

BAB II

ACUAN TEORI

2.1 ACUAN TEORI

2.1.1 Pengertian Penerapan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan, sedangkan menurut beberapa ahli, penerapan adalah sesuatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya. Penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Secara bahasa penerapan adalah hal, cara atau hasil (Badudu, 2010).

2.1.2 Nilai

Nilai dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia berarti “harga, ukuran, angka yang mewakili prestasi, sifat-sifat yang penting yang berguna bagi manusia dalam menjalani hidupnya” (Poerwardaminta, 1991). Nilai mengacu pada sesuatu yang oleh manusia ataupun masyarakat dipandang sebagai yang paling berharga.

Nilai-nilai dalam perspektif Islam mengandung dua kategori arti dilihat dari segi normatif, yaitu baik dan buruk, benar dan salah, hak dan batil, diridhai dan dimurkai oleh Allah SWT. Kemudian bila dilihat dari segi operatif, nilai tersebut mengandung lima pertain kategori yaitu: wajib atau fardhu, sunat atau mustahab, mubah atau jaiz, makruh, dan haram. Abdul Majid menjelaskan bahwa dalam islam ada dua dimensi nilai, yakni nilai-nilai Ilahiyah dan nilai insaniyah.

2.1.3 Pendidikan Karakter Menurut Al-Qur'an

Pengertian pendidikan karakter tersebut apabila dihubungkan dengan al-Qalam dan as-Sunnah terlihat memiliki kesamaan. Di dalam

al-Qur'an karakter dalam arti sifat, tabi'at dan sikap batin sebagaimana tersebut di atas sama dengan pengertian akhlak.

Terdapat dalam surat **al-Qalam ayat 4**, sebagaimana Allah Swt berfirman:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

4. “Dan Sesungguhnya kamu benar-benar berbudi pekerti yang agung”.

M. Quraish Shihab dalam Tafsir al-Mishbah menjelaskan bahwa ayat **Al-Qalam:4** diatas mengandung pesan mendalam menyatakan bahwa manusia adalah makhluk yang memiliki tabiat, potensi dan kecenderungan ganda, yakni positif ke arah baik atau negatif ke arah yang buruk. Jika ingin berbahagi, maka dia harus mengembangkan diri ke arah yang baik. Karena itu kedurhakan terjadi akibat ulah manusia sendiri yang enggan menggunakan potensi positifnya (M.Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah jilid 14*. Jakarta: Lentera Hati).

Terdapat dalam surat **As-Sunnah ayat 8**, sebagaimana Allah Swt berfirman:

فَالْهَمَّهَا فَجُورَهَا وَتَقْوَاهَا

8. “Maka Allah mengilhamkan kepada jiwa itu (jalan) kefasikan dan ketakwaannya”.

M.Quraish Shihab dalam Tafsir al-Mishbah ayat:8 diatas mengandung pesan mendalam bahwa manusia memiliki potensi baik (positif) dan buruk (negatif) dalam dirinya. Sifat dasar inilah yang kemudian akan dapat berubah, baik bertambah dan berkembang atau bahkan hilang seiring pertumbuhan usianya. Perubahan tersebut akan dipengaruhi oleh berbagai hal, baik internal maupun eksternal. Secara Internal, potensi baik maupun buruk akan berubah jika dia mengalami

pertimbangan batin atau kecenderungan melakukan sesuatu. Hal ini dialami jika kekuatan pikiran (intelektual), jiwa (spiritual) dan rasa (emosional) yang dimilikinya telah seimbang atau memasuki usia dewasa. Adapun pengaruh eksternal yang dapat merubah karakter manusia diantaranya karena faktor lingkungan. Pembiasaan yang ditanamkan oleh lingkungan tempat dimana dia lahir dan berkembang sedikit banyak akan mempengaruhi pembentukan karakternya (M.Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah jilid 15*. Jakarta: Lentera Hati).

2.1.4 Pendidikan Karakter *Era Society 5.0*

2.1.4.1 Pengertian *Era Society 5.0*

Era Society 5.0 yang merupakan kelanjutan dari era revolusi 4.0. *Era Society 5.0* memiliki pengertian, yaitu era yang digagas pertama kali oleh pemerintah Jepang dengan sebuah program dan ide baru, yaitu masyarakat di titik pusatkan pada manusia (*human-centered*) dan selalu berbasis teknologi (*technology based*) yang berdasarkan pada adat budaya masyarakat di era revolusi 4.0. Oleh karena itu, untuk menghadapi *society 5.0* dibutuhkan ide-ide baru dalam upaya menghadapi tantangan yang akan terjadi *society 5.0*. (Vania, 2020).

2.1.4.2 Ciri-Ciri *Era Society 5.0*

Ciri-ciri *Era Society 5.0* yang ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi, perkembangan sistem digital, kecerdasan artifisial, dan virtual. Oleh karena itu, semakin memusatnya aktivitas antara manusia, mesin dan berbagai sumber daya, teknologi informasi dan komunikasi berdampak pada berbagai aktivitas dan kebiasaan manusia (Ahmadi ddk., 2020). Perkembangan tersebut ditandai dengan determinasi era globalisasi.

Determinasi globalisasi ini ditandai dalam *Era Society 5.0*. *Era Society 5.0* terjadi karena adanya dampak dari revolusi industri 4.0. *Era Society 5.0* dapat dimaknai sebagai masyarakat yang di mana setiap kebutuhan harus disesuaikan dengan standar gaya hidup (*life stlye*) setiap masyarakat serta pelayanan produk yang sudah berkualitas tinggi dan memberi rasa nyaman terhadap semua orang (Komang, 2021).

Revolusi industri 4.0 dan *society 5.0* sama-sama memanfaatkan teknologi untuk kehidupan yang lebih baik, hanya saja *society 5.0* dianggap sebagian orang lebih humanis dibandingkan revolusi industri 4.0 (Saputra ddk., 2020). Kemajuan zaman ke *Era Society 5.0* memungkinkan terjadinya perubahan peradaban dengan cepat, mengingat tujuan utama dari era tersebut adalah membuka sekat akses teknologi kepada semua masyarakat dunia tanpa memandang status sosial.

Akses terhadap perekonomian, kesehatan dan pendidikan akan lebih mudah di era ini (Fajri, 2021). Berbeda dengan revolusi industry 4.0 yang lebih menekankan pada bisnis saja, namun dengan teknologi *Era Society 5.0* tercipta sebuah nilai baru yang akan menghilangkan kesenjangan sosial, usia, jenis kelamin, bahasa dan menyediakan produk serta layanan yang dirancang khusus untuk beragam kebutuhan individu dan kebutuhan banyak orang (Rahayu, 2021).

2.1.4.3 Pendidikan Karakter di *Era Society 5.0*

Tantangan era revolusi *industri 5.0* perlu dikemas dan dipersiapkan secara matang, sehingga akan selaras dengan perkembangan zaman. Namun, ada kekhawatiran bahwa perkembangan masyarakat digital dapat mengikis nilai-nilai dan karakter manusia. Oleh karena itu, penting untuk memprioritaskan pendidikan karakter dalam masyarakat *era society 5.0* (Keban, 2022). Persiapan terhadap tantangan *Era 5.0*, proyeksi

kurikulum pendidikan telah menyebutkan beberapa pokok substansi yakni: 1) pendidikan karakter; 2) kemampuan berpikir secara kritis, kreatif, dan inovatif; 3) kemampuan dalam mengaplikasikan teknologi pada era tersebut (Kusmiani ddk., 2021).

Menurut Syahril dan Zen yang dikutip keban (2022) pendidikan di *era society 5.0*. Slameto (2019) mengatakan bahwa *society 5.0* adalah masyarakat di mana berbagai kebutuhan yang dibedakan dan dipenuhi dengan menyediakan produk dan layanan yang diperlukan dalam jumlah yang memadai kepada orang-orang yang membutuhkannya pada saat dan di mana semua orang dapat menerima layanan berkualitas tinggi dan kehidupannya yang nyaman serta penuh semangat.

