di dalam proses pelaksanaannya, untuk menjaga keutuhan nilai-nilai agama Islam bagi generasi penerus Islam ke depan. Diantara pondasi tersebut adanya 3 (tiga) pilar pendidikan Islam (Sigit, 2016). Oleh karena itu, artikel ini hadir bertujuan untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada era revolusi industri 4.0 dan era masyarakat 5.0 serta relevansi keduanya dengan tiga pilar pendidikan Islam.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian artikel ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif berbasis kajian kepustakaan (*library research*). Kajian kepustakaan atau disebut juga dengan studi pustaka adalah sebuah proses penelitian yang menggunakan data pustaka sebagai sumber utamanya (Mestika Zed, 2008), seperti beberapa buku, jurnal, skripsi, tesis, disertasi, laporan penelitian, ensiklopedia, dokumen, majalah, dan lain sebagainya (Asmendri, 2020, p. 43; Rohana & Andi, 2021). Kemudian, data tersebut dibaca, dicatat, diolah, dan dianalisis untuk mendapatkan fakta-fakta yang sebenarnya (Amir Hamzah, 2020, p. 7; Mestika Zed, 2008, p. 3). Dengan demikian, menurut penulis *library research* dapat didefinisikan sebagai sebuah kegiatan ilmiah kepustakaan yang dilakukan lebih sering di perpustakaan tanpa harus ke lapangan dan memiliki beberapa langkah penelitian yang sistematis, dimulai dari menemukan suatu masalah untuk diteliti, menghimpun beberapa data dan informasi yang relevan berupa teori-teori yang mendasari masalah dan bidang yang akan

diteliti, mengkaji lebih dalam, kemudian menganalisis dan membuat uraian teoritik dan empirik yang berkaitan dengan variabel penelitian, indikator, atau faktor yang terdapat pada masalah yang ingin dipecahkan dan diperdalam.

Berkaitan dengan penelitian ini, penulis akan mendeskripsikan lebih dalam terkait teori-teori dasar atau konsep era revolusi industri 4.0, era masyarakat 5.0, 3 (tiga) pilar pendidikan Islam, dan relevansinya dengan tiga pilar pendidikan Islam. Untuk mendukung hasil kajian ini penulis menggunakan sumber primer (*primary source*) berupa hasil karya asli berkaitan langsung dengan judul penelitian ini seperti buku, jurnal, skripsi, tesis, disertasi, laporan penelitian, ensiklopedia, dokumen, majalah, dan lain sebagainya, serta sumber sekunder (*secondary source*) seperti penelitian orang lain, tinjauan, ringkasan, kritikan, dan tulisan-tulisan lainnya yang tidak langsung disaksikan penulis.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Era Revolusi Industri 4.0

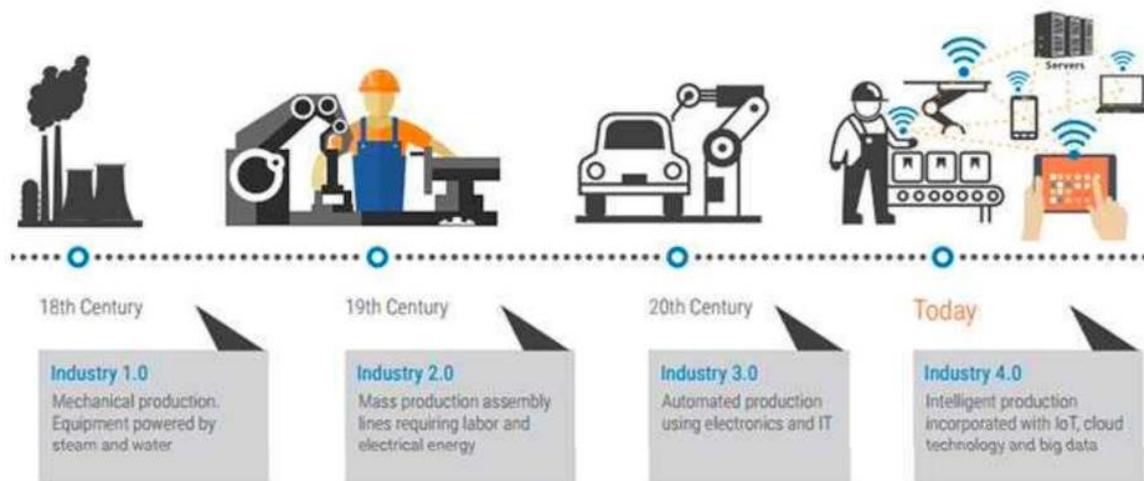
a. Sejarah dan Tujuan

Era Revolusi Industri 4.0 ini pertama kali dipopulerkan oleh seorang ekonom dunia di dalam bukunya “*Fourth Industrial Revolution*”, bernama Prof. Klaus Schwab. Dia menyebutkan bahwa “*Fourth Industrial Revolution is a fundamental shift in how we produce, consume and relate to one another, driven by the convergence of the physical world, the digital world and human beings ourselves*” (Suherman et al., 2020, p. 1). Dimaksudkan bahwa revolusi industri 4.0 akan mengubah hidup dan kerja manusia secara fundamental (Andi, 2023), dengan kata lain bakal terjadi pergeseran gaya hidup manusia di dalam memproduksi, mengkonsumsi, dan melakukan interaksi dengan sesamanya karena keterpaduan antara dunia nyata dengan digital, maupun antar sesama mereka sendiri. Perkembangan dunia industri bukan hanya berfokus pada bidang ekonomi saja, tapi juga mencakup tentang bidang pendidikan, politik, sosial, ketatanegaraan, ataupun budaya. Di Asia sendiri sebenarnya juga telah memiliki *roadmap* digitalisasi yang sama dengan nama *Smart Cities*, sedangkan *Making Indonesia 4.0* diperkenalkan di Indonesia oleh Kementerian Perindustrian pada bulan April 2018 lalu dan dicanangkan oleh Presiden Indonesia, Joko Widodo (Sabri, 2019, p. 342).

Selain itu, terbentuknya revolusi industri 4.0 ini tidak lepas dari revolusi industri terdahulunya, yakni 1.0, 2.0, dan 3.0. Revolusi industri 1.0 diawali dari temuan mesin uap pada tahun 1784 (Suherman et al., 2020, p. 8). Temuan ini ternyata sangat membantu di dalam peningkatan produksi apapun termasuk barang. Kendati dulunya, manusia saat itu hanya mengandalkan tenaga otot, tenaga angin, dan tenaga air untuk menggerakkan apapun. Selanjutnya, revolusi industri generasi kedua (2.0) mengalami perubahan penggunaan tenaga mesin uap digantikan dengan tenaga listrik pada awal abad ke-20. Sehingga percepatan produksi saat era ini bertambah lebih cepat dari era sebelumnya. Terakhir, revolusi industri 3.0 ditandai berkembangannya jumlah produksi melalui proses otomatisasi atau digitalisasi industri, dan pada era ini internet, komponen elektronik (seperti IC chips, dan perkembangan perangkat lunak untuk mendukung perangkat keras), dan perubahan data dari analog menjadi data digital mulai bermunculan (Suherman et al., 2020, pp. 10–14).

Perkembangan teknologi pada era revolusi ini sangat bergantung kepada perkembangan *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan), *Cyber-Physical System* (CPS), *Internet of Things* (IoT) atau *Internet of People* (IoP), *Internet of Services* (IoS), *big data*, dan *smart factory* (Felixtian & Leni, 2021, p. 175; H-UTokyo Lab, 2018; Hermann, M., Pentek, T., & Otto, 2015). AI bekerja untuk menganalisis data cyber untuk mendapatkan solusi maksimal, kemudian hasil AI akan otomatis dimasukkan ke dalam sistem kontrol pabrik untuk dapat bekerja dengan berpikir sendiri.

Ada empat desain prinsip industri 4.0 (Felixtian & Leni, 2021; Hermann, M., Pentek, T., & Otto, 2015). Pertama, interaksi antara manusia, IoT, dan IoP dengan menggunakan koneksi mesin berupa *gadget*, sensor, ataupun mesin lainnya harus memerlukan standar keamanan yang sesuai. Kedua, keterbukaan informasi tergantung kepada kemampuan replika virtual dari *physical world* (dunia nyata) dengan menginput data sensor ke model digital. Ketiga, diperlukan bantuan masalah teknis bila terjadi masalah pada bagian pengambilan keputusan. Keempat, dilengkapi dengan kemampuan pengambilan keputusan terpusat untuk menyelesaikan tugas secara efektif tanpa campur tangan manusia. Gambaran sejarah perubahan revolusi industri di atas dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Tahapan Perubahan Revolusi Industri
(Hamdan, 2018)

Selain itu, menurut Lee et al. (2013) di dalam buku Suherman et al. (2020) dijelaskan bahwa peningkatan digitalisasi manufaktur pada era revolusi industri 4.0 ditandai dengan berkembangnya 4 (empat) faktor:

- 1) Meningkatnya konektivitas, komputasi, dan volume data;
- 2) Interaksi antara manusia dengan mesin menjadi bentuk interaksi baru;
- 3) Bermunculan kecerdasan, analisa, dan kemampuan bisnis berbasis digitalisasi
- 4) Transfer data digital ke dunia fisik mulai berinovasi dan melakukan perbaikan yang signifikan, seperti: hadirnya 3D printing, 3D animasi, robotika, dan lain sebagainya.

b. Dampak dan Tantangan

Kehadiran revolusi industri ini dapat berdampak kepada ancaman bagi dunia kehidupan manusia. Sebab, kehadiran perkembangan *Artificial Intelligence* pada sebuah robot dapat mengambil ahli peran manusia di dalam menjalani roda kehidupan mereka, sehingga akhirnya secara berkelanjutan peran manusia akan hilang dengan sendirinya. Ditambah lagi, pemanfaatan *Internet of Thing* dan *big data* pada kebutuhan sektor pekerjaan menjadi tantangan wajib dipenuhi demi tercapainya layanan teknologi tingkat tinggi.

Selanjutnya, dunia pendidikan Indonesia harus siap menghadapi tantangan perubahan era revolusi industri 4.0, mengantisipasi, dan mengatasi disrupsi. Sebab, jika pemerintah Indonesia gagal mengatasi tantangan tersebut pada dunia pendidikan, maka yang ditakutkan adalah manusia akan dikalahkan dengan robot hingga mengakibatkan meningkatnya angka pengangguran di Indonesia (Ellitan, 2020; Farid Ahmadi dan Hamidulloh, 2019).

Begitupun masyarakat Indonesia harus mempunyai *skill* utama dalam menghadapi industri 4.0 ini seperti *skill* mengolah dan memilah informasi, media, dan teknologi. Dengan kata lain, masyarakat harus melek teknologi (Muljani, N. & Ellitan, 2019). Masyarakat juga dituntut untuk memiliki keterampilan belajar dan inovasi yang meliputi kreativitas dan rasa ingin tahu, pemecahan masalah, dan pengambilan risiko. Keterampilan lain yang tidak kalah pentingnya adalah keterampilan dalam hidup dan belajar seperti memiliki jiwa kepemimpinan dan bertanggung jawab, memiliki nilai etika dan moral, produktivitas dan akuntabilitas, fleksibilitas dan adaptasi, sosial dan lintas budaya, inisiatif dan *self-directed* (Ellitan, 2020, p. 10)

2. Era Masyarakat 5.0

a. Sejarah dan Tujuan

Kepopuleran era ini pertama kali diluncurkan di kantor PM Jepang pada tanggal 21 Januari 2019 di Jepang, dengan istilah *super-smart society* atau *Society 5.0* (Fitrianti, 2022; Sabri, 2019). Istilah ini merupakan sebuah tatanan kehidupan manusia yang *human-centered* (berpusat kepada manusia) berbasis teknologi (*technology based*) (Suherman et al., 2020, p. 18). Bila pada era revolusi industri 4.0 mempunyai pendahulu sebelumnya, begitupun era masyarakat 5.0 ini. Sejarah mencatat, era masyarakat 1.0, 2.0, 3.0, dan 4.0 merupakan era yang telah terjadi sebelum hadirnya 5.0. Suherman et al. (2020) menyebutkan bahwa era masyarakat 1.0 adalah masa masyarakat berburu dan berkumpul (*hunting and gathering*). Dikarenakan kondisi pada masa purba kala mengalami beberapa kekurangan di dalam memenuhi kebutuhan dan mempertahankan diri, maka manusia memulai hidup dengan membuat peralatan apa adanya untuk berburu, memasak, dan berkumpul untuk berpindah-pindah seperti penggunaan api dan beberapa pepohonan.

Era masyarakat 2.0 (*agricultural*). Tanah sudah mulai dijadikan alat kebutuhan hidup manusia dan hewan dijadikan peliharaan manusia pada zaman ini. Contohnya, di negara China/Tingkok dan negara Timur Tengah lebih dulu berevolusi melakukan perubahan peradaban dari suka berpindah-pindah menjadi menetap pada satu tempat atau tempat bernaung. Tambahan lagi, manusia mulai mengenal beberapa teknik dasar dunia perawatan (*caring*) dan pengobatan (*curing*). Berikutnya adalah era masyarakat 3.0 (*industrial*), era ini berkembang dimulai pada akhir abad XVIII di negara Inggris dimana perkembangan industri

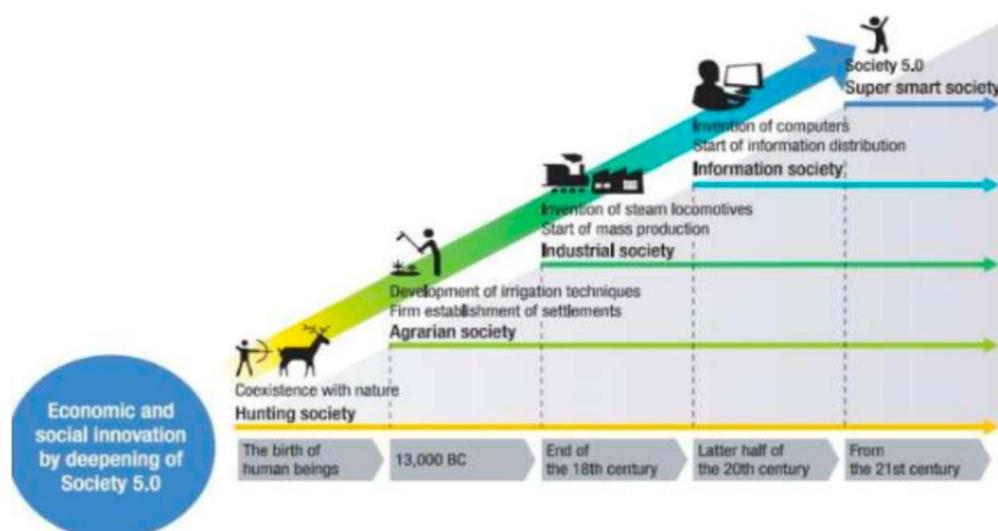
merupakan hal penting bagi masyarakatnya. Ini artinya bahwa penghasilan produksi besar-besaran pada beberapa kota yang memiliki industri yang maju dapat meningkatkan dan mengembangkan ekonomi masyarakatnya. Terakhir, era masyarakat 4.0 (*information*).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadikan aliran informasi semakin pesat perkembangannya di masyarakat. Segala hal yang dulunya berbasis fisik berubah menjadi data berbasis digital. Masyarakat pada era ini telah berkolaborasi dengan teknologi digital dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Pada saat masa pandemi COVID-19, dunia pendidikan telah mengalami beberapa perubahan proses pembelajaran dan pertemuan dari penerapan secara konvensional menjadi online atau daring. Seperti: penggunaan aplikasi *Zoom Meeting*, *Google Meeting*, dan fasilitas live streaming lainnya (Chen & Hu, 2021; Ping, Fudong, & Zheng, 2020; Rohana & Andi, 2021).

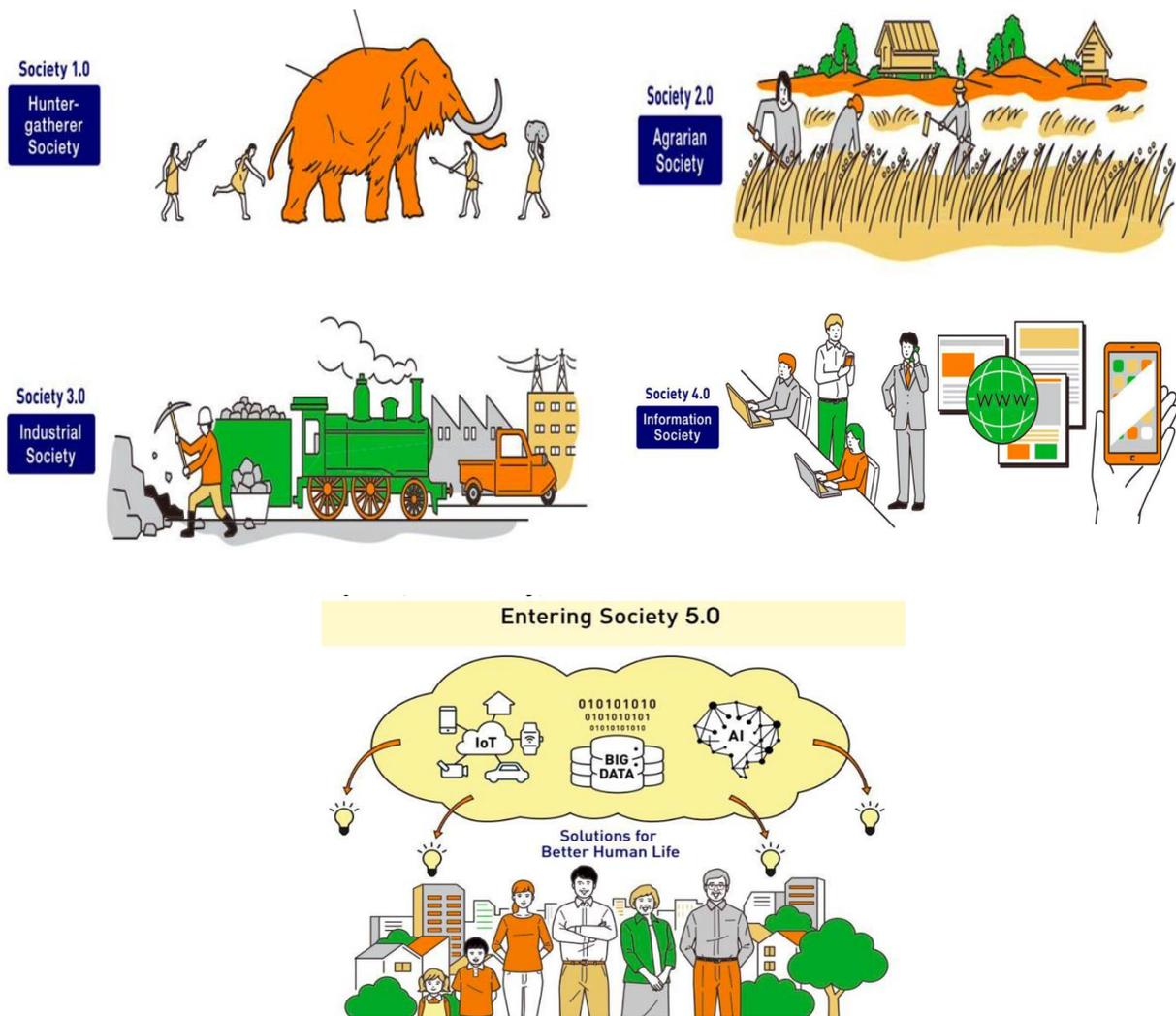
Pesatnya perkembangan era masyarakat dimulai dari 1.0 sampai dengan 5.0 dapat menyatukan ruang dunia maya dengan ruang dunia nyata (Suherman et al., 2020, p. 23). Di dalam buku Suherman et al. (2020) dituliskan bahwa ada beberapa tujuan hadirnya era masyarakat 5.0:

- 1) Mewujudkan masyarakat yang nyaman dan menikmati hidup yang serba praktis dan otomatis;
- 2) Menjadikan masyarakat sebagai ekosistem yang pintar dan komprehensif;
- 3) Menciptakan interaksi inovasi dengan *Wellbeing* hingga muncul simbiosis mutualisme antara inovasi dan *Wellbeing*.

Handayani dan Muliastri (2020) menambahkan bahwa tujuan lainnya adalah menciptakan masyarakat yang dapat menyelesaikan tantangan sosial berbasis revolusi industri 4.0 yang selaras dan berkelanjutan (Handayani & Muliastri, 2020, p. 5). Dengan demikian, tujuan hadirnya era masyarakat 5.0 ini bukan hanya merubah tatanan hidup manusia lebih komputerisasi ataupun digitalisasi, namun juga setidaknya dapat merubah *mindset* masyarakat yang harus memiliki keseimbangan antara spiritual, emosional, intelektual, fisik, dan sosial. Perkembangan era masyarakat 5.0 diilustrasikan pada dua gambar di bawah ini:



Gambar 2. Tahapan Era masyarakat (Handayani & Muliastri, 2020, p. 4)



Gambar 3. Perkembangan Era masyarakat (Usmaedi, 2021; Suherman et al., 2020)

b. Dampak dan Tantangan

Ada tiga hal yang menjadi dampak dan tantangannya. Pertama, masalah sosial budaya yang berkaitan dengan kontrol ekonomi digital masyarakat. Keadaan kebiasaan perilaku masyarakat yang dulunya berbelanja di toko atau kedai, kini mulai beralih ke *online-shop* (belanja online) patut mendapatkan perhatian dari pemerintah dan pengambil kebijakan agar terus mengontrol keseimbangan keduanya sehingga tidak banyak pemilik toko atau kedai yang bangkrut satu persatu. Kedua, masalah peningkatan pengangguran. ketimpangan akibat orang kehilangan pekerjaan karena digantikan oleh robot atau semua pekerjaan yang saat ini bisa dilakukan oleh sebuah sistem adalah sesuatu hal yang harus segera diantisipasi. Ketiga, masalah persaingan yang tidak sehat bakal selalu bermunculan hingga patut diwaspadai.

Sedangkan, pembentukan masyarakat cerdas pada era masyarakat 5.0 ini dapat berdampak terhadap pembentukan paradigma pendidikan baru yang menunjukkan bahwa dunia pendidikan modern berada dalam keadaan sistem perubahan global dan transformasi manusia global. Kemampuan satuan pendidikan beradaptasi dengan kebutuhan

dan tuntutan dunia yang terus berubah ditentukan oleh kecepatan penguasaan inovasi dan tingkat penguasaan teknologi pendidikan modern, seperti teknologi e-learning (Voronkova, V., & Kyvliuk, 2017).

Kondisi yang diperlukan untuk pembentukan masyarakat cerdas adalah pendidikan cerdas, budaya interaksi cerdas di lingkungan cerdas, keamanan cerdas, dan etika informasi. Subjek masyarakat cerdas harus tumbuh dan berkembang, beradaptasi dengan lingkungan ini, mengembangkan resistensi psikologis subjek terhadap pengaruh lingkungan cerdas untuk melindungi lingkungan internal dan informasi pribadinya.

Selain itu, dalam Masyarakat 5.0. masyarakat juga dituntut untuk memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif seperti mampu bekerja dalam tim dan berkolaborasi, memiliki tanggung jawab pribadi dan sosial, dalam berkomunikasi harus interaktif, memiliki orientasi nasional dan global.

3. Perbedaan antara Era Revolusi Industri 4.0 dan Era Masyarakat 5.0

Data Hitachi-Tokyo Laboratory (2008) menggambarkan perbedaan keduanya melalui tabel berikut ini:

Tabel 1. Industri 4.0 vs Masyarakat 5.0
(Felixtian & Leni, 2021, p. 177)

Judul	Era Revolusi Industri 4.0 (Jerman)	Era Masyarakat 5.0 (Jepang)
Desain	Rencana aksi strategi teknologi tinggi 2020 untuk Jerman (BMBF, 2011) Rekomendasi untuk mengimplementasikan inisiatif strategis industri 4.0 (Industrie 4.0 Working Group, 2013)	Rencana dasar sains teknologi ke 5 (released 2016) Strategi komprehensif sains, untuk teknologi dan inovasi 2017 (released 2017)
Objektif atau Ruang Lingkup	Pabrik Pintar Berfokus pada manufaktur	Masyarakat super cerdas Masyarakat secara keseluruhan
Kata Kunci	<i>Cyber-Physical Systems</i> (CPS) <i>Internet of Things</i> (IoT) Penyesuaian massal	Konvergensi tingkat tinggi dari dunia maya dan ruang fisik Menyeimbangkan pembangunan ekonomi dengan penyelesaian masalah sosial. Berpusat pada manusia

4. Pilar Pendidikan Islam

Perkembang kedua era di atas hadir untuk memenuhi kebutuhan dan tuntutan era digitalisasi pada abad ke-21. Oleh karena itu, dibutuhkan pilar pendidikan Islam yang dapat menompang kestabilan pesatnya kemajuan era revolusi industri 4.0 dan era masyarakat 5.0 khususnya di Indonesia. Adapun pilar pendidikan Islam terdiri dari 3 (tiga) pilar:

a. Pendidikan Tauhid

Pendidikan Tauhid adalah pondasi utama pada pendidikan Islam. Diawali dari orang tua di rumah, pendidik di sekolah, dan masyarakat di lingkungan. Karena telah disebutkan di dalam hadits Muslim Nomor 4805 bahwa setiap anak yang lahir di muka bumi ini dilahirkan dalam keadaan fitrah, hanya saja orang tua mereka yang dapat menjadikan mereka Yahudi, Nasrani, Majusi atau Musyrik (Muslim, 2023; Sri Minarti, 2013, p. 90). Yusran mengutip pendapat Imam Al-Ghazali di dalam bukunya, disebutkan bahwa fitrah yang dimaksud adalah tauhid (Yusran Asmuni, 1996, p. 21). Ilmu tauhid memiliki peranan penting bagi setiap muslim di dalam memahami ilmu keislaman mulai dari zaman klasik sampai zaman modern atau globalisasi saat ini. Banyak masyarakat muslim yang terjerumus ke dalam jurang kesesatan dan dosa tidak terampunkan karena kurangnya pemahaman mereka terhadap ilmu ini.

Hal senada juga dijelaskan di dalam QS. Luqman ayat 13, dikisahkan bahwa Luqman saat itu menasehati anaknya untuk tidak mempersekutukan Allah, karena perbuatan tersebut adalah benar-benar kezaliman yang nyata. Dengan demikian, pilar pendidikan Islam pertama ini mengajak masyarakat Islam untuk senantiasa mengenal Tuhannya. Sepintar apapun mereka, mereka harus mengetahui segala hal yang diterimanya merupakan hasil ciptaan Allah hingga timbul rasa syukur.

Disamping itu, pendidikan tauhid juga banyak diceritakan pada masa Nabi Ibrahim As. Beliau juga digelar sebagai “pengumandang Tauhid” karena dari pengalaman beliau menyebarkan pendidikan tauhid pada ummatnya dan pengelaman ruhaniah beliau sehingga beliau menemukan bahwa Allah adalah Tuhan Yang Maha Esa serta Tuhan seru sekalian alam (Shihab, 2002, pp. 73–74). Hilma, Aam, dan Cucu (2017) di dalam penelitian mereka ditemukan bahwa ada beberapa metode pendidikan tauhid yang dilakukan oleh Nabi Ibrahim As terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah, yakni metode intuitif; metode rasional, metode *Targib wa Tarhib*, metode *Ibrah Maw'izah*; dan metode ilmiah; metode *Hiwar Jadali*, metode demonstrasi/eksperimen, dan metode keteladanan (Hilma et al., 2017)

b. Pendidikan Akhlak

Pendidikan Akhlak merupakan salah satu misi pertama Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wassalam* diturunkan ke bumi. Sebagaimana di dalam hadits yang diriwayatkan oleh Iman Al-Baihaqi disebutkan bahwa sesungguhnya beliau diutus ke dunia ini untuk menyempurnakan akhlak mulia manusia (Syamhudi, 2015). Oleh karena itu, pendidikan akhlak ini banyak mengajarkan kepada masyarakat tentang adab, etika, moral, dan budi pekerti guna membentuk kepribadian yang berkarakter.

Ada 3 (tiga) ruang lingkup ilmu akhlak yaitu akhlak kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*, akhlak kepada manusia, dan akhlak kepada lingkungan. Akhlak kepada Allah SWT dapat diterjemahkan sebagai penghambaan diri kepada-Nya atau sikap yang seharusnya dilakukan oleh manusia sebagai makhluk-Nya sebagai Khaliq (pencipta). Akhlak kepada manusia adalah sebagai makhluk sosial yang kelanjutan eksistensinya secara fungsional dan optimal banyak bergantung pada orang lain. Akhlak kepada lingkungan pada prinsipnya merupakan segala sesuatu menempatkan sesuatu itu sesuai dengan posisinya masing-masing, tidak mengganggu apalagi melakukan kerusakan.

Oleh sebab itu, masyarakat muslim yang berakhlakul karimah tentunya akan berusaha senantiasa menjadi contoh suri tauladan sebagai pribadi yang baik bagi sesama mereka, suka hidup berdampingan, dan suka tolong menolong dalam kehidupan bermasyarakat sesuai norma-norma yang berlaku. Menurut Ali Abdul Mahmud di dalam artikel Firdaus (2017) dikatakan bahwa salah satu tujuan pembentukan akhlak bagi seorang muslim adalah mempersiapkan mereka menjadi insan yang beriman dan shaleh yang dapat berinteraksi dan komunikasi baik dengan sesamanya maupun non-muslim (Firdaus, 2017), serta bukan hanya berhenti pada ucapan dan keyakinan semata tapi juga dibuktikan dengan akhlak yang mulia (Abuddin Nata, 2017, p. 136).

c. Pendidikan Ibadah

Pendidikan Ibadah merupakan aktualisasi kita sebagai masyarakat yang meyakini adanya Allah sebagai khaliq dan menyadari tujuan utama mereka diciptakan. QS. *Dzariyat* ayat 56, Allah SWT berfirman: “Dan Aku tidak menciptakan Jin dan Manusia melainkan supaya beribadah kepada-Ku”. Pendidikan Islam menyebutkan serangkaian ibadah adalah serangkaian proses pelaksanaannya. Hakekatnya, proses ibadah harus mengikuti kaedah keilmuannya untuk mendapatkan hasil yang maksimal di hari akhirat kelak. Allah berfirman di dalam QS. *Al-Isra* ayat 36: “ Dan janganlah kamu mengikuti sesuatu yang tidak kamu ketahui. Seseungguhnya pendengaran, penglihatan, dan hati semuanya itu akan dimintakan pertanggungjawabannya”.

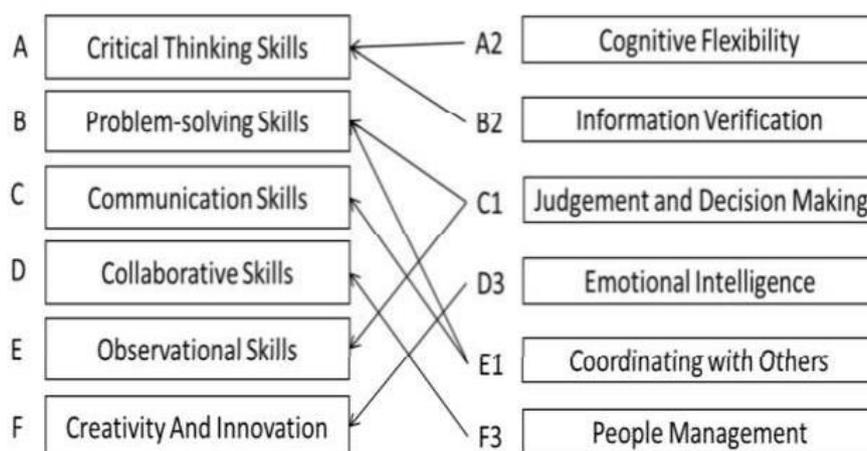
Menurut Husna dan Arif (2021), ada 3 (tiga) kategori pendidikan ibadah di dalam masyarakat:

- 1) Ibadah *Qalbiah* (hati), ibadah ini meliputi tentang bagaimana memiliki rasa ikhlash, rasa takut (*khauf*), rasa cinta (*mahabbah*), rasa mengharap (*raja'*), rasa senang (*raghbah*), dan tawakkal;
- 2) Ibadah *Lisaniah wa Qalbiah* (lisan dan hati) terdiri dari bagaimana melakukan ibadah bersyukur, berdzikir, tasbih, tahlil, tahmid, berdoa, dan membaca Al-Qur'an;
- 3) Ibadah *Badaniah wa Qalbiyah* (fisik dan hati), ibadah yang dilaksanakan dalam bentuk ibadah shalat, berpuasa, zakat, haji, dan berjihad (Husna, K., & Arif, 2021, p. 146)

5. Relevansi Era Revolusi Industri 4.0 dan Era Masyarakat 5.0 dengan 3 (tiga) Pilar Pendidikan Islam di Indonesia

Di Indonesia, Pendidikan era revolusi industri 4.0 dan era masyarakat 5.0 ditandai adanya perubahan di dalam mengimplementasikan kurikulum dan metode pembelajaran mereka berbasis teknologi digitalisasi. Berdasarkan dari beberapa hasil penelitian sebelumnya ada beberapa metode pembelajaran yang efektif dapat diterapkan pada era keduanya, yakni Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) (Andi, 2020; Syaiful Bahri dan Aswan Zain, 2002), Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) (Kokom Komalasari, 2013, p. 70), Pembelajaran Berbasis Inkuiri (*Inquiry Based Learning*) (Suherman et al., 2020, pp. 67–68), dan Pembelajaran Berbasis Penemuan (*Discovery Based Learning*) (Suherman et al., 2020, pp. 73–78). Dalam konteks ini, peran teknologi menjadi media pembelajaran penting di dalam kelas atau ruang kuliah.

Kemudian, pendidikan era masyarakat 5.0 di Indonesia menawarkan solusi kepada peserta didik untuk tidak bosan menemukan hasil belajar yang inovatif dan kreatif sekalipun harus berdampingan dengan robot atau sistem yang telah diprogram (Arjunaita, 2020). Tambahan lagi, peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah yang kompleks dan berpikir kritis (Felixtian & Leni, 2021, p. 180). Sajidan et al. (2021) mendeskripsikan gambaran model pembelajaran era masyarakat 5.0 sebagai berikut:



Gambar 4. Model Pembelajaran era masyarakat 5.0
(Sajidan, Atmojo, I. R. W., Febriansari, D., 2021)

Sementara itu, menyikapi dari beberapa perubahan yang terjadi pada era revolusi industri 4.0 dan era masyarakat 5.0 terhadap pendidikan di atas, maka diperlukan relevansi kedua era tersebut dengan 3 (tiga) pilar pendidikan Islam, terutama pada penerapan pendidikan Islam pada satuan pendidikan Islam di Indonesia. Pondasi ketiga pilar pendidikan Islam akan mampu menyeimbangkan *hard skills* dan *soft skills* peserta didik di dalam mewujudkan *smart education* dan *world class education*. Dengan kata lain, kendatipun pendidikan seseorang dapat meningkat dan berkembang seiring bergantinya era revolusi industri dan era masyarakat, namun belum tentu pendidikan Islamnya dapat digantikan dengan teknologi

D. KESIMPULAN

Perubahan yang terjadi pada era revolusi industri 4.0 bukanlah merupakan episode terakhir revolusi industri bagi dunia pendidikan pada umumnya dan pendidikan Islam pada khususnya di Indonesia. Begitupun, era masyarakat 5.0. Walaupun demikian, pendidikan Islam harus senantiasa menerima dan menerapkan tuntutan perubahan yang terjadi pada keduanya guna mengantisipasi ketertinggalan perkembangan ilmu pengetahuan saat ini. Misalnya, menyiapkan segala fasilitas yang berhubungan dengan sistem jaringan internet atau dikenal dengan istilah *Internet of Thing* (IoT) dan *big data*, serta segala hal yang berkaitan dengan *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan), seperti robot, mesin, dan lain sebagainya yang dapat memudahkan manusia menjalankan kehidupan dunia nyata.

Berkaitan dengan hal di atas berarti munculnya perubahan hidup manusia pada era revolusi industri 4.0 dan era masyarakat 5.0 memiliki relevansi terhadap pendidikan secara umum di Indonesia. Namun, belum tentu keduanya mempunyai relevansi terhadap pendidikan Islam bila tidak dihubungkan dengan 3 (tiga) pilar pendidikan Islam. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa implementasi Pendidikan Islam pada era revolusi industri 4.0 dan era masyarakat 5.0 di Indonesia harus tetap dikaitkan dengan pendidikan tauhid, pendidikan akhlak, dan pendidikan ibadah untuk mengantisipasi terjadinya generasi Islam yang cerdas ilmu teknologi digitalisasi tapi tidak beriman dan bertaqwa

DAFTAR PUSTAKA

- Abuddin Nata. (2017). *Akhlak Tasawuf Dan Karakter Mulia*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Amir Hamzah. (2020). *Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research)*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Andi, S. (2020). *The Application of Problem-Based Learning Method in the 2013 Curriculum on Teaching English Reading Text in Indonesia*. Central China Normal University.
- Andi, S. (2023). *Orasi Ilmiah: Revitalisasi “al-adabul fauqal ‘ilmi” di dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 dan menyongsong era masyarakat 5.0*. Meulaboh, Aceh Barat.
- Arjunaita. (2020). Pendidikan di Era Revolusi Industri 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 179–196. Palembang: Universitas PGRI Palembang.
- Asmendri, M. &. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 6(1). Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2023). Disrupsi.
- Chen, X., & Hu, D. (2021). Research on Online Teaching Based on Multiple Platforms and Teaching Methods in COVID-19 Epidemic Period. *Proceedings of the 2020 3rd International Seminar on Education Research and Social Science (ISERSS 2020)*, 516(Iserss 2020), 229–233. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210120.044>
- Ellitan, L. (2020). Competing in the Era of Industrial Revolution 4.0 and Society 5.0. *Maksipreneur*, 10(1), 1–12.
- Farid Ahmadi dan Hamidulloh, I. (2019). *Konsep dan Aplikasi Literasi Baru di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0* (1st ed.). Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Felixtian & Leni. (2021). Relevansi Industri 4.0 dan Society 5.0 Terhadap Pendidikan Di Indonesia. *Educatio: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 16(2), 173–184. <https://doi.org/10.29408/edc.v16i2.4492>
- Firdaus. (2017). Membentuk Pribadi Berakhlakul Karimah. *Al-Dzikro*, XI(1).
- Fitrianti, Y. (2022). *Orasi Ilmiah: Mengembangkan Pengetahuan Profesional Guru di Era Society 5.0: Analisis terhadap Struktur dan Alur Pengetahuan untuk Pembelajaran*. Palembang.
- H-UTokyo Lab. (2018). *Society 5.0 “A People centric Super smart Society*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-981-15-2989-4>

- Hamdan. (2018). Industri 4.0: Pengaruh Revolusi Industri pada Kewirausahaan Demi Kemandirian Ekonomi. *Jurnal Nusamba*, 3(2), 1–8. <https://doi.org/10.29407/nusamba.v3i2.12142>
- Handayani & Muliastri. (2020). Pembelajaran Era Disruptif Menuju Era Society 5.0 (Telaah Perspektif Pendidikan Dasar). *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya 2020*, 1–14. Palangka Raya: IAHN Tampung Penyang.
- Hermann, M., Pentek, T., & Otto, B. (2015). *Design Principles for Industrie 4.0 Scenarios: A Literature Review*. German.
- Hilma et al. (2017). Metode Pendidikan Tauhid dalam Kisah Nabi Ibrahim As. dan Implikasinya terhadap Pembelajaran PAI di Sekolah. *Tarbawy*, 4(2), 80–107.
- Husna, K., & Arif, M. (2021). Ibadah dan Praktiknya dalam Masyarakat. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 4(2), 143–151. <https://doi.org/10.52166/talim.v4i2.2505>
- Kokom Komalasari. (2013). *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Refika Aditama.
- Mestika Zed. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan* (2nd ed.). Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Muljani, N. & Ellitan, L. (2019). Developing Competitiveness in Industrial Revolution 4.0. *International Journal of Trend in Research and Development*, 6(5), 1–3.
- Muslim. (2023). Hadits Muslim Nomor 4805. Retrieved March 14, 2023, from Ilmu Islam: Portal Belajar Agama Islam website: <https://ilmuislam.id/hadits/28644/hadits-muslim-nomor-4805>
- Ping, Z., Fudong, L., & Zheng, S. (2020). Thinking and practice of online teaching under COVID-19 Epidemic. *Proceedings of IEEE 2nd International Conference on Computer Science and Educational Informatization (CSEI 2020)*. <https://doi.org/10.1109/CSEI50228.2020.9142533>
- Rohana, S., & Andi, S. (2021). Model Pembelajaran Blended Learning Pasca New Normal Covid-19. *At-Ta'Dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 13(1), 48–59. <https://doi.org/10.47498/tadib.v13i01.488>
- Sabri, I. (2019). Peran Pendidikan Seni Di Era Society 5.0 untuk Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Pascasarjana*, 342–347. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sajidan, Atmojo, I. R. W., Febriansari, D., & S. (2021). A Framework of Science Based Entrepreneurship through Innovative Learning Model Toward Indonesia in Society 5.0. *Journal of Physics: Conference Series*, 1842(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1842/1/012039>
- Shihab, M. . (2002). *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati.
- Sigit, D. (2016). Integrasi Empat Pilar Pendidikan (UNESCO) dan Tiga Pilar Pendidikan Islam. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 6(1), 43–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/alidarah.v6i1.789>
- Sri Minarti. (2013). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suherman et al. (2020). *Industry 4.0 vs Society 5.0* (1st ed.). Purwokerto Selatan: CV. Pena Persada.
- Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2002). *Strategi Belajar Mengajar* (2nd ed.). Jakarta: PT.

Rineka Cipta.

Syamhudi, M. H. (2015). *Ahlak-Tasawuf dalam Konstruksi Piramida Ilmu Islam*. Malang: Madani Media.

Usmaedi. (2021). Education Curriculum for Society 5.0 in the Next Decade. *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi*, 4(2), 63–79.

Voronkova, V., & Kyvliuk, O. (2017). Philosophical Reflection Smart-Society as a New Model of the Information Society and Its Impact on the Education of the 21st Century. *Future Human Image*, 7, 154–162.

Widhoroso. (2021). Kemenag Komitmen Jalankan Enam Program Prioritas. Retrieved March 10, 2023, from Media Indonesia website: <https://m.mediaindonesia.com/humaniora/459867/kemenag-komitmen-jalankan-enam-program-prioritas>

Yusran Asmuni. (1996). *Ilmu Tauhid*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.