

BAB I PENDAHULUAN¹

A. Latar Belakang

Perkembangan dan kemajuan teknologi terus melaju begitu cepat membawa perubahan pada kehidupan bagi masyarakat. Pada abad ke-21, dunia telah menghadapi era digital revolusi industri 4.0 dan terus mengalami perkembangan dan mencapai masa baru yaitu era *society 5.0*. Era *society 5.0* berupaya menerobos tantangan era sebelumnya yakni era revolusi industry. Berbeda dengan perkembangan revolusi industry 4.0 yang lebih menekankan pada digitalisasi, melalui *society 5.0* manusia dapat memusatkan peranan teknologi secara bijak untuk dapat mendukung dan mempermudah proses kehidupan manusia².

Adapun perintah Allah yang berkaitan dengan Pendidikan bahwa kita sebagai manusia wajib untuk menuntut Ilmu yang telah dituliskan di dalam Al-Qur'an terdapat pada Surah Al-Jumuah ayat 2:

هُوَ الَّذِي بَعَثَ فِي الْأُمَمِينَ رَسُولًا يُخَلِّقُ لَهُمْ آيَاتِهِ وَيُرَكِّبُهُمْ وَيُعَلِّمُهُمُ
الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَإِنْ كَانُوا مِنْ قَبْلُ لَفِي ضَلَالٍ مُبِينٍ

Artinya: “Dia-lah yang mengutus kepada kaum yang buta huruf seorang Rasul dari kalangan mereka sendiri, yang membacakan kepada mereka ayat-ayat-Nya, menyucikan mereka, dan mengajarkan kepada mereka Kitab dan Hikmah (As-Sunnah), meskipun sebelumnya mereka adalah orang-orang yang sebelumnya benar-benar dalam kesesatan yang nyata.”

Dari ayat di tersebut dimaknai bahwa Allah SWT telah memerintahkan kita

² Umrio. Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Society 5.0. Jurnal Al-Makrifat 6, no. 2 (2021), 108

sebagai manusia sudah seharusnya untuk mempelajari ilmu-ilmu Pendidikan guna untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan dari yang tidak kita ketahui menjadi tahu.

Era *society* 5.0 secara tidak langsung membawa dampak perubahan yang semakin laju terutama pada bidang pendidikan. Pendidikan memiliki peran yang sangat besar dalam meningkatkan kualitas dan mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM). Menurut Peraturan UU No.20 Tahun 2003 pasal 3 dijelaskan peran dan fungsi pendidikan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Tantangan pendidikan dalam menghadapi era *society* 5.0 terutama pada pendidikan agama Islam semakin kompleks yakni pendidikan harus mempersiapkan dan melakukan perkembangan sesuai dengan tuntutan era, mempengaruhi perkembangan dan pelaksanaan pembelajaran baik dari segi model, metode dan media pembelajarannya². Di era *society* 5.0 masyarakat dituntut dan harus siap untuk menguasai kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) yakni kemampuan memecahkan masalah kompleks, kemampuan berpikir secara kritis, dan kemampuan untuk berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah menggunakan pengetahuan yang dimiliki serta dapat

membuat keputusan dalam situasi-situasi yang kompleks.

Di era *society* 5.0 kemampuan berpikir tingkat tinggi atau HOTS harus diiringi kemampuan menguasai teknologi yang cepat. Di era *society* 5.0 sumber daya manusia benar-benar disiapkan untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi, informasi, dan komunikasi agar mampu memecahkan masalah. Satu dari tujuh kemampuan yakni kemampuan berpikir kritis tidak akan tergantikan oleh *Artificial Intelligence* (AI) dan robot sejenisnya³. Mengintegrasikan teknologi dan kearifan lokal perlu dilakukan dalam menuntun kemampuan berpikir tingkat tinggi dan membantu menghadapi perkembangan globalisasi⁴.

Adanya era *society* 5.0 dengan kemajuan perkembangan dan pemanfaatan IPTEK yakni terintegrasi teknologi menjadi tantangan untuk tidak melupakan adanya kearifan lokal sebagai identitas bangsa. Sebagai warga negara mempunyai tanggung jawab dalam mengenalkan, mengingat dan mengajarkan nilai-nilai kearifan lokal agar tidak terlupakan oleh perkembangan era modern. Kearifan lokal yang merupakan bagian dari kebiasaan suatu masyarakat yang menjadi satu kesatuan dengan masyarakat setempat⁵. Budaya lokal akan tergeser oleh perkembangan budaya modern apabila dihiraukan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi boleh terus menerus melaju, namun kearifan lokal sebagai pribadi bangsa harus diperkenalkan dalam rangka menjalankan tanggung

³ Fitriani, W., Bakri, F., & Sunaryo, S. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Fisika Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (High Order Thinking Skill) Siswa SMA. WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika), 2(1)

⁴ Rahardhian, Adhitya. 2022. Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (Critical thinking skill) dari Sudut Pandang Filsafat. Jurnal filsafat Indonesia. Vol 5, no 2. 87-94

⁵Wibowo, A., & Gunawan. (2015). Pendidikan karakter berbasis kearifan lokal di sekolah: konsep, strategi, dan implementasi. Pustaka Pelajar.

jawab moral kebangsaan.

Sebagai seorang pendidik melihat permasalahan situasi serta kondisi yang dihadapi dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran, guru diharapkan dapat menemukan suatu solusi dan inovasi di dalam dunia pendidikan yang mampu mengatasi permasalahan. Pembelajaran pendidikan agama Islam di era *society* 5.0 akan terlaksana dengan baik apabila terdapat adanya keselarasan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran⁶. Dalam merencanakan pembelajaran, guru pendidikan agama Islam perlu mempersiapkan desain pembelajaran yang sesuai dengan era *society* 5.0 yang dapat membangun pemikiran level tinggi peserta didik dan mengintegrasikan terintegrasi teknologi dan kearifan lokal untuk mendukung pembelajaran di era *society* 5.0.

Sumber belajar yang selalu digunakan oleh guru dan siswa adalah bahan ajar. Bahan ajar merupakan bagian terpenting dalam melaksanakan pendidikan di sekolah. Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis haruslah dapat membantu siswa untuk mewujudkan pembelajaran yang berkualitas⁷. Selain itu suasana menyenangkan dan interaktif dalam pelaksanaan pembelajaran dapat dihadirkan melalui pemanfaatan perkembangan teknologi. Inovasi penggunaan bahan ajar yang memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini mendukung dan sesuai di era *society* 5.0 yang berbasikan teknologi dan peran teknologi harus turut berdampingan dalam

⁶ Afrila, D. & Yaymayani, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif dengan Software Adobe Flash pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi di Universitas Batanghari Jambi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, Vol 18 No 3 pp 539-551.

⁷ Rachmadtullah, R., Zulela, M., & Sumantri, M. S. 2019. Computer-Based Interactive Multimedia: A Study on The Effectiveness of Integrative Thematic Learning in Elementary

pendidikan guna menuju pendidikan yang berkualitas.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, untuk dapat mewujudkan dan menyelesaikan permasalahan tantangan di dalam dunia pembelajaran pendidikan agama Islam di era *society* 5.0 ini yakni dapat diatasi dengan mengembangkan bahan ajar PAI (Pendidikan Agama Islam) berbasis HOTS yang terintegrasi teknologi yang mampu membantu dalam penanaman nilai-nilai agama, kemampuan berfikir tingkat tinggi, memiliki kemampuan dalam menghadapi era globalisasi terintegrasi teknologi tanpa melupakan dan menghilangkan diri pribadi bangsa yakni kearifan lokal untuk mendukung dan melangsungkan pembelajaran di era *societ* 5.0". Maka peneliti akan melakukan penelitian berjudul "Pengembangan bahan ajar PAI berbasis HOTS terintegrasi Teknologi dan Kearifan lokal untuk mendukung pembelajaran di Era *Society* 5.0".

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Bagaimana proses pengembangan bahan ajar PAI berbasis HOTS terintegrasi teknologi dan kearifan lokal untuk mendukung pembelajaran di era *society* 5.0 ?
- 2) Bagaimana tingkat validitas bahan ajar PAI berbasis HOTS terintegrasi teknologi dan kearifan lokal untuk mendukung pembelajaran di era *society* 5.0 ?
- 3) Bagaimana tingkat kelayakkan bahan ajar PAI berbasis HOTS terintegrasi teknologi dan kearifan lokal untuk mendukung pembelajaran di era *society* 5.0 ?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai di dalam penelitian ini sebagai berikut : :

- 1) Untuk mengetahui pengembangan bahan ajar PAI berbasis HOTS terintegrasi teknologi dan kearifan lokal untuk mendukung pembelajaran di era society 5.0.
- 2) Untuk mengetahui tingkat validitas bahan ajar PAI berbasis HOTS terintegrasi teknologi dan kearifan lokal untuk mendukung pembelajaran di era society 5.0.
- 3) Untuk mengetahui bagaimana tingkat kelayakkan bahan ajar PAI berbasis HOTS terintegrasi teknologi dan kearifan lokal untuk mendukung pembelajaran di era society 5.0.

2. Kegunaan Penelitian

Kegunaan Ilmiah, dari hasil penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Memberikan suatu solusi dan menghasilkan sebuah inovasi di dalam dunia pendidikan berupa bahan ajar Pendidikan Agama Islam (PAI) yang solutif, interaktif, inovatif serta kreatif yang berbasiskan HOTS terintegrasi teknologi dan kearifan lokal yang dapat dijadikan suatu solusi demi mendukung pembelajaran di Era Society 5.0
- 2) Membantu kegiatan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di dalam dunia pendidikan sebagai bahan ajar PAI berbasis HOTS terintegrasi teknologi dan kearifan lokal untuk mendukung pembelajaran di Era Society 5.0.

D. Batasan Istilah

Agar tidak terjadi kekeliruan terhadap judul yang diajukan dan agar ruang lingkup penulis ini tidak terlalu luas dan untuk menghindari perbedaan pemahaman antara penulis dan pembaca serta memudahkan penulis tentang istilah-istilah yang terdapat dalam penulisan ini, maka penulis memberikan batasan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada materi akhlak mahmudah dan madzmumah
2. Penelitian ini dilaksanakan sampai dengan tahap uji kelayakan dan validitas bahan ajar
3. Penelitian ini berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)
4. Penelitian ini Terintegrasi Teknologi dan Kearifan Lokal.