2.1.4.4 Prinsip Pendidikan Karakter di Era Society 5.0

Prinsip *Era Society 5.0* perubahan yang lebih cepat dan banyak pilihan dalam kehidupan yang serba cepat. Lebih dari itu, pendidik memiliki kewajiban moral untuk mendukung peserta didik agar menjadi pribadi yang hidupnya dapat mengejar tujuan dengan prinsip-prinsip moral yang tinggi. Prinsip diri yang kuat bisa membantu orang lain serta diri sendiri. Guru harus menumbuhkan peserta didik untuk mandiri dan dapat membuat keputusan berdasarkan keyakinan mereka, serta citra yang positif, dan aspirasi yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Society 5.0 adalah gagasan untuk masyarakat berbasis teknologi yang berpusat pada manusia (Bahri., 2022). Sejalan dengan pendidikan karakter mengajarkan manusia bagaimana menjalani kehidupan yang layak, termasuk bagaimana saling peduli. Manusia akan lebih mampu melakukan semua tugas jika mereka mengadopsi pola pikir yang saling mendukung dalam era teknologi.

2.1.4.5 Peran Pendidikan Karakter di Era 5.0

Pendidikan memiliki keutamaan dalam merubah pola pikir manusia kearah yang lebih baik, melalui peran pendidikan dalam penanaman nilai moral dan nilai industri sebagai perkembangan teknologi. Hal ini tidak terlepas dari tugas pendidik di semua jenjang pendidikan, dan tidak terbatas pada pemenuhan otak anak dengan berbagai ilmu pengetahuan, dan pendidikan selayaknya mengajarkan secara menyeluruh yang memasukkan beberapa aspek akidah dan tata moral (Rosita, 2018).

Dunia pendidikan yang dapat mengimbangi akselerasi yang terjadi saat ini yang dapat berubah dalam sekejap untuk mengikuti *Era Society 5.0* (Bahri, 2022). Dunia pendidikan terdapat aspek yang penting bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia yang berkualitas agar mampu menggerakkan semua aspek kehidupan yang baik (Fadilla, 2019). Pendidikan karakter terintegrasi dalam tindakan dan tutur kata terhadap pimpinan dan tenaga pendidik kepada peserta didik, dapat diklasifikasi menjadi tiga kategori yaitu perintah, permintaan dan saran.

2.1.4.6 Efek Era Society 5.0 Terhadap Remaja

Kemajuan teknologi yang diakui semakin memudahkan generasi muda dalam mencari informasi dan ilmu pengetahuan, namun disisi lain juga menyebabkan terjadinya pergeseran nilai dalam sikap hidup dan pengamalan agama yang bias menuju kebebasan dan hiper teknologi (Khorofi, 2021).

Menurut Nasrullah media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain membentuk ikatan sosial secara virtual. Di media sosial, tiga bentuk yang terkait dengan pentingnya sosialisasi adalah pengenalan (*cognition*), komunikasi

(*communicate*) dan kerjasama (*cooperation*) (Nurfitri ddk., 2022).

2.1.4.7 Pembelajaran Yang Berpusat Pada Siswa Di Era Society 5.0

Strategi yang dirancang untuk menghasilkan inovasi baru dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran (Yazid dkk., 2021). Keunggulan guru dalam menyikapi pembelajaran di Era Society 5.0 dengan menggabungkan beberapa aspek yakni literasi digital, literasi teknologi (Handayani ddk., 2017). Era society 5.0, siswa harus memiliki sifat-sifat Pancasila seperti, rasa ingin tahu, inisiatif, ketekunan, kemampuan beradaptasi, kepemimpinan, dan kepedulian sosial dan budaya (Padmawati ddk., 2022). Pendidik profesional harus menunjukkan pemikiran kreatif dan orisinal, multiliterasi pedagogik, kepribadian dan kompetensi profesional, serta disiplin, jujur, dan percaya diri (Satria ddk., 2019).

