



Pengantar:
 Dr. Andy Hadiyanto, MA
 Prof. Dr. Yusuf Hanafi, M.Fil.I

Editor:
 Drs. H. Imam Ghozali, MM



Akhlākuyl Kārimāh

Percikan Pemikiran Dosen Pendidikan Agama Islam Indonesia
 tentang Implementasi Akhlak dalam Kehidupan

Erwin Kusumastuti, H. Hasim, M. Imam Pamungkas, Nur Rofiq,
 Carlos L. Prawirosastro, Syamhudian Noor, Muhammad Nur Kholle Al Amin, Zawawi,
 Imam Ghozali, Muhammdang, Fathudin Ali, Saifuddin Zuhri, Muhammad Fauzy Emq,
 Endang Iryani, Septian Arief Budiman, O. Rahmat Hidayat, A. Muammer Alawi

Akhlākuyl Kārimāh

Reorientasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk membentuk peserta didik yang moderat, toleran, inklusif, dan multikultural menjadi sebuah keniscayaan. Pengembangan PAI perlu diarahkan pada beberapa titik fokus berikut.

Pertama, PAI harus meletakkan tradisi pemikiran Islam sebagai "modal" (objek), dan menggunakan ilmu sosial-humaniora sebagai "pleau analisis" (subjek). Kedua, materi PAI yang dikembangkan tidak hanya terfokus pada tradisi pemikiran Abad Klasik dan Abad Pertengahan, tetapi juga mengakomodir perkembangan pemikiran modern dan kontemporer. Ketiga, pembelajaran PAI harus memperhatikan realitas sosial dan kebutuhan global, dengan mengedepankan dimensi ajaran yang dinamis, moderat, dan menonjolkan karakteristik Islam rahmatan lil 'alamin (ISRA). Keempat, porsi bahasan tentang akidah (teologi) yang menekankan pada klaim kebenaran dan jalan keselamatan satu-satunya (salvation and truth claim) perlu dibatasi. Topik bahasan PAI harus lebih diarahkan pada Islam dalam kaitannya dengan isu-isu kontemporer (contemporary issues), seperti: hak asasi manusia (HAM), demokrasi, toleransi, multikulturalisme, dan anti-diskriminasi, dan kelima, agama diletakkan dalam konteks realitas yang selalu berubah (mutaghayyirat).

PAI harus dinamis dalam merespon kondisi kekinian, sebagai pengejawantahan dari amanat kontekstualisasi Islam dalam arus transformasi zaman (al-Islam shalih li kulli zaman wa makan Islam itu selalu relevan untuk setiap ruang waktu dan tempat).



Bab 3: IMPLEMENTASI AKHLAK DALAM BINGKAI AGAMA		93
A.	Perilaku Nabi Muhammad Saw sebagai Inspirasi dan Tauladan – Imam Ghozali.....	94
B.	Penerapan Nilai-Nilai Akhlak dalam Kehidupan Modern – Muhammadong.....	102
C.	Keteladanan dan Pembiasaan Akhlak Karimah Bagi Kaum Milenial – Fathudin Ali	108
D.	Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan Akhlak dan Karakter – Saifuddin Zuhri.....	116

Bab 4: PENGEMBANGAN AKHLAQ KARIMAH DI ERA MILLENIUM		149
A.	Pengaruh Media Sosial dan Perilaku Keberagamaan Masyarakat – Muhammad Fauzy Emqi.....	150
B.	Keluarga sebagai Pembentuk Kepribadian Akhlak Karimah – Endang Iryanti	157
C.	Metode Pembelajaran Akhlak pada Generasi Milenial – Septian Arief Budiman	167
D.	Urgensi Akhlak dalam Kepribadian Remaja Muslim – O. Rahmat Hidayat.....	174
E.	Menakar Karakter Komunikasi Digital Milenial dalam Implementasi Akhlak – A. Muammar Alawi	186

Pengaruh Media Sosial terhadap Perilaku Keberagaman Masyarakat

M. Fauzy Emqi

Universitas Tribuana Tungadewi Malang

Di era globalisasi ini, masyarakat cenderung bersikap terbuka dengan arus informasi yang berasal dari media sosial. Adanya berbagai platform yang muncul dan menjadi tren di kalangan masyarakat membentuk komunitas-komunitas tertentu. Perubahan ini begitu terasa, manusia dari berbagai kalangan berbondong-bondong aktif di internet entah hanya sebatas mencari hiburan dan informasi atau menjalin hubungan dengan manusia yang lain.

Kemudian kemunculan *Internet of Things* (IoT) memunculkan sebuah skema yang berbeda dalam kehidupan bermasyarakat. Skema dasar yang dimaksud adalah pengumpulan data yang dikumpulkan 'real world' dan diproses dengan komputer, dengan hasil yang diaplikasikan pada dunia nyata (Deguchi, dkk., 2020). Pada perkembangannya, era *Society 5.0*¹ ini diawali dengan adanya *Society 4.0* yang diawali dengan *Information Society*—manusia terbuka terhubung melalui jaringan secara luas tanpa batas.

Era *Society 5.0* yang dipelopori Jepang memanfaatkan data yang didapat melalui *Society 4.0*² menjadi sebuah terobosan baru untuk mengatasi tantangan sosial seperti berkurangnya populasi

1 Oleh Japan.go.jp, Jepang pada tahun 2016 mengupayakan *Society 5.0* untuk mencapai keamanan dan kesejahteraan manusia.

2 Data yang didapat pada *Society 4.0* melalui big data, AI, dan IoT diharapkan melahirkan suatu ide untuk mencapai *A Better Human Life* atau Kehidupan Manusia yang Lebih Baik.

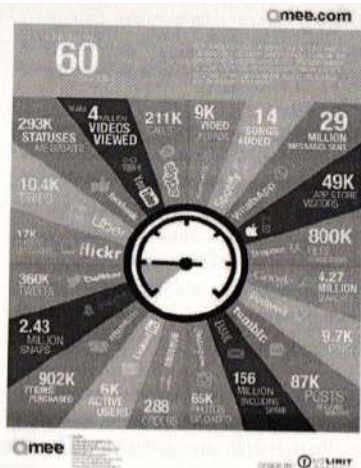
usia produktif, *aging of local communities*, dan energi dan masalah lingkungan melebihi negara lain. Dengan arti lain, Jepang akan memainkan peran kunci untuk membawa *Society 5.0* pada dunia.³

Dengan adanya tuntutan ini, masyarakat dipaksa untuk mengikuti perkembangan dunia yang serba modern agar tidak tertinggal jauh. Manusia dituntut untuk terus mengalirkan gelombang informasi, lalu di sinilah media sosial memainkan perannya sebagai salah satu jalur penyaringan informasi. Mulai dari aplikasi bertukar pesan sampai platform yang menyediakan fitur-fitur agar masyarakat bisa membagikan apa pun kepada semua orang dari penjuru dunia. Akibatnya, terjadi peningkatan yang begitu pesat pada arus pertukaran informasi di media sosial.

Adanya peningkatan ini salah satunya disebabkan oleh kemajuan teknologi yang semakin memudahkan kebutuhan manusia dalam melakukan aktivitas dan pekerjaannya. Pada data yang didapatkan oleh Qmee.com melalui data yang didapat dari beberapa website statistik⁴, menyebutkan bahwa ada perubahan yang sangat pesat pada peningkatan aktivitas pengguna di media sosial. Di bawah ini tertera aktivitas pengguna yang dilakukan di berbagai platform media sosial selama satu menit.

3 Merujuk pada "A human-centered society that balances economic advancement with the resolution of social problems by system that highly integrates cyberspace and physical space.—A Human-Based Society yang menyeimbangkan kemajuan ekonomi dengan penyelesaian masalah sosial melalui sistem yang sangat mengintegrasikan antara dunia maya dan ruang fisik (physical space)." Oleh www8.cao.go.jp/cstp/english/society5_0/index.html

4 Data diperoleh oleh Qmee.com melalui internetlivestats.com
apttus.com
expandedramblings.com
dsim.in
appinventiv.com
omnicoreagency.com
about.grubhub.com
vimeo.com/futurecowboys



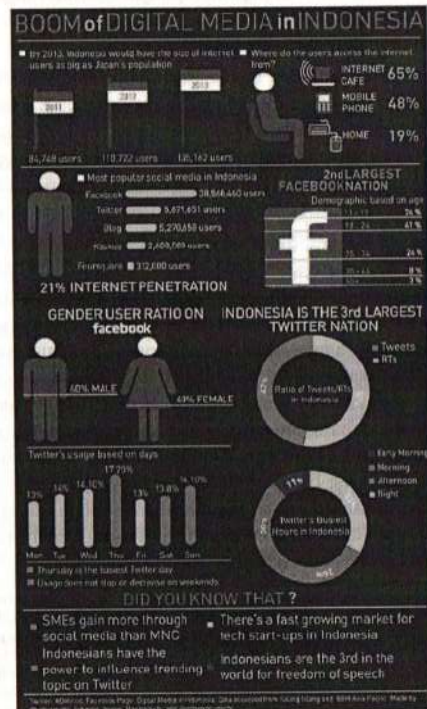
Sumber: Qmee.com

Dari data di atas, bisa disimpulkan bahwa adanya media sosial juga mempunyai dampak yang memengaruhi pola perilaku masyarakat. Media sosial juga seakan menjadi senjata baru bagi masyarakat dalam berbagai bidang. Mulai dari kampanye politik dan iklan bahkan sampai dakwah. Kehadiran dari media sosial dengan pengguna yang semakin naik dari hari ke hari memberikan fakta menarik betapa kuatnya internet bagi kehidupan (Nasrullah, 2015).

Dunia maya sebagaimana media sosial merupakan seakan menjadi revolusi besar yang mempunyai kekuatan untuk mengubah perilaku manusia, relasi pertemanan serba dilakukan melalui media digital—menjangkau pertemanan dengan orang-orang jauh menggunakan platform-platform yang dioperasikan melalui situs-situs jejaring sosial. Aktivitas besar dan serempak ini didasari oleh banyak motif. Motif itu mengundang datangnya isu-isu yang berada di tengah-tengah aktivitas daring masyarakat, bahkan tak urung menjadi objek penelitian akademisi dan peneliti. Seperti *cyberwar*,

posting foto wajah (*selfie*), belanja daring, personalisasi jati diri pengguna, dan budaya berbagi (Mulawarman & Nurfitri, 2017).

Dengan keterbukaan yang diawali pada Society 4.0, maka dapat menjadi suatu penguatan terhadap suatu budaya yang melibatkan banyak partisipasi. Yang artinya, setiap saat individu akan terhubung secara sosial satu sama lain, yang artinya budaya partisipatif menjadi salah satu yang menggeser fokus dari ekspresi individu menuju keterlibatannya di masyarakat. Lalu mengulang kembali informasi dari teknologi interaktif ke isu-isu sikap budaya.



Sumber: techinasia.com

vari data di atas, juga dapat kita simpulkan bahwa Indonesia termasuk sebagai suatu negara dengan pengguna media sosial terbanyak, sebagai Facebook Nation terbesar nomor dua, dan Twitter Nation terbesar nomor tiga. Ini tentu sangat berpengaruh pada pola perilaku masyarakat akan sesuatu yang dilihatnya di sosial media. Sebagaimana yang telah disebutkan di atas dengan perilaku masyarakat terpengaruhi olehnya, ini didukung dengan adanya pola perilaku. Artinya, media sosial ini tak hanya memengaruhi hidup, tetapi juga psikologi penggunanya (Mulawarman & Nurfitri, 2017), karena media sosial juga mempunyai kecenderungan untuk membuat penggunanya kecanduan. Sebagai salah satu contoh adalah kegiatan swafoto atau *selfie*⁵.

Munculnya kecanduan media sosial diawali dengan proses mengamati dan rasa ingin mencoba. Bila menunjukkan ketertarikan, maka hal tersebut akan membuat seseorang mengulangi tingkah lakunya secara terus-menerus. Kecanduan diartikan sebagai suatu perbuatan yang membuat ketagihan yang dikembangkan individu pada suatu aktivitas tertentu. Kecanduan juga disebut sebagai keterlibatan seseorang secara terus-menerus pada sebuah kegiatan meskipun dampaknya mempunyai konsekuensi negatif (Agung & Marisa, 2019).

Di sisi lain, adanya media sosial juga dapat meningkatkan suatu budaya partisipatif dalam masyarakat. Pada titik ini, suatu budaya partisipatif tidak hanya sebatas tentang bagaimana produsen dan konsumen konten yang dibuat, namun juga dimanifestasikan melalui beragam metode dan gaya (Asfira, dkk. 2020). Meski pada konteks ini terhubung melalui suatu keterbukaan tanpa batas secara maya, yang akhirnya memungkinkan suatu komunitas meniru sesuatu yang berasal dari luar budayanya. Pada sisi yang lain, permasalahan ini juga memberikan sebuah dampak lain dengan masyarakat dapat berperan aktif untuk menyampaikan sebuah pikiran, ide, dan gagasan.

5 Kegiatan *selfie* atau swafoto sebagai bentuk representasi diri juga sebagai upaya agar dirinya dianggap ada oleh orang lain di media sosial, termasuk bentuk usaha untuk membangun personifikasi identitas sosial dengan cara memaksimalkan atau meminimalkan karakter dalam dirinya agar *self-esteem* tetap terpelihara (Shaw & Costanzo, 1982). *Selfie* juga sebagai bentuk dari narsistik digital. Sebagaimana yang dipaparkan Nasrullah dalam Mulawarman dan Nurfitri bahwa *selfie* adalah bentuk penggunanya merancang dirinya dan hasil rancangan itu, selain untuk menunjukkan eksistensi diri, juga sebagai bentuk pertunjukan di depan panggung untuk menarik kesan pengguna lain (Shaw & Costanzo, 1982).

Korelasinya pada topik pembahasan ini adalah melalui data yang telah didapat, memungkinkan terkumpulnya data-data yang telah terkumpul melalui sebuah budaya partisipatif, dan dikumpulkan pada Society 4.0 (big data, AI, dan IoT), maka ini juga menjadi sebuah stimulan khusus yang dapat mendongkrak percepatan suatu perubahan yang diwujudkan dalam Society 5.0 yang bertujuan untuk menciptakan kehidupan manusia yang lebih baik, entah itu dalam bidang ekonomi ataupun sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Pradana., Marisa, Fitri. *Analisis Statistik pada Dampak Negatif dari Sosial Media Terhadap Perilaku Manusia*. Journal of Information Technology and Computer Science Vol. 4, No. 1, Januari 2019. Jointecs Vol. 4, No.1, Januari 2019 P-Issn: 2541-3619.
- Akram, W., Kumar R., Study on Positive and Negative Effects of Social Media on Society. International Journal of Computer Sciences And Engineering. A. Review Paper Volume 5, Issue-10 E-Issn: 2347-2693.
- Deguchi, Atsushi., Hirai, Chiaki., Matsuoka Hideyuki., Nakano, Taku., Oshima, Kohei., Tai., Mitsuharu, And Tani., Shigeyuki. *What Is Society 5.0?*. Society 5.0, 2020 https://doi.org/10.1007/978-981-15-2989-4_1.
- Sulaiman, Oris Krianto., Widarma, Adi. *Sistem Internet Of Things (Iot) Berbasis Cloud Computing dalam Campus Area Network*. Universitas Negeri Medan.
- Fukuyama, Mayumi. *Society 5.0: Aiming For A New Human-Centered Society*. Japan Spotlight 2018. <https://www.jef.or.jp/Journal/>.
- Mulawarman., Nurfitri, Aldila Dyas. *Perilaku Pengguna Media Sosial Beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan*. Buletin Psikologi Issn 0854-7106 (Print) 2017, Vol. 25, No. 1, 36-44 Issn 2528-5858 (online).

- Nasrullah, R. 2015. *Media Sosial (Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi)*. Jakarta: Simbiosis Rekatama Media.
- Patel, Keyur K., Patel, Sunil M. 2016. Internet of Things-IoT: Definition, Characteristics, Architecture, Enabling Technologies, Application & Future Challenges. Issn 2321 3361. Ijesc Research Article Volume 6 Issue No. 5.
- Rinata, Asfira Rachmad., Widodo, Herru Prasetya., Yusran, Muhammad Ronaldo. 2020. Budaya Partisipasi Penggemar Kurt Cobain dalam Komunitas Musik Grunge Malang.
- Gsm Asosiation. 2014. Understanding The Internet of Things (IoT). London, England Shaw, M. E., & Costanzo, P. R. (1982). *Theories Of Social Psychology*. Tokyo: Kosaido Printing.

ONLINE REFERENCE

- www8.cao.go.jp/cstp/english/society5_0/index.html
- Qmee.com
- internetlivestats.com
- apttus.com
- expandedramblings.com
- dsim.in
- appinventiv.com
- omnicoreagency.com
- about.grubhub.com
- vimeo.com/futurecowboys
- onlinelibrary.wiley.com/toc/10836101/3/1
- techinasia.com/indonesia-smu-infographic
- wearesocial.sg
- Japan.go.jp

Pendah

“M

salatny
merdu
dan ba

Se
berdit
kebutu
antars
sekita
saling
mem
lain t
dan p
seseo
meng

A
terlin
tent
Kepr



Sertifikat

NO. 389/BPM/VII/2021

Diberikan Kepada :

Muhammad Fauzi Emqi

Sebagai Penulis Buku :

AKHLAKUL KARIMAH

**PERCIKAN PEMIKIRAN DOSEN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM INDONESIA TENTANG
IMPLEMENTASI AKHLAK DALAM KEHIDUPAN**

ISBN : 978-623-6372-68-5

Diterbitkan oleh Penerbit Bintang Pustaka Madani
Anggota IKAPI 130/DIY/2020


Nurahmawati

Pimred Bintang Pustaka Madani:

