



Media Pembelajaran berbasis Teknologi sebagai Inovasi Pendidikan Karakter Aswaja di Era Revolusi Industri 4.0

Ikhwanuddin

Institut Agama Islam Al-Falah As-suniyyah, Jember, Indonesia

Koresponden e-mail: pikhwan858@gmail.com

Info Artikel

Diajukan: 19-1-2022

Diterima: 25-5-2023

Diterbitkan: 25-5-2023

Keywords:

Learning Media, Aswaja

Character Education,

Industrial Revolution 4.0

Kata kunci:

Media Pembelajaran,

Pendidikan Karakter

Aswaja, Revolusi Industri 4.0

Abstract

The era of the industrial revolution 4.0 is an era where almost everything is controlled by technology, including in the world of education. This technology-based learning media facilitates the learning process in terms of effectiveness and efficiency. There are several technology-based learning media that can be used to support the learning process. These media include Audio Media, Visual Media, and Audio Visual Media. This research seeks to demonstrate innovation in aswaja character education in the era of the industrial revolution 4.0 by using technology-based learning media. This study uses the content analysis method, which is a research method that utilizes a set of procedures to draw valid conclusions from books and documents. This learning media can be implemented in all existing materials, especially Aswaja. In addition, it can be implemented at all levels of education, of course teachers are required to continue to innovate with the learning media that will be used. Many benefits can be felt with the existence of technology-based learning media, besides being able to attract students' learning interest it can also improve learning achievement results. Therefore, technology-based learning media is expected to be used in the learning process.

Abstrak

Era revolusi industri 4.0 merupakan era dimana hampir semua dikendalikan oleh teknologi termasuk dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran berbasis teknologi ini memudahkan proses pembelajaran dari segi efektivitas dan efisiensi. Ada beberapa media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Media tersebut antara lain Media Audio, Media Visual, dan Media Audio Visual. Penelitian ini berusaha menunjukkan inovasi pendidikan karakter aswaja di era revolusi industri 4.0 dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini menggunakan Metode content analysis yaitu metode penelitian yang memanfaatkan seperangkat prosedur untuk menarik kesimpulan yang sah dari sebuah buku dan dokumen. Media pembelajaran tersebut dapat diimplementasikan dalam semua materi yang ada, khususnya Aswaja. Selain itu, dapat diimplementasikan di dalam semua jenjang pendidikan, tentunya pengajar dituntut untuk terus berinovasi dengan media pembelajaran yang akan digunakan. Banyak manfaat yang dapat dirasakan dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi, selain dapat menarik minat belajar peserta didik juga dapat meningkatkan hasil prestasi belajar. Oleh karena itu media pembelajaran berbasis teknologi sangat diharapkan untuk dimanfaatkan di dalam proses pembelajaran.

Pendahuluan

Islam di Indonesia selama ini mengedepankan interaksi sosial yang harmonis serta toleran. Hal itu penting untuk kita perhatikan supaya generasi masa depan Islam di Indonesia tidak terpuruk dalam konflik keagamaan. Proses pengajaran ideologisasi Aswaja lewat dunia pembelajaran menjadi berarti dilaksanakan sebab tuntutan transformasi kehidupan dikala ini. Tanpanya, bisa saja Aswaja di Indonesia akan kehilangan relevansi dalam menyikapi setiap persoalan umat. Terlebih lagi umat Islam saat ini, khususnya generasi muda NU mulai tidak lagi mengenal ajaran Islam yang moderat. Tidak menutup kemungkinan bahwa mereka justru bias menjadi pengikut dan aktivis pada gerakan Islam radikal itu sendiri. Formalisme dalam aspek kebudayaan dalam Aswaja bukanlah mempunyai signifikansi yang kokoh.

Perilaku toleran Aswaja telah membagikan arti spesial dalam hubungannya dengan



ukuran kemanusiaan yang luas. Ajaran Aswaja menolak ajaran aqidah yang dimiliki oleh kelompok radikal. Aswaja pun menolak gerakan-gerakan yang menyelesaikan masalah melalui jalan kekerasan, pemaksaan, apalagi kerusuhan. Aswaja juga menolak kelompok yang menutup diri dari mayoritas kaum muslimin.

Oleh karena itu, sudah sepantasnya saat ini lembaga-lembaga pendidikan di lingkungan NU pada khususnya harus mampu bersaing dengan lembaga pendidikan lain. Kemajuan teknologi yang ada tidak hanya mensyaratkan generasi muda NU bisa membaca dan menulis, namun juga harus memahami serta menguasai ilmu pengetahuan yang nyaris berkembang tanpa terkendali. Tentunya juga diiringi dengan dengan implemementasi nilai-nilai Aswaja dalam memahami konteks sosial keagamaan yang dapat melahirkan perilaku yang humanis.

Dalam sistem pendidikan pembelajaran agama Islam, spesialnya mata pelajaran Aswaja, guru wajib berpedoman pada kurikulum yang sudah disesuaikan dengan suasana, keadaan serta analisis pengembangan kurikulum yang terdapat pada tiap jenjang pendidikan dan sejalan dengan amanat otonomi pendidikan. Hal ini disebabkan karena mata pelajaran Aswaja adalah bagian dari modul pembelajaran Islam yang diajarkan di dalam suatu lembaga pendidikan guna meningkatkan potensi-potensi manusia sebagaimana tersebut di atas serta memberikan suatu harapan tertentu kepada peserta didik untuk dapat "beragama yang baik" serta sanggup mengamalkan nilai-nilai ahlus sunnah wal jamaah yang sudah diajarkan dalam mata pelajaran tersebut.

Realitasnya, mata pelajaran Aswaja yang diajarkan di bermacam lembaga pendidikan, dewasa ini menghadapi berbagai macam tantangan serta kritik dari bermacam pihak. Terlebih, Sistem pendidikan Aswaja realitanya hingga sekarang ini masih didominasi oleh metode ceramah. Dimana tata cara ini tidak begitu banyak meningkatkan keahlian berfikir peserta didik terutama dalam memecahkan suatu kasus permasalahan. Kerap ditemukan dalam pembelajaran guru hanya memakai metode yang monoton, dimana dalam tata cara tersebut guru hanya memberikan materi melalui ceramah, pemberian tugas dan dialog dengan leluasa. Sehingga guru tidak bisa mengembangkan pembelajaran yang menarik.

Terdapat kesan guru khawatir untuk merancang pembelajaran sendiri, sehingga dari bahan belajar hingga tata cara penilaian hampir tidak ada perbedaan. Suatu riset menunjukkan bahwa dalam pendidikan bergaya ceramah, peserta didik kurang menaruh perhatian sepanjang 40% dari seluruh waktu pembelajaran. Peserta didik bisa mengingat 70% dalam 10 menit awal pembelajaran, sedangkan dalam 10 menit terakhir, mereka cuma bisa mengingat 20% materi pembelajaran.

Di samping problematika tersebut di atas, permasalahan yang utama yang timbul dalam aktivitas pendidikan Aswaja di madrasah adalah masih rendahnya daya serap peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru yang bersangkutan. Perihal tersebut disebabkan oleh minimnya pemahaman guru terhadap psikologi perkembangan anak dalam pembelajaran serta berbagai macam strategi, model dan pendekatan dalam sistem pendidikan Aswaja. Perihal ini nampak dari hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Prestasi ini pastinya ialah hasil kondisi pendidikan yang masih bersifat konvensional serta tidak menyentuh ranah – sesuai taksonomi Bloom “ranah afektif, kognitif serta psikomotorik – dimensi peserta didik itu sendiri. Dalam arti bahwa proses pendidikan yang berlangsung sekarang ini masih mencerminkan konsep pendidikan *teacher centered*, sehingga berimplikasi pada menyusutnya minat belajar serta daya serap peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Konsep ini pastinya memberikan “*ekses negatif*” terhadap

peserta didik, khususnya dalam pengembangan serta pembangunan karakter belajar mereka (*character building*) yang cenderung heterogen.

Mengamati problematika sistem pendidikan di atas, ternyata memberikan suatu tantangan tertentu kepada berbagai lembaga pendidikan supaya terus mengevaluasi serta meningkatkan kinerja dan program pembelajarannya, khususnya mata pelajaran Aswaja, guna meningkatkan kreatifitas dan inovasi-inovasi baru dalam meningkatkan sistem pendidikan dan mengembangkan potensi peserta didik.

Inovasi pendidikan dapat menyangkut beberapa aspek, antara lain berkaitan dengan manajemen, kurikulum, materi pembelajaran, metode pembelajaran, berbagai fasilitas penunjang, termasuk dari segi kuantitas ataupun kualitasnya. Didalam inovasi ada aktivitas menghasilkan sesuatu hal baru yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja organisasi. Menurut Timpe, "Penciptaan sesuatu hal baru disini erat kaitannya dengan teknologi baru, bahan-bahan baru ataupun tata cara yang baru, sehingga ketika menyebut istilah inovasi membuat sebagian besar orang berpikir pertama-tama tentang teknologi, bahan-bahan baru, dan tata cara baru untuk membuatnya".

Oleh sebab itu, kepala sekolah selaku pemimpin di sekolah yang bertanggung jawab terhadap perkembangan serta kemajuan sekolah wajib memahami masalah inovasi pendidikan secara baik, supaya dapat terjadi perkembangan dan kemajuan di sekolah. Terlebih saat ini telah memasuki era revolusi industri 4.0 yang merupakan era dimana hampir semua dikendalikan oleh teknologi. Akibat dari era revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan adalah terbukti semakin banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi. Tidak hanya itu, media pembelajaran berbasis teknologi juga mempermudah pendidikan dari segi efektivitas dan efisiensi.

Metode

Pendekatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan untuk memperoleh data penulisan adalah *library research*, ialah suatu studi kepustakaan atau penelitian murni. Penelitian perpustakaan (kepustakaan) disini bertujuan untuk mengumpulkan informasi serta data dengan bantuan beragam material yang terdapat di ruang perpustakaan.

Data dan informasi yang terkumpul dalam penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan *content analysis* (kajian isi) yakni menurut Weber menyatakan bahwa kajian isi atau *content analysis* yaitu tata cara riset yang menggunakan seperangkat prosedur untuk menarik kesimpulan yang sah dari sebuah buku serta dokumen. Definisi berikutnya dikemukakan oleh Krippendorff yaitu kajian isi merupakan tehnik riset yang dimanfaatkan untuk menarik kesimpulan yang replikatif dan sah dari data atas dasar konteksnya. Terakhir, Holsty memberikan definisi yang agak lain dan menyatakan bahwa kajian isi merupakan tehnik apapun yang digunakan untuk menarik kesimpulan melalui usaha menemukan karakteristik pesan, dan dilakukan secara obyektif dan sistimatis. Dari segi penelitian kualitatif tampaknya metode terakhir lebih mendekati tehnik yang diharapkan.

Hasil dan Pembahasan

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian media adalah segala alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Jadi

media dapat memudahkan seorang guru dalam mengajar, selain itu media juga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

Gagne dan Briggs dalam Arsyad mengemukakan secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik di gunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder, film, slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan computer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa untuk belajar. Gerlach dan P. Ely dalam Haling juga mengemukakan media dalam arti luas dan dalam arti sempit, dalam arti luas media yaitu orang, material, atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi sehingga memungkinkan pebelajar memperoleh pengetahuannya, keterampilan, atau sikap yang baru. Dalam pengertian ini pembelajar, buku, dan lingkungan sekolah termasuk media. Sedangkan dalam arti sempit yang dimaksud dengan media ialah grafik, potret, gambar, alat-alat mekanik dan elektronik yang di pergunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi visual atau verbal, setiap medium adalah alat untuk mencapai suatu tujuan.

Beberapa pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media adalah salah satu alternatif yang di gunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan sebuah materi di depan kelas. Dengan menggunakan media seorang guru diharapkan bisa lebih mudah dalam menyampaikan materi dan siswa juga dapat menerima pelajaran dengan baik dan menyenangkan sehingga menimbulkan motivasi siswa untuk belajar.

b. Peran Media Pembelajaran berbasis Teknologi

Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi pengajar untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas peserta didik dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media, peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong peserta didik menulis, berbicara dan berimajinasi. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara pengajar dengan peserta didik.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Ristawati, penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan motivasi peserta didik, karena media pembelajaran menawarkan sesuatu yang inovatif dan beragam dalam penyajian materi. Selain itu, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pengajar dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya

misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

c. Macam-macam Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Seiring dengan kemajuan teknologi, maka perkembangan media pembelajaran begitu cepat, di mana masing-masing media yang ada punya ciri-ciri dan kemampuan sendiri. Dari hal ini, kemudian timbul usaha-usaha penataannya yaitu pengelompokkan atau klasifikasi menurut kesamaan ciri-ciri atau karakteristiknya.

Menurut Hamdani media pembelajaran berbasis teknologi dapat di kelompokkan menjadi tiga jenis yaitu:

1) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media inilah yang sering di gunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi materi pelajaran. Media visual terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan (*non projected visual*) dan media yang dapat di proyeksikan (*project visual*).

2) Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat di dengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan.

3) Media audio visual

Sesuai dengan namanya media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa di sebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audio visual, diantaranya program video atau televisi, video atau televisi intruksional, dan program slide suara (*sound slide*).

2. Pendidikan Karakter Aswaja

a. Pendidikan Karakter

Sebelum mengenal apa itu pendidikan karakter, sebaiknya kita perlu ketahui apa itu pendidikan dan apa itu karakter. Secara umum, pendidikan adalah proses mendidik dengan tujuan untuk menanamkan nilai – nilai yang baik dan mengasah kemampuan atau keterampilan orang yang dididik. Berlandaskan pada Undang – Undang Dasar nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada bab 1 pasal 1 menyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Jika pendidikan pengertiannya adalah usaha untuk mewujudkan proses pembelajaran sedangkan karakter adalah watak, tabiat, dan akhlak yang dibentuk dari hasil internalisasi. Maka pendidikan karakter adalah usaha menciptakan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan watak, tabiat dan

akhlak secara aktif dengan menanamkan kebajikan pada peserta didik agar mendasari peserta didik dalam cara bersikap. Menurut Rizki Afandi Pendidikan karakter adalah suatu sistem pendidikan dengan penanaman nilai-nilai sesuai dengan budaya bangsa dengan komponen aspek pengetahuan (*cognitive*), sikap perasaan (*affection felling*), dan tindakan, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME) baik untuk diri sendiri, masyarakat dan bangsanya. Dalam pendidikan karakter, diperlukan adanya tentang pengetahuan dalam mengetahui hal – hal yang baik maupun tidak. Hal – hal yang baik dan buruk merupakan sesuatu yang relatif artinya dalam membedakan hal yang baik maupun tidak tergantung pada landasan mendasar yang tertanam pada diri seseorang. Akan tetapi anak – anak masih belum memiliki landasan dasar dalam bersikap, mereka cenderung meniru perbuatan – perbuatan yang dilakukan oleh orang lain berdasarkan hasil pengamatan mereka.

b. Karakter Aswaja (Ahlussunnah Wal Jama'ah)

Dalam tradisi masyarakat Indonesia, aswaja adalah singkatan dari Ahlu sunnah wal jamaah. Secara bahasa aswaja berasal dari tiga kata *ahlun*, *sunnah* dan *jama'ah*. *Ahlun* artinya keluarga atau golongan, *ahlusunnah* memiliki arti orang yang mengikuti perbuatan, perkataan, dan ketetapan Nabi Muhammad SAW. Adapun *jamaah* berarti sekumpulan orang yang mempunyai tujuan tertentu. *Jamaah* juga diartikan para sahabat rasulullah saw pada masa *khulfaarasyidin*. Jika dihubungkan dengan madzhab aswaja adalah sekelompok orang yang berpegang teguh pada salah satu imam madzhab dengan tujuan untuk mendapatkan keselamatan dunia dan akhirat.

Dalam ajaran ahlu sunnah wal jamaah memiliki nilai-nilai humanisme. Diantaranya, *tawasuth* (moderat), *tasamuh* (toleran), *tawazun* (seimbang), dan *taadul* (Keadilan). Kehidupan Indonesia yang multikultur dibutuhkan karakter yang mendamaikan, menentramkan dan berpikir terbuka. Dengan karakter *tawasuth* siswa diharapkan mampu bersikap moderat dalam keadaan apapun dan dimanapun. Moderat mempunyai makna tengah-tengah, tidak condong ke kiri dan tidak condong ke kanan. *Taadul* yang berarti keadilan yang membongkar budaya nepotisme dan sikap-sikap korup, baik dalam politik, ekonomi, hukum, hak dan kewajiban, bahkan dalam praktik-praktik keagamaan. Adil harus dilakukan terhadap diri sendiri, keluarga, kelompok dan juga terhadap lawan.

Sikap ini bisa ditumbuhkan dalam kelas, di luar kelas bahkan di rumah. Mengembangkan karakter siswa merupakan tugas penting seorang guru di sekolah. Karakter inilah nantinya yang akan dikembangkan untuk pengembangan karakter siswa.

3. Media Pembelajaran berbasis Teknologi sebagai Inovasi Pendidikan Karakter Aswaja di era Revolusi Industri 4.0

Era revolusi industri 4.0 merupakan era dimana hampir semua dikendalikan oleh teknologi termasuk dalam dunia pendidikan. Bukti dari pernyataan tersebut adalah semakin maraknya media pembelajaran yang berbasis teknologi, tanpa terkecuali dalam pendidikan karakter Aswaja. Selama ini guru yang masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi tentang Aswaja hanya menggunakan buku dalam media pembelajarannya, padahal tidak semua peserta didik suka membaca atau suka mendengarkan ceramah dalam belajarnya.

Menghadapi realita seperti ini maka dalam penyampaian materi Aswaja dirasa perlu berinovasi guna lebih tersampainya materi tersebut.

Dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 ini media pembelajaran berbasis teknologi mutlak sangat diperlukan dalam penyampaian materi apapun dalam pendidikan. Kenapa seperti itu? Karena dengan menggunakan teknologi seorang guru dalam menyampaikan materi akan lebih menarik dan tidak terkesan monoton apalagi membosankan. Dengan penyampaian yang menarik peserta didik akan lebih tertarik untuk memperhatikan materi tersebut, sehingga pada akhirnya peserta didik akan lebih mendapatkan pemahaman tentang materi yang disampaikan.

Media pembelajaran yang berbasis teknologi sudah tersedia banyak sekali di sekitar kita dan sangat mudah didapatkan, tinggal bagaimana seorang guru memanfaatkannya dengan baik. Kita bisa menggunakan media computer yang digabungkan dengan layar proyektor sebagai media visual sebagai media dalam menyampaikan karakter-karakter aswaja yang seharusnya. Juga bisa dengan memutar video animasi sebagai contoh langsung bagaimana sikap yang menunjukkan karakter aswaja. Dengan begitu peserta didik tidak melulu mendengarkan ceramah dari bapak/ibu guru dalam materi aswaja.

Seorang peserta didik terkadang butuh contoh langsung dalam penerapan karakter aswaja. Jika hanya pemaparan materi saja yang disampaikan dengan metode ceramah, biasanya kurang melekat dalam otak mereka. Berbeda dengan apabila materi itu disampaikan dengan kemudian mengikutkan contoh. Nah, dengan media pembelajaran berbasis teknologi tersebut kita bisa langsung memberikan contoh tanpa kesulitan. Kita bisa mengunduh sebuah video kemudian memutar video tersebut di hadapan peserta didik seraya menjelaskannya. Dengan begitu peserta didik akan lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Bahkan kita semua sebagai seorang guru pasti mengetahui bahwa cara belajar peserta didik bermacam-macam, ada yang suka dengan mendengarkan saja, ada yang suka dengan melihat saja, bahkan ada yang lebih suka dengan langsung memperhatikan contoh. Kita sebagai seorang guru harus bisa mengakomodir semua tipe belajar peserta didik dalam satu kegiatan pembelajaran. Dengan media teknologi ini sebagian besar tipe belajar sudah terpenuhi sehingga diharapkan semua peserta didik memperoleh ilmu sesuai tipe belajarnya masing-masing tanpa mendiskriminasi salah satu tipe belajar.

Yang menjadi masalah selanjutnya adalah sekolah/madrasah menyediakan media pembelajaran tersebut atau tidak? Karena yang kita ketahui tidak semua sekolah/madrasah menyediakan media pembelajaran berbasis teknologi. Apalagi sekolah/madrasah yang masih di daerah pelosok yang belum begitu mengenal teknologi. Jika sudah seperti itu maka guru lah yang harus berkreasi. Karena sudah menjadi tanggung jawab seorang guru untuk menyampaikan materi dengan menarik.

Jika sudah media pembelajaran audio visual belum tersedia maka guru bisa mencetak gambar-gambar contoh perilaku aswaja yang menarik, kemudian dibagikan ke semua siswa seraya sambil menjelaskan apa yang ada dalam gambar. Sehingga penjelasan dari guru sebagai ganti media audio, sedangkan gambar yang ada pada siswa sebagai ganti media visual. Pada akhirnya guru tersebut tetap menggunakan media audio visual dengan versi lain.

Terlebih lagi pada masa sekarang ini sudah era revolusi industri 4.0 sedikit sekali sekolah/madrasah yang tidak memiliki media pembelajaran berbasis teknologi karena semua lembaga pendidikan sudah mendapatkan alokasi dana dari pemerintah guna menunjang terselenggaranya pendidikan yang ideal di Indonesia.

Simpulan

Dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 ini inovasi pendidikan karakter sangat dibutuhkan. Dalam hal ini media pembelajaran berbasis teknologi kiranya bisa menjawab inovasi tersebut, dengan hadir dalam penyampaian materi apapun dalam pendidikan, khususnya materi pendidikan karakter Aswaja. Karena dengan menggunakan teknologi seorang guru dalam menyampaikan materi akan lebih menarik dan tidak terkesan monoton apalagi membosankan. Dengan penyampaian yang menarik peserta didik akan lebih tertarik untuk memperhatikan materi tersebut, sehingga pada akhirnya peserta didik akan lebih mendapatkan pemahaman tentang materi yang disampaikan.

Daftar Rujukan

- Afandi, Rifki. "Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar." *Pedagogia* 1 (2011).
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Vol. 17. Jakarta: PT Grafindo, 2014.
- Baehaqi, Imam. *Kontroversi Aswaja Aula Perdebatan Dan Reinterpretasi*. Yogyakarta: LKiS, 2000.
- Djamarah, Syaiful bahri. *Strategi Belajar Mengajar*. Vol. 4. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Haling, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran*. Vol. 4. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2007.
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012.
- Muchtar, Masyhudi. *Aswaja An-Nahdliyah Ajaran Ahlussunnah Wa Al-Jama'ah Yang Berlaku Di Lingkungan Nahdlatul Ulama*. Surabaya: Khalista, 2007.
- Ristawati. *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran Di SMK Negeri 1 Sinjai*. Vol. Skripsi. Makassar: UNM, 2017.
- Silberman, Melvin L. *Active Learning*. Bandung: Nusamedia, 2006.
- Siradj, Said Aqil. "Ahlussunnah Wal Jamaah: Sebuah Kritik Historis." *Pustaka Cendekiamuda*, 2008.
- Timpe, A.D. *Kreativitas*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2002.