2.1.5 Pembelajaran Biologi Era Society 5.0

Pembelajaran biologi era society 5.0 berfokus pada pengembangan keterampilan 4C, yaitu berpikir kritis, memecahkan masalah, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*) menjadi ciri khas era ini, mengintegrasikan seni dan teknologi dalam proses belajar. Pembelajaran STEAM meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa, sesuai dengan tuntutan era society 5.0 (Fadhilah, 2022).

Pembelajaran biologi juga dilakukan dengan menggunakan media digital seperti virtual laboratorium dan game based learning. Hal ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi secara interaktif dan meningkatkan minat mereka terhadap subjek. Dalam menghadapi era society 5.0, pendidikan harus lebih inovatif dan kreatif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam beradaptasi dengan tuntutan zaman. Pembelajaran biologi harus dilakukan dengan berbagai strategi,

seperti menggunakan game dan praktikum, untuk meningkatkan keterampilan siswa dan meningkatkan minat mereka terhadap subjek (Fadhilah, 2022).

2.1.6 Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Biologi Era Society 5.0

Pendidikan karakter pada pembelajaran Biologi di *era Society 5.0* berfokus pada pengembangan keterampilan siswa yang meliputi berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*) digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mereka (Fadhilah, 2022).

Teknologi informasi dapat mendukung pendidikan karakter di era Society 5.0 dengan beberapa cara:

1. Pengembangan Keterampilan:

Teknologi dapat mempengaruhi siswa kembangkan dalam keterampilan berpikir kreatif, inovatif, kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi, yang sangat penting untuk menghadapi tantangan di *era Society 5.0*.

2. Penggunaan Media Pembelajaran:

Teknologi digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa tetap produktif dalam teknologi sambil menjaga nilai-nilai karakter yang baik. Contohnya, pembelajaran melalui sosial media dapat diawasi oleh guru untuk memastikan siswa tetap produktif dan menjaga karakter yang dimiliki (Nurfitri ddk., 2022).

3. Penguatan Nilai Karakter:

Teknologi memungkinkan pengawasan dan penilaian yang lebih efektif, sehingga guru dapat memasukkan unsur karakter baik seperti kejujuran, kata yang sopan, dan kerja sama dalam penilaian siswa. Hal ini membantu siswa untuk memahami

nilai-nilai moral dan sosial yang diperlukan untuk menavigasi perubahan sosial dan teknologi yang cepat.

4. Pengembangan Literasi Digital:

Pendidikan karakter di *era Society 5.0* juga melibatkan pengembangan literasi digital, yang memungkinkan siswa untuk memanfaatkan teknologi dengan bijak dan bertanggung jawab. Literasi digital membantu siswa untuk memahami dan menggunakan teknologi dengan benar, yang penting untuk menghadapi tantangan di *era Society 5.0* (Meilanny, 2020).

Pembelajaran Biologi di era *Society 5.0* dapat diintegrasikan dengan pendidikan karakter melalui beberapa pendekatan;

1. Pembelajaran STEAM:

Menggunakan pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*) dalam pembelajaran biologi dapat meningkatkan berpikir kritis dan kreatif siswa. Dengan pendekatan ini, siswa diajarkan untuk berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berinovasi, yang merupakan bagian dari pendidikan karakter (Fadhilah, 2022).

2. Penggunaan Teknologi:

Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran biologi dapat meningkatkan data, literasi teknologi, dan literasi manusia. Hal ini membantu siswa memahami dan mengaplikasikan teknologi dalam konteks biologi, serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

3. Pembelajaran Berbasis Masalah:

Menerapkan pembelajaran berbasis masalah dalam biologi memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah yang relevan dengan biodiversitas. Hal ini meningkatkan

keterampilan memecahkan masalah dan berpikir kritis, yang merupakan bagian dari pendidikan karakter.

4. Pendidikan Moral:

Menerapkan pendidikan moral kepada siswa dalam pembelajaran biologi dapat membantu siswa memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai etika dalam konteks biologi. Hal ini meningkatkan pemahaman siswa tentang pentingnya keberlanjutan dan harmonisasi dengan lingkungan.