E. Telah Pustaka

Penelitian mengenai pengembangan bahan ajar Pai berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) yang terintegrasi teknologi, dan kearifan lokal telah banyak dilakukan. Masing-masing penelitian memiliki fokus yang berbeda sesuai dengan lingkup kajian masing-masing.

Berikut adalah beberapa referensi yang relevan.

1. Penelitian oleh Noviansyah, Parida, dan Dewi ini mengeksplorasi pengembangan media dan bahan ajar PAI yang memanfaatkan teknologi informasi. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran seperti Quizizz dan Google Classroom dapat meningkatkan
-

motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI⁸.

2. Putra mengembangkan bahan ajar PAI yang mengintegrasikan kearifan lokal di IAIN Kerinci. Penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan praktis dan efektif digunakan, dengan peningkatan skor rata-rata hasil belajar siswa dari 69,1 (pre-test) menjadi 81,3 (post-test)⁹.
3. Pirzan, Karolina, dan Indrawari meneliti pendekatan pembelajaran PAI berbasis HOTS dalam konteks Society 5.0. Mereka menekankan pentingnya penggunaan pendekatan STEAM yang mendorong siswa untuk melakukan penyelidikan ilmiah dan berpikir kritis serta kreatif dalam memecahkan masalah berbasis teknologi¹⁰.

Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar PAI berbasis HOTS teintegrasi teknologi, dan kearifan lokal dalam pengembangan bahan ajar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa. Selain itu, pendekatan ini juga berperan dalam melestarikan nilai-nilai budaya lokal serta membentuk karakter siswa yang sesuai dengan nilai-nilai akhlak yang diharapkan.

F. Sistematika Pembahasan

Sebelum tulisan ini dikaji, ada beberapa tulisan yang serupa dengan penelitian ini yang berkaitan dengan pengaruh pengembangan bahan ajar pai

⁸Noviansyah, R., Parida, S., & Dewi, A. (2024). Pengembangan media dan bahan ajar PAI berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Cendekia Pendidikan*, 8 Putra, M. A. (2024). Pengembangan

⁹ Putra, M. A. (2024). Pengembangan bahan ajar PAI berbasis kearifan lokal di IAIN Kerinci. *Jurnal Riset Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 67-78. ⁹Pirzan, K., Karolina,

¹⁰ L., & Indrawari, M. (2021). Pendekatan pembelajaran PAI berbasis HOTS di era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Islam Kontemporer*, 9(2), 112-125

berbasis HOTS terintegrasi teknologi dan kearifan lokal untuk mendukung pembelajaran di era society 5.0" beberapa penelitian karya ilmiah yang menjadi rujukan dalam penelitian ini seperti berikut.

Bab I. Pendahuluan yang isinya: Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Istilah, Tujuan dan Kegunaan Penelitian, Telaah Pustaka, Hipotesis dan diakhiri dengan Sistematika Pembahasan.

Bab II. Landasan Teoretis yang isinya: yang membahas tentang Bahan Ajar pai Berbasis HOTS Terintegrasi Teknologi dan Kearifan Lokal pada materi Akhlak Mahmudah dan Madzmumah

Bab III. Metodologi Penelitian yang isinya: Lokasi Penelitian, Populasi dan Sampel, Metode Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, dan Teknik Analisis Data.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan pembelajaran merupakan komponen isi pesan dalam kurikulum yang harus disampaikan kepada siswa. Komponen ini memiliki bentuk pesan yang beragam, ada yang berbentuk fakta, konsep, prinsip/kaidah, prosedur, problema, dan sebagainya. Komponen ini berperan sebagai isi atau materi yang harus dikuasai siswa dalam proses pembelajaran. Materi pembelajaran telah tersusun secara sistematis dalam struktur organisasi kurikulum pendidikan dan pelatihan. mengungkapkan bahwa “Bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.”

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran¹¹. Bahan ajar harus dikuasai dan dipahami oleh siswa karena membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu bahan ajar juga merupakan tuntunan dalam kegiatan proses pembelajaran.

b. Fungsi Bahan Ajar

Fungsi bahan ajar dapat dilihat dari dua aspek, yaitu aspek dari guru dan aspek

¹¹Ahmad Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2013), 27.

dari siswa yang akan dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Fungsi bahan ajar bagi guru antara lain :
 - a) Dapat menghemat waktu guru dalam mengajar.
 - b) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif.
 - c) Mengubah peran guru dari seorang pengajar menjadi fasilitator.
 - d) Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam pembelajaran untuk mencapai standart kompetensi yang akan dicapai siswa.
- 2) Fungsi bahan ajar bagi siswa yaitu :
 - a) Siswa dapat belajar mandiri dimanapun dan kapanpun.
 - b) Siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuan masing- masing.
 - c) Siswa dapat belajar sesuai dengan urutan pelajaran yang dipilihnya sendiri.
 - d) Menjadi pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari dan dikuasai.

c. Jenis-Jenis Bahan Ajar

Jenis bahan ajar akan selalu berkaitan dengan sumber bahan ajar, sumber bahan ajar adalah tempat dimana bahan ajar dapat diperoleh oleh siswa untuk menjadi panduan dalam proses pembelajaran. Berbagai sumber belajar dapat diperoleh siswa sebagai bahan ajar untuk mendapatkan materi pembelajaran dari

standart kompetensi dan kompetensi dasar. Berikut jenis-jenis bahan ajar menurut Andi sebagai berikut¹²:

1) Handout

Handout adalah bahan ajar tertulis yang telah disiapkan oleh guru untuk menambah pengetahuan siswa. Biasanya handout di ambil dari beberapa literatur yang memiliki relevansi dengan materi pokok pelajaran yang harus dikuasai siswa.

2) Buku

Buku merupakan bahasa ilmiah yang ditulis untuk menyajikan ilmu pengetahuan. Isinya yang didapat dari berbagai cara, misalnya: hasil penelitian, hasil pengamatan, dan hasil imajinasi seseorang yang biasa disebut dengan fiksi.

3) Modul

Modul adalah sebuah tulisan yang berbentuk buku dengan tujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa bimbingan seorang guru, dan didesain guna membantu siswa dalam menyelesaikan tujuan-tujuan suatu proses pembelajaran.

4) Radio

Radio adalah media audio yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar dan siswa dapat belajar tentang suatu materi pembelajaran. Dimana radio biasanya dapat dirancang sebagai

¹² Andi, *Pengembangan Bahan Ajar* (Yogyakarta: Andi Publisher, 2015), 51.

bahan ajar, pada jam tertentu guru merencanakan sebuah program pembelajaran yang berisi materi melalui radio.

5) Video atau Film

Video atau film adalah suatu bahan ajar yang berupa audiovisual sehingga dapat menampilkan materi secara keutuhan, sehingga pada saat penampilan video siswa dapat menguasai satu atau lebih kompetensi dasar

6) Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan kombinasi dua atau lebih media (audio, teks, animasi dan video) yang disusun sesuai kebutuhan materi tertentu. Penggunaan multimedia interaktif dapat mengendalikan perintah dan atau perilaku alami dari suatu presentasi, dan dapat memudahkan penggunaanya dalam mempelajari materi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini bahan ajar yang akan digunakan adalah berupa modul, karena pembelajaran dengan modul memungkinkan siswa dapat memahami materi yang disajikan, serta mempermudah guru dalam memberikan materi yang akan disampaikan.

2 Hakikat Modul

a. Pengertian Modul

Modul merupakan bahan ajar yang digunakan untuk memudahkan siswa memahami materi. Menurut Nugraha¹³ menjelaskan bahwa “Modul merupakan

¹³ Nugraha, *Pengembangan Modul Pembelajaran* (Bandung: Pustaka Setia, 2015), 202.

sebuah bahan ajar cetak yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik.”

Dharma menjelaskan bahwa “Modul yaitu pengemasan bahan ajar secara sistematis, dan juga secara terencana yang membuat siswa lebih mudah dalam menguasai materi¹⁴.” Oleh sebab itu modul dapat dinyatakan sebagai bahan ajar cetak yang dikemas secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami agar siswa dapat belajar secara mandiri, baik secara kelompok atau perorangan tanpa atau dengan bimbingan dari guru. Sedangkan menurut Imansari bahwa modul adalah bahan ajar cetak yang terdiri dari serangkaian unit kegiatan belajar yang disusun secara sistematis, menyajikan materi bahasan dan berbagai bidang studi yang terintegrasi antara mata pelajaran satu dengan mata pelajaran lain melalui penggunaan tema yang kontekstual¹⁵.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa modul merupakan satu unit program pembelajaran yang terencana, didesain dengan tujuan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Tujuan dan Fungsi Modul

Modul memiliki banyak arti yang berhubungan dengan belajar mandiri, siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja secara mandiri. Dengan konsep yang demikian, maka kegiatan belajar tidak terbatas hanya kekurangan tempat dan waktu, bahkan siswa berada pada tempat yang jauh pun bisa mengikuti pola belajar

¹⁴ Dharma, *Strategi Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta: Prenada Media, 2018), 29

¹⁵ Imansari, *Desain dan Pengembangan Modul Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2015), 27.

dengan modul ini. Selain itu, menurut Satriawati penggunaan modul bertujuan agar pendidikan bisa dicapai secara efektif dan efisien. Para pelajar dapat mengikuti program pengajaran sesuai dengan kecepatan dan kemampuan sendiri, lebih banyak belajar mandiri, dapat mengetahui hasil belajar sendiri¹⁶. Sedangkan Prastiyowati menyebutkan penggunaan modul bertujuan sebagai berikut¹⁷:

1. Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal.
2. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik peserta didik ataupun tenaga pengajar.
3. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Modul merupakan salah satu sarana dalam kegiatan pembelajaran. Modul merupakan satuan media yang efektif untuk digunakan dan memiliki fungsi dalam kegiatan proses belajar mengajar. Menurut Gunadharma (2015) modul memiliki empat fungsi sebagai berikut¹⁸ :

1) Bahan ajar mandiri

Penggunaan modul dalam proses pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa untuk belajar sendiri tanpa kehadiran pendidik.

2) Mengganti fungsi pendidik

Modul merupakan suatu bahan ajar yang mampu menjelaskan materi secara baik dan dapat mudah dipahami siswa sesuai dengan

¹⁶ Satriawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Modul* (Yogyakarta: Deepublish, 2015), 133.

¹⁷ Prastiyowati, *Desain Modul Pembelajaran Interaktif* (Surabaya: Graha Ilmu, 2015), 200.

¹⁸ Gunadharma, *Strategi Pembelajaran Inovatif* (Jakarta: Gunadharma Press, 2015), 412

tingkat pengetahuan dan usianya. Sementara pendidik memiliki fungsi sebagai penjelas suatu materi. Maka, penggunaan modul dapat berfungsi sebagai pengganti fungsi pendidik atau peran fasilitator.

3) Alat evaluasi

Dengan adanya modul siswa dituntut dapat mengukur dan menilai sendiri tingkat penguasaannya terhadap materi yang di berikan yang telah dipelajari. Dengan demikian, modul menjadi salah satu alat evaluasi.

Dari pendapat beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi dan tujuan pembuatan modul adalah untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan pembelajaran individual dan meningkatkan motivasi belajar siswa karena proses pembelajaran dan penyampaian pesan yang lebih efektif dan efisien serta dijadikan sebagai alat evaluasi, bahan rujukan untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

c. Karakteristik Modul

Modul merupakan salah satu bahan ajar yang dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif dan membuat siswa lebih fokus pada materi. Prastowo menjelaskan bahwa untuk menghasilkan modul yang meningkatkan motivasi dan efektivitas hasil belajar siswa, maka dalam pengembangan harus memperhatikan karakteristik sebagai berikut¹⁹:

1) *Self Instructional* (untuk merubah verbalisasi atau kebingungan

¹⁹ Ahmad Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2013), 35–36

siswa) siswa menggunakan modul agar mampu belajar mandiri sehingga tidak tergantung kepada pihak lain. Untuk memenuhi karakter *self instructional* maka dalam modul harus:

- a) Bertujuan yang jelas setiap modul yang dibuat oleh guru harus mempunyai tujuan yang jelas yaitu untuk mempermudah siswa dan guru untuk mencapai proses belajar mengajar, sehingga dengan adanya modul yang dirancang oleh seorang guru ini dapat mempengaruhi minat siswa dan siswi untuk memperdalam pelajaran tersebut dan meningkatkan daya tarik siswa untuk mengkaji materi pelajaran yang disampaikan.
- b) Berisi materi pembelajaran yang dikemas dan disederhanakan ke dalam poin-poin tertentu sehingga mudah dipahami oleh siswa, yang pada dasarnya modul ini bertujuan untuk menyederhanakan materi yang disampaikan oleh guru secara efektif dan efisien.
- c) Menyediakan contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran. Dalam modul juga harus menyediakan contoh yang mudah dipahami oleh siswa dan guru lebih mudah menyampaikan materi, contoh tersebut dapat berupa gambaran ataupun dalam bentuk tabel yang bertujuan untuk mempermudah daya ingat siswa dan meningkatkan keterkaitan siswa dalam pelajaran tersebut, khususnya pelajaran bahasa Indonesia teks ceramah.
- d) Menampilkan soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan siswa memberikan respon dan mengukur tingkat penguasaanya.
- e) Kontekstual yaitu materi-materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan.

- f) Menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif, bahasa yang disampaikan dalam modul ini harus sederhana dan tidak ambigu, agar dapat dipahami dan bisa memberikan informasi kepada siswa secara jelas dan benar.
- g) Terdapat rangkuman materi pembelajaran, yaitu inti daripada materi-materi yang telah disajikan dalam modul diringkas kembali, dan dijadikan ke dalam bentuk rangkuman atau ringkasan materi.

2) *Stand Alone* (berdiri sendiri) *stand alone* atau berdiri sendiri yaitu modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media pembelajaran lain. Dengan menggunakan modul, siswa tidak tergantung dan harus menggunakan media yang lain untuk mempelajari atau mengerjakan tugas pada modul tersebut. Jika masih menggunakan dan bergantung pada media lain selain modul yang digunakan, maka media tersebut tidak dikategorikan sebagai media yang berdiri sendiri. Modul ini diharapkan mampu menjadi media yang tidak tergantung pada media lain artinya walaupun hanya menggunakan media modul dan tidak didukung dengan media lain seperti buku cetak, majalah dinding namun modul ini tetap dapat digunakan dengan maksimal sebagai bahan ajar bagi siswa-siswi di kelas MAN 2 Deli Serdang/

3) *Adaptif* dikatakan *adaptif* jika modul dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel

digunakan. Dengan memperhatikan percepatan perkembangan ilmu dan teknologi pengembangan modul harus sesuai dengan kemajuan teknologi dan informasi, bisa dimasukkan dan disajikan ke dalam bentuk elektronik seperti gawai, laptop dan media lainnya.

d. Bagian-Bagian Modul

Praktik penulisan modul pembelajaran untuk siswa terdapat beberapa ragam sistematika penulisan. Menurut Prastowo bahwa pada umumnya modul pembelajaran mencakup lima bagian, yaitu²⁰:

1) Bagian pendahuluan

- a. Latar belakang merupakan bagian penting yang menjelaskan alasan perlunya dilakukan suatu penelitian atau pengembangan. Dalam konteks ini, pengembangan modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas X pada materi *akhlak mahmudah* dan *mazmumah* dilatarbelakangi **oleh** rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam mempelajari nilai-nilai akhlak melalui metode konvensional. Materi akhlak yang seharusnya menjadi pondasi pembentukan karakter sering kali dianggap membosankan karena penyajiannya kurang menarik dan tidak sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi berupa

²⁰ Ahmad Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2013), 50

modul yang interaktif dan mudah diakses, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri maupun kolaboratif dengan lebih antusias dan bermakna..

- b. Deskripsi modul merupakan paparan-paparan yang akan dibahas dalam modul ini, deskripsi ini juga bertujuan agar siswa lebih mudah melihat isi materi yang dijelaskan dalam modul.
- 2) Bagian pembahasan. Pada bagian ini berisi tentang pembahasan materi yang akan disampaikan sesuai dengan tuntutan isi kurikulum atau silabus mata pelajaran. Bagian kegiatan belajar terdiri dari:
- a. Kompetensi dasar dan indikator, kompetensi dasar ini lahir dari adanya kompetensi inti dari siswa, sedangkan kompetensi inti merupakan penjabaran antara muatan pembelajaran, mata pelajaran, dan program studi untuk mencapai standar kompetensi di sekolah. Kompetensi dasar ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, mengasah bakat dan minat, sehingga dapat memperbaiki rasa tanggung jawab siswa dan juga rasa saling menghargianya.
 - b. Uraian materi pokok, merupakan uraian yang dicantumkan dalam modul elektrik ini agar tercapainya indikator yang ditetapkan oleh guru atau sekolah

tergantung bagaimana siswa dan siswi menguasai materi pokok yang dipaparkan.

- c. Uraian penjelasan dan ilustrasi adalah uraian penjelasan ini merupakan penjelasan secara detail mengenai materi-materi pokok yang telah terlebih dahulu disampaikan dalam poin sebelumnya, serta diperkuat dengan adanya ilustrasi berupa gambar atau video untuk lebih mudah dipahami oleh siswa sehingga pembelajaran secara mandiri dapat terwujud.
- d. Rangkuman, merupakan kesimpulan materi pokok yang telah diuraikan. Rangkuman dalam modul elektrik biasanya terletak di bagian akhir sebelum daftar pustaka namun rangkuman juga bisa diletakkan dibelakang bab atau satu materi.
- e. Tugas latihan, merupakan alat yang dipakai untuk menguji kemampuan siswa, berhasil atau tidaknya secara kognitif ditentukan dari tugas latihan ini, ini juga menjadi pembuktian bagi guru berhasil atau tidaknya materi yang telah disampaikan.

3) kunci jawaban

Pada bagian ini siswa dapat mencocokkan soal-soal yang sudah di kerjakan pada bagian pembahasan, dan siswa tentunya bisa lebih belajar mandiri. Dengan adanya kunci

jawaban yang tertera dalam modul elektrik tersebut.

4) Daftar pustaka

Semua sumber-sumber yang digunakan dalam referensi pembuatan modul elektrik akan dituliskan dalam lembaran daftar pustaka. Sehingga modul elektrik tersebut tidak diragukan oleh pembaca dan juga mempunyai referensi yang jelas dan dapat dipertanggung jawabkan.

e. Mutu Modul Pembelajaran

Modul pembelajaran mampu menjalankan fungsi dan peranannya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif perlu terlebih dahulu dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kriteria mutu elemen yang mensyaratkannya. Andi (2015) menjelaskan bahwa ada beberapa elemen mutu modul pembelajaran yang harus diperhatikan saat menyusun modul yaitu²¹:

- a) Konsistensi, konsistensi seperti pengetikan pada modul huruf awal dan huruf akhir, jarak spasi dan juga ukuran baris rata kiri-kanan, semua itu dapat mempengaruhi mutu modul tersebut.
- b) Format, format harus sesuai dengan bentuk ukuran kertas modul tersebut, dan tanda-tanda (ikon) yang digunakan mudah dilihat dengan cepat yang bertujuan untuk menekankan pada hal-hal yang dianggap penting atau khusus.

²¹ Andi, *Pengembangan Bahan Ajar* (Yogyakarta: Andi Publisher, 2015), 55.

- c) Organisasi, seperti isi dan materi pelajaran harus disusun secara sistematis dan juga harus disusun dengan sedemikian rupa, pengorganisasian, antar unit, antar paragraf, dan antar bab disusun dalam alur yang memudahkan siswa untuk memahaminya.
- d) Daya tarik, mulai dari sampul atau cover harus bisa menarik siswa, oleh karena itu sampul mempunyai peranan yang cukup penting dalam menentukan daya tarik modul.

2.2 HOTS (*Higher Order Thinking Skills*)

Higher Order Thinking Skills (HOTS) atau kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan bagian dari reformasi pendidikan abad ke-21 yang merujuk pada taksonomi Bloom. Konsep ini diperkenalkan untuk menyiapkan peserta didik menghadapi tantangan revolusi industri dengan keterampilan abad ke-21, tidak sekadar menjadi pelaksana, tetapi mampu berpikir kritis dan mandiri.

Menurut Lewis dan Smith, HOTS terjadi saat individu memanfaatkan informasi yang telah dimiliki, mengolah informasi baru, dan mengintegrasikan keduanya untuk mencapai tujuan tertentu atau menyelesaikan masalah kompleks. Keterampilan ini mencakup kemampuan berpikir kritis, kreatif, pemecahan masalah, serta pengambilan keputusan. HOTS bukan hanya sekadar mengingat fakta atau menerapkan rumus, tetapi melibatkan proses berpikir non-algoritmik yang menuntut inovasi dan pemikiran orisinal dalam menghadapi situasi yang belum dikenal. Sejalan dengan pandangan Onosko & Newman, HOTS adalah

pemikiran yang tidak kaku dan digunakan untuk merespons tantangan baru. Sementara itu, Underbakke menyebut HOTS sebagai kemampuan berpikir strategis yang mencakup penggunaan informasi dalam menganalisis, menyelesaikan masalah, bernegosiasi terhadap isu, hingga membuat prediksi.

b. Karakteristik Berpikir

Karakteristik keterampilan berpikir umumnya dibedakan menjadi dua tingkatan, yaitu keterampilan berpikir tingkat rendah (*Lower Order Thinking Skills*) dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) Perbedaan antara keduanya dapat dilihat pada Tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1. Deskripsi Keterampilan LOTS dan HOTS

Lower Order Thinking Skills (LOTS)	Higher Order Thinking Skills (HOTS)
Strategi kognitif dasar	Berpikir kreatif
Pemahaman	Berpikir kritis
Klasifikasi konsep	Menyelesaikan masalah (<i>problem solving</i>)
Membedakan	Membuat keputusan
Menggunakan aturan rutin	Mengevaluasi
Analisis sederhana	Berpikir logis
Aplikasi sederhana	Berpikir metakognitif
	Berpikir reflektif
	Sintesis
	Analisis kompleks
	Analisis sistemik

Memasuki era society 5.0, dunia mengalami perubahan yang sangat pesat dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Tantangan global seperti kemajuan teknologi, kompleksitas masalah sosial, dan persaingan kerja menuntut lahirnya sumber daya manusia yang tidak hanya menguasai pengetahuan dasar, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir secara mendalam dan reflektif. Dalam konteks inilah, keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills* atau HOTS) menjadi salah satu kompetensi esensial yang harus dimiliki oleh setiap individu agar mampu berpikir kritis, kreatif, dan solutif dalam menghadapi permasalahan yang kompleks dan dinamis. Menurut Fadel adapun keterampilan HOTS pada era society 5,0

Tabel 2.2. Keterampilan Abad 21

Kategori Keterampilan	Komponen
Keterampilan Hidup dan Karir	<ul style="list-style-type: none"> • Fleksibilitas dan adaptabilitas • Inisiatif dan arahan diri • Keterampilan sosial dan lintas budaya • Produktivitas dan akuntabilitas • Kepemimpinan dan tanggung jawab
Keterampilan Inovasi dan Belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Berpikir kritis dan menyelesaikan masalah • Kreativitas dan inovasi • Komunikasi dan kolaborasi
Keterampilan Teknologi, Informasi, dan Media	<ul style="list-style-type: none"> • Literasi informasi • Literasi media • Literasi TIK (Teknologi, Informasi, dan Komunikasi)

2.3 Terintegrasi Teknologi

Integrasi teknologi adalah penggabungan berbagai perangkat dan sistem

teknologi untuk berfungsi sebagai satu kesatuan. Integrasi teknologi dapat dilakukan dalam berbagai bidang kehidupan, seperti pendidikan, bisnis, dan pemerintahan. teknologi memiliki manfaat dan dapat membentuk seseorang untuk memiliki pengetahuan yang cukup tentang fakta, konsep, prinsip, dan teori serta kemampuan mengaplikasikannya, mampu mengambil keputusan berdasarkan konsep, prinsip, dan teori-teori ilmiah; mampu memilih dan memilih teknologi serta mengantisipasi dampak di masa depan.

2.4 Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan gagasan, nilai-nilai dan pandangan-pandangan setempat atau (lokal) yang bersifat bijaksana, bernilai baik dan penuh kearifan yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakat. Kearifan lokal dapat dimasukkan ke dalam pendidikan sebagai salah satu usaha untuk mengenali, mengingat dan mengajarkan nilai-nilai kebudayaan dari generasi ke generasi muda yang semakin maju dan kompleks dengan tidak meninggalkan kultur kebudayaan asli seiring dengan perkembangan era globalisasi dan informasi.

Dengan demikian nilai-nilai kebudayaan yang telah diwariskan oleh generasi tua ke generasi muda tidak luntur. Haryanto (2013) menyatakan kerukunan beragama dalam wujud praktik sosial yang dilandasi suatu kearifan dari budaya merupakan bentuk-bentuk kearifan lokal. Nilai-nilai luhur terkait kearifan lokal meliputi Cinta kepada Tuhan, alam semesta dan isinya, Tanggung jawab, disiplin serta mandiri, Hormat, jujur dan santun, Kasih sayang dan peduli, Percaya diri, kerja keras, dan pantang menyerah, Keadilan rendah hati, Toleransi, cinta damai, dan

persatuan.

2.5 Society 5.0

Society 5.0 adalah konsep masyarakat yang memanfaatkan teknologi canggih untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Konsep ini dicetuskan oleh Jepang sebagai upaya untuk mengatasi dampak negatif Revolusi Industri 4.0. Berikut adalah beberapa poin penting terkait era Society 5.0:

- Society 5.0 merupakan perkembangan dari Society 4.0 atau masyarakat informasi.
- Society 5.0 akan mengubah cara hidup manusia melalui transformasi digital.
- Society 5.0 akan mempermudah dan mempercepat proses sehari-hari, seperti belanja, bekerja, dan berkomunikasi.
- Di era Society 5.0, pendidikan harus beradaptasi dengan perkembangan zaman yang pesat.
- Di era Society 5.0, pendidik harus menjadi guru penggerak yang mengutamakan murid.
- Di era Society 5.0, pendidikan harus menuntut setiap orang untuk lebih kreatif, inovatif, produktif, adaptif, dan kompetitif.

Era society 5.0 secara tidak langsung membawa dampak perubahan yang semakin laju terutama pada bidang pendidikan. Pendidikan memiliki peran yang sangat besar dalam meningkatkan kualitas dan mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM). Menurut Peraturan UU No.20 Tahun 2003 pasal 3 dijelaskan peran dan fungsi pendidikan bahwa Pendidikan nasional berfungsi

mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.:

a) Elemen-Elemen Kunci Pembelajaran di Era Society 5.0

Pembelajaran di Era Society 5.0 membawa transformasi besar dalam dunia pendidikan. Beberapa elemen utama yang menjadi karakteristik dalam era ini meliputi²² :

- **Digitalisasi Proses Pembelajaran**

Penggunaan teknologi digital menjadi fondasi utama dalam pembelajaran. Baik siswa maupun pendidik memanfaatkan perangkat lunak, platform daring, dan teknologi cerdas untuk mengakses serta mendistribusikan informasi. Hal ini membuat pembelajaran lebih mudah diakses kapan saja dan dari mana saja.

- **Penguasaan Keterampilan Digital**

Literasi digital, pemahaman tentang keamanan siber, dan kemampuan menggunakan alat digital menjadi kompetensi esensial. Pendidikan perlu membekali peserta didik dengan keterampilan ini agar siap menghadapi tantangan dunia digital.

²² Mahmudi, M. A. (2024). *Pembelajaran di Era Society 5.0* (Edisi Januari). PT. Mifandi Mandiri Digital

- **Pembelajaran Kolaboratif**

Society 5.0 mendorong kolaborasi aktif antara siswa, guru, dan berbagai pihak eksternal seperti komunitas, industri, dan institusi pendidikan lainnya. Proses belajar tak lagi terbatas dalam ruang kelas, tetapi meluas ke berbagai lingkungan sosial yang mendukung pembelajaran bermakna.

- **Pembelajaran Berbasis Data**

Pemanfaatan data dan analisis menjadi alat strategis dalam memahami perkembangan peserta didik, menyesuaikan materi ajar, serta mengevaluasi efektivitas pembelajaran. Pendidikan menjadi lebih terarah dan responsif terhadap kebutuhan individual.

- **Pembelajaran Sepanjang Hayat (Lifelong Learning)**

Konsep belajar tidak hanya berlangsung pada usia sekolah, tetapi menjadi proses seumur hidup. Sistem pendidikan harus mendorong individu untuk terus belajar dan mengembangkan diri dalam berbagai tahap kehidupan.

- **Inklusi dan Keberagaman**

Pendidikan di era ini menjunjung tinggi prinsip inklusi dan menghargai keberagaman. Setiap individu, termasuk penyandang disabilitas, harus mendapatkan akses yang adil terhadap kesempatan belajar.

- **Pendidikan Berbasis Nilai**

Nilai-nilai seperti keberlanjutan, etika digital, tanggung jawab sosial, dan pemberdayaan individu menjadi aspek penting. Pendidikan di Era Society 5.0 harus mendidik generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga berkontribusi positif bagi masyarakat dan lingkungan.

- **Fleksibilitas Pembelajaran**

Sistem pembelajaran harus adaptif dan personal. Peserta didik diberi kebebasan untuk memilih jalur, metode, dan waktu belajar yang sesuai

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran pada era Society 5.0 memberikan kemudahan bagi pendidik dan peserta didik dalam menjalankan proses belajar-mengajar secara berkelanjutan, kapan pun dan di mana pun, baik di lingkungan nyata maupun virtual. Oleh karena itu, pendidik, peserta didik, dan orang tua perlu memiliki pemahaman yang memadai tentang cara mengoperasikan teknologi untuk mendukung kegiatan pembelajaran secara efektif²³.

²³ Riska, F. M., Nur, S., Asmara, A., Sa'diyah, S. D., Vitalocca, D., Fadjarajani, S., ... & Sampe, F. (2024). Strategi Pembelajaran 5.0.