

INTERNALISASI NILAI-NILAI HUMANISTIK RELIGIUS PADA GENERASI Z DENGAN “DESIGNFOR CHANGE”

Achmad Faqihuddin

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia
achmadfaqihuddin30@gmail.com

Abstract

INTERNALIZATION OF RELIGIOUS HUMANISTIC VALUES IN “Z” GENERATION USING DESIGN FOR CHANGE. The importance of this research is the trend of Generation Z which can not be separated from internet technology. This phenomenon gave birth to a new problem, where the attitude of Generation Z is tend to be individualistic, less sensitive to the environment, likes to do cyberbullying, cybercrime and other problems far from humanist value. This will lead to greater problems if teachers do not use relevant strategies in educating. This study presents the strategy of PAI teachers in instilling religious humanistic values in the Z generation. This research uses a qualitative approach with a method of determining sampling in the form of purposeful sampling precisely in SMAN 26 Bandung. The findings in the field related to the strategy of PAI teachers in instilling humanistic values in the Z generation is through the process of learning in the classroom with various methods of learning PAI accompanied by the use of technology-based media, one of which is using Design For Change method. The result is that students become passionate about learning, being religious, more concerned about humanitarian issues and trying to collaborate in finding solutions. This awareness virus can be transmitted with Internet media and social media that Generasi Z have.

Keywords: Strategy; Humanistic Religious; Generation Z; Internet Technology

Abstrak

INTERNALISASI NILAI-NILAI HUMANISTIK RELIGIUS PADA GENERASI Z DENGAN *DESIGN FOR CHANGE*:

Pentingnya penelitian ini adalah kecenderungan Generasi Z yang tidak bisa dipisahkan dari teknologi internet. Fenomena ini melahirkan masalah baru, dimana sikap Generasi Z yang cenderung individualistik, kurang peka terhadap lingkungan, gemar melakukan *cyberbullying*, *cybercrime* dan permasalahan lain yang jauh dari nilai humanis. Hal ini akan melahirkan permasalahan yang lebih besar apabila guru tidak menggunakan strategi yang relevan dalam mendidik. Penelitian ini menyajikan strategi guru PAI dalam menanamkan nilai-nilai humanistik religius pada Generasi Z. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penentuan sampling berupa *purposeful sampling* tepatnya di SMAN 26 Bandung. Temuan di lapangan berkaitan dengan strategi guru PAI dalam menanamkan nilai-nilai humanis pada Generasi Z adalah melalui proses pembelajaran di kelas dengan berbagai macam metode pembelajaran PAI disertai penggunaan media berbasis teknologi, salah satunya adalah menggunakan metode *Design For Change*. Hasilnya siswa menjadi bersemangat dalam belajar, taat beragama, lebih peduli terhadap isu kemanusiaan dan berusaha berkolaborasi mencari solusi. Virus kepedulian ini dapat ditularkan dengan media internet dan media sosial yang Generasi Z miliki.

Kata Kunci : Strategi; Humanistik Religius; Generasi Z; Teknologi Internet

A. Pendahuluan

Generasi merupakan kelompok yang terdiri dari individu yang memiliki kesamaan dalam rentang usia dan mengalami peristiwa sejarah penting dalam suatu periode waktu yang sama (Mannheim, 1927: 306). Generasi adalah satu kelompok orang yang usianya dalam rentang siklus kehidupan yang sama dan dicirikan sifat-sifat kelompok usia, atau dalam kata lain agregat dari semua orang yang lahir selama rentang waktu sekitar 20 tahun (Strauss & Howe, 1991: 60-61).

Dalam buku *Grown Up Digital* ditulis secara rinci empat generasi yang lahir setelah perang dunia kedua. Yaitu *pertama*, *Baby Boom* lahir antara tahun 1946-1964. *Kedua*, Generasi X lahir antara tahun 1965-1976. *Ketiga*, Generasi Y lahir antara tahun

1977-1997. *Keempat*, Generasi Z yang lahir antara tahun 1998-sekarang (Tapscott, 2013: 24). Komposisi penduduk Indonesia hari ini diisi oleh keempat generasi tersebut tentunya dengan ciri dan karakter yang berbeda.

Generasi Z dikenal sebagai generasi *mobile*, sebagian besar lahir setelah tahun 2000 (Kapil & Roy, 2014: 10-11). Generasi Z merupakan generasi yang tumbuh bersama kemajuan teknologi, sehingga memandang teknologi adalah bagian dari mereka. Generasi ini disebut juga *Net Generation* (Tapscott, 2013: 25). Generasi Z lebih sering menggunakan IT, media sosial dan *smartphone* secara aktif (Torocsik, Szucs, & Kehl, 2014: 43). Penggunaan *smartphone* secara aktif menjadikan generasi Z berbeda dengan generasi lainnya.

Penggunaan *smartphone* secara aktif oleh Generasi Z bukan termasuk perilaku adiktif, akan tetapi mereka menggunakan *smartphone* karena sudah menjadi bagian terpenting dalam kehidupan mereka (Ozkan & Solmaz, 2015: 95-96). Apabila dibandingkan tingkat kecanduan penggunaan *smartphone* antara generasi X, Y dan Z, hasil riset menunjukkan bahwa generasi Y lebih kecanduan *smartphone* secara signifikan dibanding Generasi Z (Zhitomirsky-Geffet & Blau, 2016: 688). Namun tidak menuntut kemungkinan juga penggunaan *smartphone* oleh Generasi Z mengarah kepada perilaku adiktif apabila mengarah kepada ketergantungan yang berlebihan pada *smartphone*.

Hasil riset menunjukkan bahwa ada korelasi positif antara tingkat depresi dan kecanduan internet (Orsal, Orsal, Unsal, & Ozalp, 2013: 452). Penelitian lain menunjukkan ada korelasi negatif antara kecanduan *smartphone* dengan keberhasilan akademik. Namun ada korelasi positif antara kecanduan *smartphone* dengan tingkat depresi. Semakin tingkat kecanduan meningkat, kesuksesan akademik semakin menurun (Cagan, Unsal, & Celik, 2014: 682)

Apabila kita melihat di Indonesia, survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) menunjukkan sebanyak 132,7 juta orang Indonesia telah terhubung ke internet. Total penduduk Indonesia sendiri sebanyak 256,2 juta orang (APJII, 2016). Data ini menunjukkan bahwa lebih dari

50 % penduduk Indonesia sudah terkoneksi dengan internet baik melalui komputer maupun menggunakan *smartphone*.

Namun sangat disayangkan Indonesia menempati posisi dua dalam mengakses konten porno di dunia maya. Pada 2015 pada peringkat kedua di bawah Amerika. Mayoritas pengakses konten pornografi dilakukan oleh anak muda. Bahkan, 80 % pemuda Indonesia menyimpan konten pornografi dalam telepon genggamnya (Jawa Pos, 2016). Padahal riset kesehatan menunjukkan area otak yang dipengaruhi secara negatif oleh kecanduan media porno sama dengan area yang dipengaruhi oleh kecanduan narkoba (Kühn & Gallinat, 2014: 827-834) Hal ini tentu sangat berbahaya bagi kelangsungan generasi muda Indonesia. Padahal pemuda merupakan aset terpenting yang dimiliki bangsa Indonesia. Pemuda hari ini adalah pemimpin masa depan.

Selain akses media porno, tingginya angka *Cyberbullying* di Indonesia menjadi masalah tersendiri. Sekitar 83% pelajar SMA Indonesia memiliki berpengalaman *cybervictimization* dari sesekali atau hampir setiap hari baik di dunia maya maupun di sekolah berupa sebutan nama panggilan yang mengandung ejekan, mengalami rumor/ gosip, ancaman, pelecehan seksual dan berkaitan dengan masalah pribadi dengan menggunakan media sosial, (Safaria, Tentama, & Suyono, 2016: 43). Selain melakukan *cyberbullying*, meningkatnya jumlah pengguna internet di Indonesia melahirkan masalah baru berupa *cybercrime*.

Hasil riset menunjukkan bahwa dampak negatif dari kemajuan teknologi dan mudahnya akses internet adalah munculnya sifat konsumtif, individualistis, kurang peka terhadap lingkungan, menginginkan segala sesuatu didapatkan dengan instan (Juwita, Budimansyah, & Nurbayani, 2015). Fenomena sosial ini sudah muncul di Indonesia. Apabila dibiarkan, mungkin akan melahirkan masyarakat Indonesia yang tidak memiliki sikap humanis. Pendidikan harus menyadari akan hal itu dan terus berupaya mencari strategi yang efektif agar dapat melahirkan generasi muda yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia dan humanis.

Apabila kita melihat tujuan pendidikan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3 dikemukakan bahwa tujuan pendidikan nasional 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 (Republik Indonesia, 2003). Fenomena individualistis, kurang peka terhadap lingkungan, *cyberbullying*, *cybercrime*, mengakses media porno dan masalah lain yang muncul dari Generasi Z jelas bertentangan dengan tujuan pendidikan nasional.

Ciri lain Generasi Z adalah menyukai kebebasan dan tidak menyukai otoritas. Generasi Z juga tidak membedakan dalam hak kelompok usia. Tidak pula ada perbedaan baik laki-laki maupun wanita asalkan sejalan dengannya (Ozkan & Solmaz, 2015: 479-480). Namun apabila kita melihat fenomena di masyarakat, ciri ini tidak terdapat pada generasi sebelumnya. Generasi sebelumnya cenderung otoriter, membedakan kelompok usia dan cenderung kaku menurut pandangan Generasi Z. Pendidik diharapkan mampu menjembatani masalah antar generasi dan semaksimal mungkin berusaha mendidik Generasi Z menggunakan metode yang sesuai dengan ciri dan karakter mereka. Apabila hal ini dibiarkan, maka tidak menuntut kemungkinan akan melahirkan gap antar generasi.

Seiring berjalannya waktu, perangkat *mobile/ smartphone* merupakan peralatan yang efektif untuk belajar dan reformasi sekolah. Asumsi tentang minat siswa terhadap perangkat *mobile* sering menggerakkan penggabungan teknologi baru ke sekolah. Tantangan yang muncul diantaranya berkaitan dengan privasi, kebebasan dan penggunaan sumber daya yang muncul ketika meningkatkan penggunaan teknologi *mobile* di kelas (Philip & Garcia, 2015: 676). Sehingga sekolah khususnya guru dituntut untuk menggunakan teknologi dalam melakukan aktifitas belajar mengajar.

Namun sangat disayangkan, persepsi guru SD, SMP, SMA dan SMK terhadap profesionalisme guru dalam mengimplementasikan *Information and Communication*

Technology (ICT) meningkatkan kualitas pembelajaran yang masih relatif rendah. Kendala guru dalam mengimplementasikan *ICT* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, mayoritas guru SD, SMP, dan SMA masih kurang kemampuan dalam penguasaan TIK, sedangkan masalah yang dihadapi guru SMK berkaitan dengan sarana dan prasarana yang kurang mendukung dalam pembelajaran (Syukur, 2014: 209). Tentu hal ini menjadi PR bagi para pemegang kebijakan dalam hal pendidikan untuk meningkatkan kemampuan pendidik dalam mengimplementasikan *ICT* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Hasil riset menunjukkan bahwa Generasi Millenials atau Generasi Z menghadapi tiga masalah utama berkaitan dengan manajemen pembelajaran, yaitu kurang konsentrasi, kurang keterlibatan dan kurangnya sosialisasi. Untuk mengatasi masalah ini melalui tiga metode, yaitu pembelajaran reflektif, kreatif dan kolaboratif (Karakas, Manisaligil, & Sarigollu, 2015: 237)

Riset menyebutkan bahwa kesenjangan antara Generasi Z dengan pendidik dari generasi sebelumnya bisa dijumpai. Adapun karakteristik pembelajaran dan strategi untuk menjembatani kesenjangan antar generasi yaitu melalui strategi ACT. "A" untuk *assessing and appreciating learner characteristics* (menilai dan menghargai karakteristik pelajar), "C" untuk *committing to relationships and collaboration* (menjalin hubungan dan kolaborasi) dan "T" untuk *teaching with interactive learning techniques* (pengajaran dengan teknik pembelajaran interaktif) (Hart, 2017: 4). Dengan berbagai macam ciri dan karakter Generasi Z, guru dituntut untuk mengemas metode yang sesuai dengan Generasi Z dalam proses pendidikan dan pembelajaran khususnya dalam menginternalisasi nilai-nilai humanis yang mulai pudar dari Generasi Z sebagai konsekuensi logis dari kemajuan teknologi dan internet.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap sebagai masalah sosial atau kemanusiaan. Proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan

dan prosedur. Mengumpulkan data spesifik dari partisipan, menganalisis data untuk deskripsi dan tema dengan menggunakan analisis teks dan menginterpretasi makna yang lebih besar dari temuan, menulis laporan dengan menggunakan struktur dan kriteria evaluasi yang fleksibel dan memasukkan reflektivitas dan juga bias subjektivitas (Creswell, 2015: 52-53)

Dalam menentukan partisipan dan tempat penelitian, penelitian ini menggunakan pendekatan sampling berupa *purposeful sampling* (sampling purposif). *Purposeful sampling* adalah peneliti secara sengaja memilih individu dan tempat untuk mempelajari atau mempelajari fenomena sentral. Standar yang digunakan dalam memilih partisipan dan tempat adalah kayanya informasi yang akan didapatkan (Creswell, 2015: 406). Adapun partisipan dalam penelitian ini yaitu guru Pendidikan Agama Islām (PAI) dan pihak-pihak terkait di SMA Negeri 26 Bandung. Salah satu guru PAI di SMAN 26 Bandung merupakan ketua Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) PAI Kota Bandung dan Instruktur Nasional Kurikulum 2013 Mata Pelajaran PAI, sehingga dapat menunjang dalam mengumpulkan data dan informasi proses penelitian ini.

Adapun dalam penelitian kualitatif sebagai *human instrument*, berfungsi menetapkan fokus penelitian, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya. Untuk itulah *the researcher is the key instrumen*, artinya peneliti adalah instrumen kunci dalam penelitian kualitatif (Sugiono, 2011: 59-60). Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga yakni: observasi (*observation*), wawancara (*interview*), dan dokumentasi (*documentation*).

Dalam melakukan analisis data kualitatif, menurut Miles dan Huberman aktifitas analisis dapat dilakukan dengan tiga langkah, yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*) serta Penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/ verification*)(Miles & Huberman, 1992: 16)

B. Pembahasan

1. Humanistik Religius

Manusia merupakan makhluk yang memiliki akal. Dalam menghadapi berbagai macam permasalahan kehidupan, kecenderungan manusia dalam menyelesaikan permasalahan terbagi menjadi dua pendapat. Pendapat pertama beranggapan bahwa manusia mampu menyelesaikan permasalahannya sendiri tanpa melibatkan peran serta agama sebagai jalan kehidupan dan solusi bagi manusia. Pendapat kedua beranggapan bahwa agama merupakan aspek yang sangat penting dalam memberikan solusi bagi permasalahan kehidupan manusia.

Teknologi dirancang sebagai alat untuk meringankan aktifitas dan pekerjaan manusia sangat berpengaruh kepada paradigma manusia itu sendiri dalam memandang agama. Kemajuan teknologi menjadikan manusia makhluk sekuler bahkan tidak mengakui keberadaan agama dan tuhan. Semua permasalahan dianggap akan selesai dengan mengandalkan kemajuan teknologi. Namun sangat disayangkan, kemajuan teknologi melupakan aspek spiritual yang tidak bisa dipisahkan daridiri manusia. Jauhnya manusia dari nilai-nilai agama melahirkan manusia yang jauh dari nilai-nilai humanis dan spiritual.

Kemajuan teknologi internet berdampak pada fenomena baru dimana kecendrungan manusia yang tidak bisa dipisahkan dari *gadget*. *Gadget* seperti agama baru di kalangan masyarakat. Kecenderungan manusia hidup di dunia maya melahirkan manusia yang individualistis, kurang peka terhadap lingkungan, menginginkan sesuatu dengan cara instan dan jauh dari nilai-nilai spritual. Selain itu perkembangan *game online* yang begitu pesat juga melahirkan manusia yang cenderung melakukan kekerasan di dunia nyata. Untuk itu perkembangan teknologi sudah seharusnya dibentengi dengan nilai-nilai agama sehingga melahirkan manusia yang humanis religius.

Humanisme Islāmyaitu memanusiaikan manusia sesuai dengan perannya sebagai *'abd* dan *khalifah*Allāh di bumi yang didasarkan pada prinsip-prinsip yang nyata, fitri dan rasional. Ia melarang mendewakan manusia atau makhluk lain dan tidak

merendahkan manusia sebagai makhluk yang hina dan berdosa. Humanisme dalam ajaran Islām haruslah didasarkan pada hubungan sesama umat manusia, baik hubungan sesama Muslim ataupun hubungan dengan umat lainnya (Mas’ud, 2002: 130)

Perintah *ṣalāt*di beberapa ayat dalam Al-Quran selalu diiringi dengan perintah zakat. Islām tidak hanya memperhatikan aspek ibadah ritual. Dalam Islam sisi kemanusiaan dan ketuhanan tidak bisa dipisahkan. Islam mengenal hubungan vertikal antara seorang manusia dengan Allah swt (*ḥablun min Allāh*) dan hubungan horizontal (*ḥablun min al-nās*). Diantara bukti baiknya hubungan seseorang dengan Allah swt adalah dibuktikan dengan berbuat baik kepada sesama manusia.

Adapun konsep pendidikan yang humanis religius adalah konsep pendidikan yang berbasis pada nilai-nilai dasar yang terkandung dalam humanisme dan religiusitas. Lima nilai dasar itu adalah kebebasan, kreativitas, kerja sama, kejujuran, dan aktualisasi diri. Sedangkan nilai religiusitas meliputi pengetahuan (*ilmu keagamaan*), keimanan (*‘aqidah*), praktik keagamaan (*syari’ah*), pengamalan keagamaan (*akhlaq*), dan penghayatan keagamaan (*ma’rifah*) (Hibana & Kuntoro, 2015: 29).

Sedangkan faktor penentu sekolah yang humanis religius, antara lain kepala sekolah sebagai motivator, guru sebagai penggerak, program kegiatan yang beragam, sarana belajar yang memadai, kultur budaya madrasah yang kondusif, lingkungan sosial yang mendukung, dan orang tua yang responsif (Hibana & Kuntoro, 2015: 29). Lahirnya Generasi Z berimplikasi pada tanggungjawab pendidik khususnya Guru PAI dalam menciptakan suasana sekolah yang humanis religius melalui program dan metode yang disesuaikan dengan Generasi Z.

2. Generasi Z di SMAN 26 Bandung

SMAN 26 Bandung merupakan salah satu sekolah di Bandung Timur yang berada di kawasan pegunungan Manglayang. Udara yang segar dan lingkungan yang hijau serta jauh dari kebisingan menjadikannya tempat yang ideal untuk kegiatan pembelajaran. SMAN 26 Bandung memiliki visi terwujudnya sekolah yang unggul dalam budaya, bahasa dan IPTEK, serta

berwawasan lingkungan dengan berlandaskan iman dan taqwa. Temuan di lapangan, secara umum guru Pendidikan Agama Islām (PAI) di SMAN 26 Bandung belum mengetahui tentang istilah atau makna Generasi Z. Namun Guru PAI di SMAN 26 Bandung sangat faham akan ciri dan karakter Generasi Z. Secara teoritis generasi merupakan kelompok yang terdiri dari individu yang memiliki kesamaan dalam rentang usia dan mengalami peristiwa sejarah penting dalam suatu periode waktu yang sama (Mannheim, 1927: 306). Generasi merupakan agregat dari semua orang yang lahir selama rentang waktu sekitar 20 tahun (Strauss & Howe, 1991: 60-61). Rentang waktu 20 tahun melahirkan empat generasi, yaitu *Pertama*, *Baby Boom* lahir antara tahun 1946-1964. *Kedua*, Generasi X lahir antara tahun 1965-1976. *Ketiga*, Generasi Y lahir antara tahun 1977-1997. *Keempat*, Generasi Z yang lahir antara tahun 1998-sekarang (Tapscott, 2013: 24)

Hasil wawancara menunjukkan bahwa Guru PAI di SMAN 26 Bandung belum mengetahui istilah Generasi Z. Karena selalu berinteraksi dengan siswa yang tidak lain merupakan Generasi Z menjadikan guru PAI di SMAN 26 Bandung sangat faham ciri dan karakter Generasi Z. Salah satu ciri yang melekat pada Generasi Z adalah tidak bisa terpisahkannya kehidupan mereka dengan teknologi atau *gadget*. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa mayoritas siswa SMAN 26 Bandung memiliki *smartphone*. Pendapat ini sesuai dengan apa yang diungkapkan Tapscott bahwa Generasi Z merupakan generasi yang tumbuh bersama kemajuan teknologi, sehingga memandang teknologi adalah bagian dari mereka (Tapscott, 2013: 25).

Karakter lain Generasi Z yang muncul di SMAN 26 Bandung adalah kurang siswa dalam menghargai proses. Dalam proses pembelajaran menginginkan segala sesuatunya didapatkan secara instan. Hal ini sejalan dengan riset sebelumnya yang mengatakan bahwa dampak negatif dari kemajuan teknologi dan mudahnya akses internet adalah munculnya sifat konsumtif, individualistis, kurang peka terhadap lingkungan, menginginkan segala sesuatu didapatkan dengan instan (Juwita, Budimansyah, & Nurbayani, 2015).

Dampak positif perkembangan teknologi internet adalah mudahnya siswa SMAN 26 Bandung dalam memperoleh pengetahuan dan informasi. Kondisi di SMAN 26 Bandung sesuai dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang mengatakan bahwa ciri umum Generasi Z adalah memiliki kemampuan tinggi dalam mengakses dan mengakomodasi informasi sehingga mereka mendapat kesempatan lebih banyak dan terbuka untuk mengembangkan diri (Wijanarko & Setiawati, 2016: 89). Dalam menggunakan teknologi internet, Generasi Z tidak hanya mengamati, akan tetapi mereka berperan secara aktif. Mereka menanyakan, membahas, membantah, bermain, berbelanja, mengkritik, menyelidiki, mencela, berfantasi, mencari dan memberi informasi (Tapscott, 2013: 25-29).

Munculnya media sosial menjadikan Generasi Z berperan aktif di dunia maya. Hal ini terjadi juga di SMAN 26 Bandung. Dalam hal pengetahuan dan informasi dengan mudahnya mereka dapatkan. Selain mendapatkan informasi secara cepat, mereka juga berperan aktif dalam memberikan komentar, bertanya dan menggali informasi lebih dalam. Sehingga peran guru hari ini bukan lagi hanya memberikan informasi, namun membimbing dan menjadi fasilitator bagi siswa untuk mengembangkan kapasitas dirinya.

Mudahnya Generasi Z dalam mengakses informasi dan pengetahuan juga terjadi SMAN 26 Bandung. Kondisi mudahnya mendapat informasi dan pengetahuan melalui akses internet sangat relevan dengan pendapat bahwa membelajarkan anak Generasi Z akan menjadi hal sulit jika guru masih menerapkan gaya masa lalu, seperti menggunakan metode Duduk Dengar Catat Hafal (DDCH) (Pramudianto, 2015: 98). Untuk itu, sebaiknya pihak sekolah dan pendidik beradaptasi dengan kebiasaan Generasi Z dan berupaya memahami bagaimana cara mereka memproses informasi. Pendidik perlu menerima bahwa cara belajar berubah dengan cepat di era millenials ini.

Cara belajar yang berubah bagi generasi Z ini harus difahami oleh para pendidik, sehingga dalam menjalani proses belajar mengajar para guru tidak hanya menggunakan metode konvensional. Fasilitas berupa proyektor dan *gadget* dapat

menjadi sumberdaya yang sangat penting dalam mendidik siswa Generasi Z. Dalam proses pembelajaran guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber utama informasi dan pengetahuan. Untuk itu, sudah saatnya pendidik mampu menguasai teknologi dan menggunakannya dalam proses pembelajaran di kelas.

3. Metode *Design For Change*

Beban belajar yang diatur di SMAN 26 Bandung menggunakan Sistem Paket yaitu sistem penyelenggaraan program pendidikan yang peserta didiknya diwajibkan mengikuti seluruh program pembelajaran dan beban belajar yang sudah ditetapkan untuk setiap kelas sesuai dengan struktur kurikulum yang berlaku pada SMAN 26 Bandung. Beban belajar setiap mata pelajaran pada Sistem Paket dinyatakan dalam satuan jam pembelajaran.

Beban belajar dirumuskan dalam bentuk satuan waktu yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk mengikuti program pembelajaran melalui sistem tatap muka, penugasan terstruktur, dan kegiatan mandiri tidak terstruktur. Semua itu dimaksudkan untuk mencapai standar kompetensi lulusan dengan memperhatikan tingkat perkembangan peserta didik.

Kegiatan tatap muka adalah kegiatan pembelajaran yang berupa proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik. Beban belajar kegiatan tatap muka per jam pembelajaran di SMAN 26 Bandung berlangsung selama 45 menit. Penugasan terstruktur adalah kegiatan pendalaman materi pembelajaran yang dirancang oleh guru untuk mencapai standar kompetensi dan waktu penyelesaian tugasnya ditentukan oleh guru. Kegiatan mandiri tidak terstruktur adalah pendalaman materi pembelajaran oleh peserta didik yang dirancang oleh guru untuk mencapai standar kompetensi dan waktu penyelesaian tugasnya diatur sendiri oleh peserta didik. Penugasan terstruktur dan kegiatan mandiri tidak terstruktur dimanfaatkan oleh guru secara optimal dengan durasi waktu dari 0-60% di luar waktu kegiatan tatap muka.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diikuti oleh semua siswa yang beragama Islam di semua jenjang dan tingkatan. Hal ini tertuang dalam Kurikulum 2013, khusus di SMAN 26

Bandung PAI menjadi mata pelajaran wajib tertuang dalam Kurikulum SMAN 26 Bandung. Dalam satu pekan, jumlah jam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti sebanyak 3 Jam Pelajaran tatap muka di kelas. Pertemuan 3 Jam Pelajaran dalam satu pekan terhitung kurang dalam membina dan menanamkan akhlak mulia bagi siswa. Untuk itu di SMAN 26 Bandung merancang strategi pembinaan akhlak bagi siswa melalui pembelajaran di kelas dan berbagai program.

Hasil observasi dan wawancara kegiatan yang dilakukan di SMAN 26 Bandung dalam mencapai Visi dan Misi SMAN 26 Bandung khususnya dalam bidang IMTAQ diantaranya adalah kegiatan Salaman dilaksanakan setiap pagi hari, *ṣalāt al-zuḥr* berjamaah dilaksanakan ketika istirahat ke 2 saat waktu *ṣalāt al-zuḥr*, pemberantasan buta huruf Al-Quran di setiap jumat setelah KBM berakhir, membaca Al-Quran bersama di jam pertama, pembiasaan *ṣalāt al-duḥā* dilaksanakan hari Jum'at jam pertama, kegiatan DKM atau Rohis menyesuaikan dengan program kerja yang telah disusun, hukuman yang humanis dan mendidik dilaksanakan insidental atau ketika ada siswa yang melanggar. Metode ini sejalan dengan riset sebelumnya yang mengatakan bahwa strategi internal sekolah dapat dilakukan melalui empat pilar yaitu proses belajar, budaya sekolah, pembiasaan dan kegiatan ko-kurikuler juga ekstrakurikuler (Maunah, 2015: 99)

Program yang digulirkan oleh SMAN 26 Bandung dalam membina akhlak Generasi Z lebih banyak program pembinaan ibadah ritual. Islam merupakan agama yang sempurna dan komprehensif yang tidak hanya mencakup aspek ibadah ritual semata. Islam tidak hanya mengajarkan hubungan antara seorang hamba dengan Allah swt, Islam juga mengajarkan hubungan antara manusia dengan manusia lainnya. Selain membiasakan ibadah ritual, sekolah juga memiliki tanggungjawab dalam membina kesholehan sosial siswa, karena konsekuensi logis ibadah ritual adalah berbuat baik kepada sesama manusia.

Strategi yang digunakan oleh Guru PAI SMAN 26 Bandung dalam menginternalisasi nilai-nilai humanistik religius diawali dari pemahaman siswa melalui pembelajaran dan pembiasaan. Tahapan pembinaan akhlak di SMAN 26 Bandung melalui

proses *moral knowing*, *moral feeling* dan *moral action*. Strategi yang digunakan oleh Guru PAI SMAN 26 Bandung sesuai dengan konsep pendidikan karakter Lickona, dimana orientasi pendidikan mengarah pada tiga komponen karakter yaitu pengetahuan moral (*moral knowing*), perasaan moral (*moral feeling*) dan tingkah laku moral (*moral behavior*) (Lickona, 2015: 85-100)

Sebagai contoh ketika seorang guru mengajarkan tentang berbuat baik kepada sesama manusia, belum tentu siswa serta merta pada saat itu juga langsung berbuat baik. Mengajarkan siswa berbuat baik merupakan bagian dari tahap pengetahuan moral (*moral knowing*). Agar pengetahuan moral (*moral knowing*) menjadi sebuah perasaan moral (*moral feeling*), maka guru perlu membiasakan siswa berbuat baik. Ketika siswa sudah terbiasa berbuat baik maka diharapkan akan melahirkan kebiasaan sikap berbuat baik atau pada tahap tingkah laku moral (*moral behavior*).

Walaupun proses internalisasi nilai-nilai humanistik religius diawali berawal dari kognitif, bukan berarti metode yang dipakai hanya menggunakan metode konvensional atau ceramah. Dalam menginternalisasi nilai-nilai humanistik religius dan membina akhlak dapat dilakukan dengan berbagai metode. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menuntut guru harus memiliki kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik juga menuntut guru untuk lebih kreatif dalam merancang pembelajaran. Hasil penelitian Hubungan Kemampuan Pengelolaan Pembelajaran dan Kreativitas Mengajar Guru PAI dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara : 1) kemampuan pengelolaan pembelajaran guru PAI dengan motivasi belajar siswa; 2) kreativitas mengajar guru PAI dengan motivasi belajar siswa; dan 3) kemampuan pengelolaan pembelajaran guru PAI dan kreativitas mengajar dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI (Thoyyibah, 2016: 135-136)

Fenomena munculnya Generasi Z yang tidak bisa terlepas dari *gadget* berdampak pada kurang konsentrasi, kurang keterlibatan dan kurangnya sosialisasi dalam proses pembelajaran. Kompetensi pedagogik guru menjadi sangat

penting dalam memotivasi siswa, mengajar dengan cara yang kreatif dan mengelola pembelajaran. Kecenderungan Generasi Z dengan *smartphone* bukan berarti siswa dilarang dan dijauhkan dari *smartphones* selama pembelajaran. Guru PAI di SMAN 26 Bandung menjadikan *smartphone* sebagai sumber belajar bagi siswa, tentunya dengan pengawasan dan bimbingan guru.

Kreativitas Guru PAI SMAN 26 Bandung dalam menginternalisasi nilai-nilai humanistik religius dan pembentukan sikap yaitu melalui metode *Design For Change*. Penggagas *Design For Change* sendiri adalah Kiran Bir Sethi, berkebangsaan India yang berdasarkan pengalamannya dalam mendidik anak, secara berkesinambungan mengembangkan konsep *Design For Change* ke beberapa negara. *Design For Change* merupakan sebuah gerakan dimana anak-anak menggagas sebuah perubahan di sekitar mereka (Khushu, 2011: 3)

Pendekatan dalam metode *Design For Change* adalah :

1. Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti tidak hanya sebatas pada ibadah ritual;
2. Kesholehan pribadi harus diiringi dengan kesholehan sosial;
3. Membangun paradigma pentingnya *hablun min Allāh* dan *hablun min al-nās*;
4. Siswa diajak aktif dalam proses pembelajaran;
5. Siswa diajak mengetahui masalah di sekitar mereka;
6. Siswa diajak menjadi bagian dari *agent of change*;
7. Siswa diajak menggagas ide perubahan untuk masalah di sekitar mereka;
8. Mengedepankan kebebasan, kreativitas, kerja sama (kolaborasi), kejujuran, dan aktualisasi diri;
9. Pembelajaran komprehensif meliputi pengetahuan (*ilmu keagamaan*), keimanan (*‘aqīdah*), praktik keagamaan (*syari’ah*), pengamalan keagamaan (*akhlaq*), dan penghayatan keagamaan (*ma’rifah*);
10. Siswa terlibat langsung dalam memberikan solusi bagi permasalahan di sekitar mereka;

11. Menumbuhkan keberanian siswa dalam mengemukakan ide perubahan;
12. Siswa diajak menggunakan *gadget* dalam merancang dan meyebarakan ide perubahan yang mereka gagas;
13. Membelajarkan siswa dalam mempertanggungjawabkan tugas yang telah diberikan;
14. Pembelajaran dengan pendekatan teknologi;
15. Mengasah ketrampilan siswa dalam menggunakan Teknologi Informasi.

Adapun sintak dari metode *Design For Change* pada pembelajaran PAI di SMAN 26 Bandung adalah :

1. Membagi siswa dalam satu kelas menjadi beberapa kelompok;
2. Meminta siswa mencari permasalahan yang ada di sekitar sekolah atau tempat tinggal;
3. Melakukan pendalaman masalah dengan melakukan obeservasi atau wawancara;
4. Menggagas ide perubahan dan menjadi bagian dari *agent of change*;
5. Merancang *project* dengan menggunakan *Mind Mapping* untuk memberikan solusi pada masalah yang mereka temui;
6. Implementasi *project* sesuai dengan rencana;
7. Mendokumentasikan proses implementasi *project* yang dilakukan dengan membuat video dokumentasi;
8. Menampilkan di dalam kelas apa yang dialami dan dilakukan selama menjalankan *project*;
9. Mengambil pelajaran dan menyimpulkan *project* yang telah dilaksanakan;
10. Menyebarkan virus perubahan melalui sosial media.

Metode ini sangat cocok untuk materi yang berkaitan dengan sosial, salah satu contohnya materi BerbuatIhsan atau Berbuat Baik, dalam implementasi biasanya dipadukan dengan metode *Mind Mapping*. Siswa diajak untuk menjadi *agent of change*.

Dalam metode ini tidak hanya mengedepankan pengetahuan moral (*moral knowing*), namun menyentuh aspek perasaan moral (*moral feeling*) dan tingkah laku moral (*moral behavior*). Alokasi waktu pembelajaran PAI dengan menggunakan metode *Design For Change* terdiri atas tatap muka di kelas dan penugasan terstruktur. Penugasan terstruktur merupakan kegiatan pendalaman materi pembelajaran yang dirancang oleh guru untuk mencapai standar kompetensi dan waktu penyelesaian tugasnya ditentukan oleh guru. Sehingga dalam proses pembelajaran tidak hanya mencakup pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3) semata, namun mencakup juga aspek analisis (C4).

Contoh Metode *Design For Change* pada materi Berbuat Ihsan atau Berbuat Baik yang ada pada matapelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMAN 26 Bandung :

“Jadi anak 10 orang disuruh pergi kemana saja yang dia mau, mau daerah sekitar sini atau keluar. Coba cari sebuah keadaan di masyarakat yang menurut kalian itu seharusnya tidak terjadi. Misalkan dia menemukan gubuk reot milik seorang nenek, ini kok di lingkungan yang cukup sejahtera masih ada. Kalau sudah merasakan hal itu kemudian didiskusikan apakah itu bisa menjadi *project* mereka atau tidak. Kalau misalkan tidak maka cari yang lain, kalau misalkan bisa berarti pilih yang itu. Kemudian melakukan wawancara. Datang dan melihat yang sebenarnya di dalam, kamar di rumahnya seperti apa, kamar mandinya seperti apa dan lain sebagainya. Layak tidak? Kalau tidak layak ada ga yang bisa dilakukan. Kemudian mereka akan menginap di situ atau paling tidak mereka dari pagi sampai sore ada di situ membantu mencuci pakaian, membersihkan kamar mandinya, itu untuk pelatihan sikapnya. Tapi tidak cukup sampai melakukan hal itu, nanti imajinasinya membuat hasil kerja mereka dalam bentuk video. Kenapa ini dilakukan? Karena kebaikan yang kita lakukan harus menginspirasi banyak orang. Jadi harus bisa mengubah dunia. Setelah mereka membuat video mereka *share* di youtube” (Prihadi, 2017).

Kendala yang ditemui di SMAN 26 Bandung diantaranya berkaitan dengan fasilitas berupabangunan dan penunjang teknologi dalam pembelajaran. Sebaiknya pihak sekolah beradaptasi dengan kebiasaan Generasi Z dan bagaimana cara mereka memproses informasi. Penggunaan teknologi di sekolah sudah saatnya segera direalisasikan. Untuk merealisasikannya perlu diaplikasikan

pada setiap mata pelajaran dan proses pembelajaran. Selain itu keterbatasan waktu juga menjadi kendala dalam menggunakan metode *Design For Change*.

Hasil internalisasi nilai-nilai humanistik religius dan proses pendidikan SMAN 26 Bandung khususnya pada Pelajaran PAI dan Budi Pekerti berdampak positif bagi siswa dan merubah siswa menjadi pribadi yang lebih baik dan peduli sesama. Hal ini menjawab fenomena yang muncul pada generasi Z yang cenderung individualistis, kurang peka terhadap lingkungan. Secara umum hasil pembinaan akhlak di SMAN 26 Bandung terlihat dari segi kemampuannya dalam membaca Al-Quran. Dengan adanya pendidikan karakter pada aspek religius, jumlah siswa yang buta huruf Al-Quran semakin hari semakin menurun. Selain itu siswa SMAN 26 juga semakin santun dan memiliki spiritual. Dilihat dari segi akademik, SMAN 26 Bandung selama tiga tahun terakhir kelulusan siswanya 100 % lulus, memiliki berbagai prestasi di berbagai bidang dan di terima di Perguruan Tinggi Negeri favorit.

C. Simpulan

Modernisme menjadikan manusia bergantung kepada teknologi. Teknologi melahirkan manusia yang jauh dari nilai humanisme dan spritual. Pembiasaan ibadah ritual merupakan aspek terpenting dalam menumbuhkan nilai-nilai spritual. Ibadah ritual harus mampu melahirkan manusia yang sholeh secara sosial. Strategi guru PAI dalam menginternalisasi nilai-nilai humanistik religius Generasi Z adalah melalui proses pembelajaran di kelas yang dilakukan dengan berbagai macam metode pembelajaran PAI dan menggunakan media berbasis teknologi yang disesuaikan dengan karakter Generasi Z. Proses pendidikan tidak hanya melalui ibadah ritual, namun disertai ibadah sosial. Proses pendidikan juga dilakukan dengan pembiasaan akhlak mulia di lingkungan sekolah, pemberlakuan hukuman yang mendidik dan humanis, juga melalui komunikasi pihak sekolah dengan orang tua. Namun sangat disayangkan dalam menumbuhkan pembiasaan akhlak mulia dan internalisasi nilai-nilai humanistik

religius belum didukung fasilitas yang memadai baik berupa bangunan maupun penunjang teknologi.

Ciri dan karakter Generasi Z yang sangat berbeda dengan generasi sebelumnya menuntut pendidik untuk menyusun strategi dan metode pembelajaran yang lebih kreatif dengan mengedepankan kolaboratif. Salah satu metode yang tepat dalam menginternalisasi nilai-nilai humanisti pada Generasi Z yang cenderung berada di dunia maya dan jauh dari dunia realita adalah menggunakan metode pembelajaran *Design For Change*. Hasilnya siswa menjadi pribadi yang lebih baik, bersemangat dalam belajar, mendapat pengalaman spiritual, pribadi yang lebih baik, taat beragama, lebih peduli terhadap isu kemanusiaan dan berusaha berkolaborasi dalam mencari solusi. Selain mengurangi masalah yang muncul di sekitar, virus kepedulian dalam metode *Design For Change* ini dapat ditularkan melalui media sosial yang Generasi Z miliki. Apabila hal ini dilakukan di setiap sekolah, sedikit demi sedikit permasalahan akan berkurang. Selain itu, penggunaan *smartphone* dan teknologi internet oleh Generasi Z mengarah kepada hal lebih positif. Kesholehan individu memiliki pengaruh pada kesholehan sosial. Sudah saatnya generasi muda menebar kebaikan, bukan menebar cacian, kejahatan dan kebencian antar sesama manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. 2016. *Statistik Pengguna dan Perilaku Pengguna Internet di Indonesia*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia.
- Cagan, O., Unsal, A., & Çelik, N. 2014. Evaluation of College Students' the Level of Addiction to Cellular Phone and Investigation on the Relationship Between the Addiction and the Level of Depression. *Journal Procedia - Social and Behavioral Sciences*, CXIV, 831-839.
- Creswell, J. 2015. *Riset Pendidikan* (5 ed.). (H. P. Soetjipto, & S. M. Soetjipto, Penerj.) Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hart, S. 2017. Today's Learners and Educators: Bridging the Generational Gaps. *Journal Teaching and Learning in Nursing*, 3-7.
- Hibana, S. A., & Kuntoro, S. 2015. Pengembangan Pendidikan Humanis Religius di Madrasah. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, III(3), 19-30.
- Jawa Pos. (2016, Juni 5). *Jawa Pos*. Dipetik Januari 2, 2017, dari <http://www.jawapos.com/read/2016/05/07/27233/miris-indonesia-negara-dengan-pengakses-situs-porno-terbanyak-di-dunia-/2>
- Juwita, E. P., Budimansyah, D., & Nurbayani, S. 2015. Peran Media Sosial terhadap Gaya Hidup Siswa SMAN 5 Bandung. *Jurnal Sosietas*, V(1), 1-8.
- Kapil, Y., & Roy, A. 2014. Critical Evaluation of Generation Z at Workplaces. *International Journal of Social Relevance & Concern*, II(1), 10-14.
- Karakas, F., Manisaligil, A., & Sarigollu, E. 2015. Management Learning at the Speed of Life: Designing Reflective, Creative, and Collaborative Spaces for Millenials. *International Journal of Management Education*, XIII(3), 237-248.
- Khushu, M. 2011. Design for Change. *Database Information for Humanities & Social Sciences Collection*(190), 3-4.

- Kuhn, S., & Gallinat, J. 2014. Brain Structure and Functional Connectivity Associated With Pornography Consumption. *JAMA Psychiatry Journal*, LXXI(7), 827-834.
- Lickona, T. 2015. *Educating for Character : Bagaimana Sekolah Dapat Mengajarkan Sikap Hormat dan Tanggung Jawab*. (J. A. Wamaungo, Penerj.) Jakarta: Bumi Aksara.
- Mannheim, K. 1927. The Problem of Generations. (P. Kecskemeti, Penyunt.) *Essays On The Sociology Of Knowledge*, 276-322.
- Mas'ud, A. 2002. *Menggagas Format Pendidikan Nondikotomik; Humanisme Religius sebagai Paradigma Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Gama Media.
- Maunah, B. 2015. Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, V(1), 90-101.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. (T. R. Rohidi, Penerj.) Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Orsal, O., Orsal, O., Unsal, A., & Ozalp, S. S. 2013. Evaluation of Internet Addiction and Depression Among University Students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences Journal*, LXXXII, 445-454.
- Ozkan, M., & Solmaz, B. 2015. Mobile Addiction of Generation Z and its Effects on their Social Lives. *Journal Procedia - Social and Behavioral Sciences*, CCV, 92-98.
- Ozkan, M., & Solmaz, B. 2015. The Changing Face of the Employees – Generation Z and Their Perceptions of Work (A Study Applied to University Students). *Journal Procedia Economics and Finance*, XXVI(15), 476-483.
- Philip, T. M., & Garcia, A. 2015. Schooling Mobile Phones: Assumptions About Proximal Benefits, the Challenges of Shifting Meanings, and the Politics. *Educational Policy Journal*, XXIX(4), 676-707.
- Pramudianto. 2015. *Mom & Dad as Super Coaches : Metode Coaching dalam Dunia Parenting dan Pendidikan*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

- Prihadi, E. (2017, Mei 5). Metode Pembelajaran Design For Change di SMAN 26 Bandung. (A. Faqihuddin, Pewawancara)
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Lembaran Negara RI.
- Safaria, T., Tentama, F., & Suyono, H. 2016. Cyberbully, Cybervictim, and Forgiveness among Indonesian High School Students. *TOJET : The Turkish Online Journal of Educational Technology*, XV(3), 40-48.
- Strauss, W., & Howe, N. 1991. *Generations The History of America's Future, 1584 to 2069*. New York: William Morrow Paperbacks.
- Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Syukur, I. A. 2014. Profesionalisme Guru Dalam Mengimplementasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kabupaten Nganjuk. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Badan Penelitian dan Pengembangan Kemendikbud*, Juni,XX(2), 200-210.
- Tapscott, D. 2013. *Grown Up Digital*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Thoyyibah. 2016. Hubungan Kemampuan Pengelolaan Pembelajaran Dan Kreativitas Mengajar Guru PAI Dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal TARBAWI*, II(1), 121-138.
- Torocsik, M., Szűcs, K., & Kehl, D. 2014. How Generations Think : Research on Generation Z. *Journal Acta Universitatis Sapientiae*, I, 23-45.
- Wijanarko, J., & Setiawati, E. 2016. *Ayah Baik-Ibu Baik Parenting Era Digital*. Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Zhitomirsky-Geffet, M., & Blau, M. 2016. Cross-Generational Analysis Of Predictive Factors Of Addictive Behavior In Smartphone Usage. *Journal Computers in Human Behavior*, LXIV, 682-693.