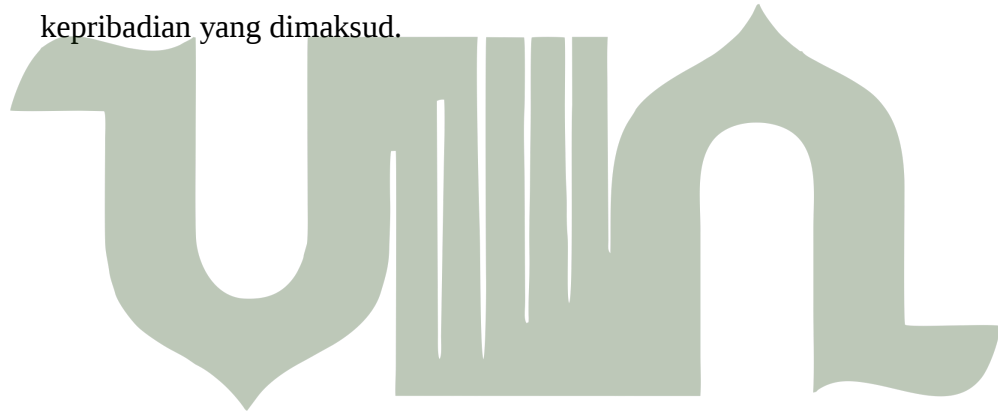
2.2 Penelitian Relevan

Sebagai landasan berfikir dan acuan untuk mengembangkan pemikiran peneliti, di bawah ini peneliti sampaikan beberapa penelitian yang berkaitan dengan judul yaitu;

1. Berdasarkan hasil penelitian Binti Mu'awanah di SMA Negeri 1 Balong Ponorogo dengan judul "Pendekatan Guru PAI dalam Internalisasi Nilai-Nilai Agama pada Siswa di Era Masyarakat 5.0" (2023). Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karena anak-anak tidak memanfaatkan teknologi yang lebih canggih, moral mereka menurun di Era Masyarakat 5.0. Hal ini terutama berlaku bagi anak-anak yang mengidentifikasi diri sebagai orang yang religius. Siswa tampak terbuai karena banyaknya kenyamanan yang tersedia di Era Masyarakat 5.0. Akibatnya, mereka tampak mengabaikan nilai-nilai agama yang harus dihormati siswa. Untuk membantu siswa dalam mengasimilasi prinsip-prinsip agama tersebut, guru PAI telah menerapkan berbagai taktik di Era Masyarakat 5.0, termasuk pendekatan individu dan kelompok. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti ingin bekerja sama dengan SMA Negeri 1 Balong Ponorogo.
2. Era Susanto melakukan penelitian "Analisis Nilai Pendidikan Karakter pada Pendidikan Dasar di Era Society 5.0" pada tahun 2023. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif. Berdasarkan hasil dan

analisis data, setiap orang di era Society 5.0 harus memiliki sifat-sifat berikut: kejujuran, tanggung jawab, empati, dan rasa hormat terhadap orang lain. 3. Penelitian tahun 2020 oleh Intan Juwita, Pendi, dan Eka Rachma Kurniasi. Berjudul “Penilaian Karakter” MA Muhammadiyah Gantung Kelas X MIA dan Negeri 1 Simpangkatis Kelas VIII. Pendekatan penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini.

3. Temuan penelitian menunjukkan bagaimana pendidikan karakter telah dimasukkan ke dalam pembelajaran matematika di MA Muhammadiyah Gantung dan SMP Negeri 1 Simpangkatis. Doa bersama, siswa mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas, dan guru memberikan lembar kerja dan meminta siswa bekerja dalam kelompok adalah semua praktik pendidikan yang dapat membantu dalam pengembangan karakteristik karakter pada anak-anak. Sikap yang kuat, pengendalian diri, toleransi, kerja sama tim, ketekunan, akuntabilitas, pemberdayaan, kompetisi, dan sportivitas semuanya ditunjukkan oleh kepribadian yang dimaksud.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN