

MANAJEMEN PEMBELAJARAN AGAMA DAN KEAGAMAAN DI ERA INDUSTRI 4.0

**Religious and Religious Learning Management
In Industrial era 4.0**

SAEFUDIN ZUHRI¹

¹Dosen: Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Jl. Syech Nawawi Al Bantani Kp. Andamu'i, Kel. Sukawana, Kec. Curug, Kota Serang, Banten. Hp. 081282291898 *E-mail: saefudin_zuhri@uinbanten.ac.id

Manuskrip diterima: 25 April 2020. Manuskrip disetujui: 5 Mei 2020

Abstrak. Era industri 4.0 menjadi chalangge besar bagi pendidik terutama untuk mata pelajaran agama dan agama atau Pendidik Islam. Karena selain mengajarkan konten agama yang wajib bagi umat Islam, Pendidikan Agama Islam juga harus mengajarkan bahwa mengajar Muslim untuk menjadi kreatif dan inovatif, bersama dengan pengajaran tentang inklusifisme dalam rangka berkolaborasi lintas etnis, budaya dan kelompok agama dalam menghadapi wilayah inovasi yang mengganggu. Yang merupakan kesempatan bagi siapa saja untuk memperhatikan linearitas. Industri 4.0 sebagai era CPS, IoT, dan IoS, telah sangat sistemik, dan setiap industri tidak membutuhkan banyak orang, kecuali operator komputer, pengawas jaringan produksi, dan semua yang terkait dengan kontrol kerja komputer. Karena itu, mereka harus menjadi orang kreatif untuk mengembangkan kewirausahaan, atau layanan yang dibutuhkan oleh masyarakat. Peluang untuk dapat melakukan pekerjaan wirausaha sangat besar, karena dunia sekarang mengabaikan linieritas, sebaliknya lebih menghargai kreativitas dan kemampuan jaringan. Oleh karena itu, pendidik harus mendidik siswa mereka, dan dosen juga mengarahkan siswa mereka untuk menjadi realistis dan menjadi orang yang kreatif.

Pendidikan kreatif dan inovatif tidak memiliki mata pelajaran. Oleh karena itu, membina dan meningkatkan kreativitas mereka dilakukan melalui pedagogi untuk semua mata pelajaran, terutama mata pelajaran seperti Pendidikan Islam di sekolah atau universitas, sehingga mereka dapat terbiasa menjadi orang yang kreatif dan inovatif. Selain itu, inklusivisme harus berhatian dan berhatian melalui proses pembelajaran yang menyentuh aspek sikap atau afektif melalui diskusi dan atau teknik lain yang meningkatkan kompetensi atau peserta didik dalam berkolaborasi lintas latar belakang etnis, budaya dan agama.

Kata kunci: *Era Industri 4.0, Pendidikan Islam, Pedagogi, kreatif dan inovatif*

Abstract. Industrial era 4.0 became a big chalangge for educators especially for religious and religious subjects or Islamic Educators. Because in addition to teaching religious content that is mandatory for Muslim believers, Islamic Religious Education must also teach that instruct muslim to be creative and innovative, along with teaching about inclusiveism in order to collaborate across ethnic, cultural and religious group in facing the area of disruptive innovation. Which is an opportunity for anyone to pay attention to linearity. Industry 4.0 as the CPS, IoT, and IoS era, has been very systemic, and every industry does not need many people, except computer operators, production network supervisors and all related to computer work control. Therefore, they must be creative people to develop entrepreneurship, or services that are needed by society. Opportunity to be able to do entrepreneurial works is huge, because the world now ignores linierity, instead appreciates more creativity and networking capabilities. Therefore, educators must educate their students, and lecturers also direct their students to be realistic and become creative people.

Creative and innovative education has no subjects. Therefore, fostering and enhancing their creativity is done through pedagogy for all subjects, especially subjects such as Islamic Education in schools or universities, so that they can get used to being creative and innovative people. As well as, inclusivism must be forestered and forested through a learning process that touches on aspect of attitude or affective trough discussion and or other techniques that enhance the competencies or learners in collaborating across ethnic, cultural and religious backgrounds.

Keywords : *Industry Era 4.0, Islamic Education, Pedagogy, creative and innovative*

Pendahuluan

Indonesia sebagai Negara Pancasila yang memposisikan Ketuhanan sebagai sila pertama, memberikan peluang terhadap pembelajaran pendidikan agama dan keagamaan diajarkan pada setiap lembaga pendidikan. Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2017 tentang Pendidikan Agama dan Keagamaan dinyatakan bahwa “Pendidikan agama berfungsi membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia dan mampu menjaga kedamaian dan kerukunan hubungan inter dan antarumat beragama.”(PP No 55 : 1;1 2007) Pendidikan Agama bertujuan untuk berkembangnya kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama yang menyeraskan penguasaannya dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. (PP No 55 : 2;2: 2007). Regulasi ini sudah sangat ideal, visioner dan juga Sangat inklusif, yakni Bahwa Pendidikan Agama, dalam konteks PAI, diharapkan akan mampu membawa anak didik menjadi anak-anak beriman, bertakwa dan mampu menjaga kerukunan, kedamaian dan bisa hidup saling memaahi satu sama lain. Kalau jiwa mereka sudah terbentuk seperti itu, maka mereka dengan PAI diharapkan bisa melakukan partnership dengan anak-anak Malaysia, Singapura, Vietnam dan lain-lainnya dari sepuluh negara ASEAN. Bersamaan dengan itu, PAI bertujuan menjadi spirit profesi. (Dede Rosyada : 2019)

Bersamaan dengan itu, kini dunia memasuki fase revolusi industri 4.0. Banyak penjelasan yang bisa dibaca tentang revolusi industri 4.0 ini, dan kenapa orang Pendidikan selalu sibuk membahas dampak-dampak sosiologis dan pedagogis yang harus disesuaikan, sehingga mereka yang dihasilkan lewat pendidikan, bisa memasuki pasar kerja dengan baik, tidak mengalami *maladjustment*, sehingga keahliannya atau ketrampilannya bisa digunakan untuk kemajuan profesionalisme dirinya, dan dalam konteks yang lebih besar bisa berpartisipasi untuk kemajuan bangsa. Tantangan-tantangan revolusi industri 4.0 yang sudah memasuki era digitalisasi, otomatisasi, dan tidak memerlukan banyak tenaga orang, karena mesin-mesin industri digerakkan oleh komputer, banyak artificial intelligent yang diperagakan oleh robot, sehingga keperluan industri pada tenaga orang semakin kecil, biaya produksi semakin efisien, dan barang-barang industri manufaktur semakin bersaing di pasar untuk sampai pada konsumen.

Kemajuan ini menjadi tantangan bagi guru PAI pada semua jalur dan jenjang pendidikan untuk mempersiapkan para peserta didik (Hasbullah, et al., 2019) yang akan bersaing di pasar, agar kehadiran mereka di pasar kerja bisa diserap industri, bukan karena kebijakan padat karya dari pemerintah, tapi karena industri memang memerlukan skill dan keahlian mereka. Kemudian, revolusi industri 4.0 juga sering disebut sebagai masa *disruptive innovation*, yakni inovasi-inovasi baru yang tidak pernah terduga sebelumnya dan mengganggu pada pemain lama yang Sudah mapan, baik dalam industri manufaktur maupun jasa. Untuk dua aspek ini, apa yang harus dilakukan guru-guru PAI ? Apa yang bisa dilakukan oleh PAI agar anak-anak alumni sekolah dan Universitas menjadi orang-orang kreatif dan inovatif, sehingga Tidak bermasalah dengan pembatasan lapangan kerja, atau mendorong mereka menjadi seseorang yang industri memerlukan keahlian mereka.

KAJIAN TEORITIK

Pendidikan Agama dan Keagamaan

Pendidikan Agama dan Keagamaan dalam konteks Pendidikan Islam merupakan program wajib yang terdapat pada madrasah di semua tingkatan, dari MI, MTs dan MA. Program ini

menjadi takhasus di madrasah yang meliputi materi Fiqh, Al-Qurán Hadits, Aqidah Ahlak dan Sejarah Kebudayaan Islam. Regulasi terkait Pendidikan Agama dan Keagamaan tercantum dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab V Pasal 12 ayat (1) yang berbunyi: Setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan Pendidikan Agama sesuai dengan agama yang dianutnya dan diajarkan oleh pendidik yang seagama.

Secara spesifik, pendidikan keagamaan tercantum dalam Bab VI pasal 30:

1. Pendidikan keagamaan diselenggarakan oleh pemerintah dan/atau kelompok masyarakat dari pemeluk agama, sesuai dengan peraturan perundang-undangan.
2. Pendidikan keagamaan berfungsi mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memahami dan mengamalkan nilai-nilai ajaran agamanya dan/atau menjadi ahli ilmu agama.
3. Pendidikan keagamaan dapat diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal.
4. Pendidikan keagamaan berbentuk pendidikan diniyah, pesantren, pasraman, pabbajja samanera dan bentuk lain yang sejenis.
5. Ketentuan mengenai pendidikan keagamaan sebagaimana dimaksud pada ayat 1, 2, 3 dan 4 diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah. (UU ttg Pendidikan Nomor 20 Tahun 2003)

Regulasi lebih lanjut terkait pendidikan agama dan keagamaan diatur dalam Peraturan Pemerintah (PP) No. 55 tahun 2007, ps 1 ayat 1 yang menegaskan bahwa Pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran/kuliah pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan.(PP No. 55 tahun 2007, tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan, Ps 1 ayat 1). Mandat PP ini, PAI diberikan pada semua jenjang, jenis dan bahkan semua jalur pendidikan. Kendati demikian, Kementerian Agama sangat serius merencanakan, melaksanakan dan bahkan mengevaluasi proses dan Hasil pembelajaran pada jalur pendidikan formal, pada Jenis pendidikan umum dan kejuruan.

Gen Revolusi Industri 4.0

Revolusi industri 4.0 sebuah revolusi dalam industri yang semula pada fase generasi industri fase ke-3, hanya mengandalkan kekuatan otomasi, komputer dan energi listrik, pada fase 4.0 berubah dan berkembang menjadi Cyber Physical System (CPS), Internet of Thing (IoT), dan Internet of Service (IoS), serta networks. Semua komponen ini terintegrasi pada proses industri baik manufaktur, logistik maupun lainnya.(Hoedi Prasetyo, Wahyudi Sutopo 2018. h. 19.) Revolusi industri 4.0 merupakan kemajuan yang mengagetkan dunia, betapa tidak, begitu proses produksi dikendalikan komputer melalui CPS, berapa divisi produksi sudah tidak diperlukan lagi, dan begitu proses produksi berbasis cyber sudah usai, pemasaran barang dan transaksi sudah menggunakan internet dan bahkan dengan menggunakan aplikasi di mobile phone. Betapa banyak pekerjaan yang selama ini dikerjakan orang, kehadiran mereka dalam proses produksi sudah tidak diperlukan lagi, demikian pula dengan transaksi, begitu transaksi perbankan dilakukan online, maka fungsi teller semakin kecil, dan berarti ada pengurangan tenaga kerja. Berapa banyak fungsi-fungsi tenaga kerja manusia tergerus oleh kehadiran

teknologi digital. Secara tegas Slamet Rosyadi menegaskan, bahwa Bidang-bidang yang mengalami terobosan berkat kemajuan teknologi baru diantaranya (1) robot kecerdasan buatan (*artificial intelligence robotic*), (2) teknologi nano, (3) bioteknologi, dan (4) teknologi komputer kuantum, (5) *blockchain* (seperti *bitcoin*), (6) teknologi berbasis internet, dan (7) printer 3D. (Slamet Rosyadi : 2018) h 1

Kehadiran *artificial intelligent*, teknologi digital dan kehadiran internet sebagai server yang bisa menyimpan ribuan bahkan jutaan data, ditopang pula dengan nano teknologi, maka lama kelamaan kebutuhan akan tenaga manusia akan semakin berkurang. Akan tetapi, pada saat yang sama, revolusi industri 4.0 telah membuka kesempatan baru dengan hadirnya internet sebagai server untuk big data, dan terbuka bagi semua orang untuk akses, tanpa pembatasan oleh kekuasaan, karena data tersebut disajikan, dan mereka berjualan data itu agar diakses oleh sebanyak-banyaknya orang. Itulah yang kini banyak dilakukan orang-orang kreatif dengan melakukan bisnis lewat disruptive innovation, yakni inovasi yang mengganggu pelaku bisnis utama. Ditegaskan kembali oleh Slamet Rosyadi, bahwa “era disrupsi telah mengganggu atau merusak pasar-pasar yang telah ada sebelumnya tetapi juga mendorong pengembangan produk atau layanan yang tidak terduga pasar sebelumnya, menciptakan konsumen yang beragam dan berdampak terhadap harga yang semakin murah.” (Slamet Rosyadi : 2018) h 2

Istilah industri 4.0 adalah term yang diperkenalkan Prof Klaus Schwab (Junaidi 2018) h 8 dalam tulisannya “*the Fouth Industrial Revolution*”, dan secara resmi diperkenalkan oleh pemerintah Jerman pada pameran industri modern tahun 2011 di Hannover Fair, dalam rangka meluncurkan program *High Tech Strategy 2020*. (Hoedi Prasetia dan wahyudi Sutopo 2018), h.18. Revolusi Industri 4.0 menekankan tentang integrasi *cyber* dan alat-alat industri dalam sebuah proses produksi yang otomatis, dihubungkan dengan internet, saling bisa membaca, sehingga proses produksi semua berjalan secara mekanistik dan tidak banyak menggunakan tenaga orang. (Muhammad yahya : 2018) h:2. Dengan demikian, proses produksi semakin efisien, dan harga barang semakin bersaing di pasar. Pada tingkatan ini, tidak bisa dihindari akan terjadi pengurangan tenaga manusia, karena tidak dibutuhkan lagi oleh industri. Kondisi ini sudah disadari oleh seluruh bangsa di dunia dan akan terjadi ledakan pengangguran di mana-mana, krisis sosial, dan terus merembet ke berbagai sektor kehidupan ekonomi, politik, sosial dan budaya. Apa yang harus dilakukan agar SDM tetap di bagian terdepan, karena semua piranti tersebut adalah hasil rekayasa manusia. Era industri 4.0 hampir di semua lini produksi, pemasaran, pengiriman barang, dan transaksi, semua melibatkan komputer dan internet. Oleh sebab itu, era ini lazim juga disebut sebagai era digital. Kemudian, bersamaan dengan itu, penggunaan komputer sebagai alat utama dalam industri, dan komputer sebagai tempat penyimpanan data, maka data-data non confidential juga disimpan di piranti cyber, dan semua orang boleh akses data tersebut. Inilah bisnis baru yang paling modern, orang bisnis dengan menghitung frekwensi akses, dan memperoleh proporsi keuntungan dari pemilik bandwidth. Maka kini muncul istilah bisnis baru, yakni *disruptive innovation*, yakni inovasi yang tidak pernah diduga, dan mengganggu pada pemain utama dalam bisnis tersebut, dan dilakukan oleh para pemain baru yang mungkin saja tidak linier dengan keilmuannya.

Dengan demikian, revolusi industri merupakan kesempatan baru bagi semua orang, Berbeda dengan generasi sebelumnya yang sangat mengandalkan profesionalisme dengan definisi yang sangat sempit linieritas pendidikan dengan pekerjaan dan profesi. Kini era digital, era cyber dan big data yang bisa diakses semua orang, dan mereka bisa berkompetisi tanpa harus mendaftar pada institusi formal yang menghendaki formalitas serta linieritas. Kompetensi yang

sangat diperlukan saat ini adalah kreatifitas dan inovasi, serta kemampuan komunikasi dan kolaborasi satu sama lain, tanpa disekat oleh perbedaan-perbedaan primordial. Dengan demikian, pendidikan kini harus melatih kreatifitas, inovasi, komunikasi yang baik dan kemampuan kolaborasi universal.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, karenanya metode pengumpulan data dilakukan dengan metode pengumpulan data *library research*. Artinya penelitian yang bersifat kepustakaan murni, data-datanya didasarkan/diambil dari bahan-bahan tertulis, baik yang berupa buku atau lainnya yang berkaitan dengan topik/tema pembahasan. Isi studi kepustakaan dapat berbentuk kajian teoritis yang pembahasannya difokuskan pada informasi sekitar permasalahan yang hendak dipecahkan melalui penelitian. Sumber data yang dipergunakan lebih merupakan data pustaka yakni dengan cara mengumpulkan data-data, mempelajari, mendalami, dan mengutip teori-teori dan konsep-konsep dari sejumlah literatur baik buku, jurnal, majalah, ataupun karya tulis lainnya yang relevan dengan topik penelitian. Penelitian ini sumber data yang dibutuhkan meliputi sumber data primer dan data sumber data sekunder.

Teknik analisis data yang digunakan dua analisa, yaitu metode deduktif dan metode analisa induktif. Metode deduktif adalah metode berfikir yang didasarkan pada pengetahuan umum, yakni menilai suatu kejadian yang khusus. Sedangkan metode induktif adalah metode berfikir yang berangkat dari fakta-fakta peristiwa khusus dan konkret, kemudian ditarik generalisasi-generalisasi yang bersifat umum. Selain metode deduktif dan metode induktif, penulis menggunakan metode analisis isi (*content analysis*) yaitu materi yang terdapat dalam beberapa jurnal dan penelitian-penelitian terdahulu serta artikel-artikel yang terkait dengan tema pembahasan.

Hasil Dan Pembahasan

Tata Ulang Kurikulum Pendidikan Agama Dan Keagamaan

Ruang lingkup kurikulum sejatinya tidak sebatas dokumen yang berisikan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi dan berbagai rencana topik bahan ajar. Tetapi kurikulum adalah seluruh pengalaman yang dialami siswa, KI, KD, *Content of learning, methods of teaching and learning*, penilaian dan bahkan seluruh pengalaman siswa di sekolah dalam kegiatan ekstra kurikuler, interaksi siswa dengan guru, TU dan seluruh aparatur sekolah, adalah kurikulum, (Shao Wen Su (2012) h 155, karena semuanya menjadi bagian dalam proses perubahan sikap dan kepribadian siswa. Untuk menghadapi era industri 4.0, definisi kurikulum harus diperlebar dalam pengertian tersebut.

Menurut Prof. Dede Rosyada (2019), Pendidikan Agama Islam (PAI) mendapatkan mandat dari Allah sebagai proses penyiapan generasi sekarang dan yang akan datang sebagai generasi terbaik di muka bumi (Ali Imran: 110). Dalam ayat tersebut ditegaskan untuk menjadi umat terbaik harus melakukan tiga hal, senantiasa memerintahkan untuk melakukan perbuatan baik, senantiasa mencegah umat Islam melakukan perbuatan buruk, dan senantiasa menjaga serta memperkuat keimanan kepada Allah. Upaya mewujudkan cita ideal tersebut, pemerintah Indonesia telah menetapkan kebijakan strategis tentang pendidikan Agama, yang ditegaskan pada PP No 55 tahun 2007, pasal 2 ayat 1 dan 2, yang berbunyi: “Pendidikan agama berfungsi membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia dan mampu menjaga kedamaian dan kerukunan hubungan inter dan antarumat

beragama. Pendidikan agama bertujuan untuk berkembangnya kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama yang menyaserasikan penguasaannya dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.(PP No. 55 tahun 2007, ps 2 ayat 1 dan 2)

Berdasarkan regulasi ini, maka PAI berfungsi:

1. Membentuk para siswa agar menjadi orang beriman, yakni keyakinan keagamaan menjadi dasar semua perbuatan profesi, sosial dan personalnya, keyakinan keagamaan menjadi kontrol dalam perbuatan profesi, sosial dan personalnya, serta keyakinan keagamaan menjadi destinasi semua amal dan karyanya.
2. Membentuk manusia bertakwa, yakni melaksanakan semua perbuatan ibadah yang bersifat ta'abudiyah, mengerjakan perbuatan ibadah untuk seluruh perbuatan ta'aquliyah, menjauhi segala perbuatan yang dilarang agama, dan menjaga diri agar Tidak berbuat zalim pada siapa pun dan pada apapun.
3. Membentuk para siswa agar menjadi orang-orang yang berakhlak mulia, dalam semua konteks kehidupan profesi, sosial dan personalnya.
4. Membentuk para siswa agar mampu menjaga kedamaian dan kerukunan, menghargai perbedaan etnik budaya dan agama, dan siap untuk berkolaborasi dalam keragaman tersebut.

Tujuan Pendidikan Agama Islam adalah:

1. Agar para siswa memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama yang menjadi anutannya.
2. Agar para siswa mampu menyaserasikan penguasaan PAI dengan penguasaan dan implementasi sains dan teknologi. Artinya, PAI bertujuan, agar para siswa mampu mengintegrasikan sistem keyakinan keagamaannya dalam kehidupan profesi dan sosial para siswa, kelak sesudah mereka menjadi profesional. (Prof. Dede Rosyada, 2019)

Era industri 4.0 ditandai dengan dua situasi yang sangat berat:

- a. Industri akan lebih banyak mengandalkan komputer dan robot, sehingga tenaga manusia akan dikurangi secara radikal. Dengan demikian, lapangan pekerjaan alumni sekolah dan universitas, akan menghadapi kesulitan besar untuk mendapatkan pekerjaan.
- b. Akan tetapi era cyber juga mendatangkan manfaat besar jika bisa dioptimalkan seluruh peluangnya. Oleh sebab itu, era ini juga sering disebut sebagai *era disruptive innovation* (Inovasi yang mengganggu pemain utama). Inovasi ini terbuka bagi siapa saja, karena setiap orang menjadi boss untuk dirinya sendiri, untuk ide dan cita-citanya sendiri. Tagihan untuk sukses di era industri 4.0 adalah:
 - Harus menjadi Anak bangsa yang kreatif, agar mereka bisa menjadi sangat mandiri
 - Harus menjadi Anak bangsa yang inovatif, agar sukses dalam usaha berbasis kreatifitasnya sendiri.
 - Harus menjadi Anak bangsa yang inklusif, yang bisa berkolaborasi lintas etnik, budaya dan agama, sehingga pandangan dunianya tidak sempit, tapi setidaknya ASEAN sebagai single market bisa mereka optimalkan.

Lebih lanjut Prof Dede Rosyada mempertanyakan apakah pembelajaran pendidikan Agama dan keagamaan seperti PAI sampai memasuki wilayah kreatifitas, inovasi dan inklusivisme? Secara teoretik, kreatifitas dan inovasi tidak ada mata pelajaran atau mata kuliahnya. Oleh sebab itu, kini kedua skill tersebut dititipkan pada proses pedagogi Untuk itulah Indonesia beralih dari aliran *behaviorisme* kepada *konstruktivisme*, dalam upaya memaksimalkan hasil pendidikan agar menghasilkan manusia Indonesia yang cerdas, kreatif dan inovatif. Sementara *inklusiivisme*

merupakan pokok bahasan yang sudah sejak lama ada dalam materi bahan ajar para siswa sekolah, baik SMP maupun SMA, bahkan mungkin sejak jenjang pendidikan dasar.

Berdasarkan uraian ini, reorientasi kurikulum PAI meniscayakan bahwa keluaran PAI di sekolah, yang harus dikembangkan, dibimbing dan dibelajarkan oleh para guru alumni jurusan program studi PAI adalah:

1. Memiliki kompetensi dan memiliki komitmen dalam keimanan
 - c. Memiliki kompetensi dan mengimplementasikan ketaqwaan
 - d. Memiliki kompetensi dan mengimplementasikan akhlak mulia
 - e. Memiliki kompetensi dan mengimplementasikan toleransi
 - f. Memiliki kompetensi untuk mengintegrasikan spirit agama pada perilaku profesi, sosial dan personal
 - g. Memiliki sikap dan pandangan terbuka, agar bisa kerjasama lintas budaya, etnik dan agama
 - h. Menjadi orang-orang kreatif, agar bisa lebih mandiri dalam pengembangan. Kehidupan lewat partnershi dalam bisnis dengan seluruh bangsa ASEAN
 - i. Menjadi orang-orang inovatif, agar menghasilkan sesuatu yang orang-orang di dunia membutuhkan hasil karyanya. (Dede Rosyada :2019)

Kini Pendidikan Agama Islam ditantang oleh industri 4.0 dengan *disruptive innovation*, yakni inovasi berbasis kreatifitas, dan tidak menuntut linieritas. Para siswa yang sedang belajar di sekolah/madrasah, dan bahkan para mahasiswa yang sedang kuliah di perguruan tinggi, pada saatnya nanti akan menjadi profesional di lingkungan pekerjaannya, baik sebagai wirausahawan, pegawai, atau memberikan jasa layanan kepada masyarakat. Perkembangan bisnis sejak industri 4.0, sangat menarik karena semua orang bisa menjadi pelaku bisnis dengan kreatifitasnya, karena kesempatan dan peluangnya terbuka lebar bagi semua orang. Hanya saja, mereka harus menjadi orang kreatif. Apakah kreatifitas itu berkaitan dengan intelegensia, dan apakah kreatifitas itu merupakan potensi hereditas atau bisa dikembangkan lewat proses pendidikan, belajar dan berlatih.

Seringkali kata kreatifitas dilekatkan dengan karya-karya seni, penampilan musik dan pameran lukisan, padahal kata-kata kreatif juga berkaitan dengan bisnis, manufaktur, layanan kesehatan dan kedokteran, pendidikan, dan berbagai aktifitas lainnya. Dengan demikian, kreatifitas ada pada semua aspek kehidupan. Begitu banyak definisi kreatif dengan ragam perumusan yang berbeda satu sama lain. Salah satu yang mudah difahami dikemukakan oleh Kristina Samasonok, dalam jurnal *Creativity and business innovation*, bahwa kreatifitas itu merupakan kemampuan untuk melahirkan sebuah inovasi baru, original, tidak pernah diduga sebelumnya, berkualitas dan sesuai dengan yang diharapkan, bisa digunakan untuk sebuah pekerjaan yang berguna untuk mencapai tujuan. Dalam kreatifitas ada sesuatu karya baru, original dan berguna untuk sebuah institusi dalam mencapai tujuannya. Kemudian ada pula yang mengartikan bahwa kreativitas itu adalah keinginan serius untuk melakukan eksplorasi, melakukan imajinasi dan memikirkan ulang sesuatu berbasis pada ilmu, pengalaman, dan perasaan yang dimilikinya, untuk menghasilkan sebuah produk (ide, gagasan, solusi) yang original dan efektif atau berdayaguna, sesuai kebutuhan. (Kristina Samašonok, Birutė Leškienė-Hussey 2015) h 21

Beberapa ciri kreatifitas, atau dengan kata lain seseorang yang kreatif akan memiliki ciri-ciri dimaksud. Berdasarkan hasil penelitiannya yang sudah sangat tua tahun 1973, JP Guilford,

menyimpulkan, bahwa seseorang yang kreatif akan memiliki ciri-ciri sebagai berikut.(JP Guilford (1973) h 2

1. *Flexibility*, yakni memiliki kemampuan keluar dari tradisi dan kebiasaan, untuk mendapatkan ide baru, perbedaan dan hasil-hasil yang tidak biasa.
2. *Fluency*; memiliki kemampuan untuk berfikir banyak ide, dan banyak alternatif penyelesaian problem.
3. *Elaboration*; memiliki kemampuan untuk bekerja detail dari setiap ide dan solusi
4. *Tolerance and ambiguity*; memiliki kemampuan untuk merekonsiliasi berbagai ide yang bertentangan satu sama lain, tanpa melahirkan ketegangan baru.
5. *Originality*: memiliki kemampuan melahirkan ide-ide, pemikiran, model, yang benar-benar baru, berbeda dengan yang lain, dan mampu melahirkan sesuatu yang benar-benar di luar yang Sudah ada.
6. *Sensitivity*: memiliki kepekaan terhadap permasalahan yang muncul di lingkungannya.
7. *Curiosity*: memiliki sikap terbuka terhadap masukan-masukan baru, informasi-informasi baru, dan memiliki keinginan kuat untuk menggunakan berbagai informasi yang dimilikinya itu untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya.
8. *Independence*; memiliki kemampuan untuk berfikir dan memikirkan pemasalahan dengan kemampuannya sendiri.
9. *Action*; memiliki kemampuan untuk mewujudkan ide-idenya menjadi kenyataan, dengan antusias dan enegrgetik.
10. *Commitment*; memiliki komitmen dan kepedulian yang tinggi untuk menyelesaikan permasalahan dengan ide dan cara-cara baru.

Berdasarkan definisi dan penjelasan karakteristik-karakteristik di atas, maka sikap, attitude dan aksi-aksi kreatif bisa dilakukan setiap orang (Cropley, A. J. 2011) h 11. selama mereka memiliki keinginan kuat untuk melakukannya, dan memiliki komitmen untuk secara terus menerus menjaga konsistensinya untuk senantiasa terlibat dalam menyelesaikan masalah di perusahaan, di kantor pemerintah, di sekolah dan universitas, dan bahkan dalam lingkungan sosial. Seseorang yang memiliki kemampuan kreatifitas akan senantiasa memikirkan permasalahan-permasalahan yang ada, didasari dengan pengetahuan yang ada, dan melahirkan ide, gagasan, dan bahkan mungkin model-model baru yang orang lain belum pernah menemukannya. Dengan demikian, kreatifitas bisa dikembangkan. Dan satu-satunya pengembangan adalah lewat proses pendidikan. Akan tetapi, sejauh ini, tidak ada mata pelajaran atau mata kuliah “Pengembangan kreatifitas dan inovasi”, karena memang keduanya bukan satu disiplin ilmu, tapi satu bahasan dalam mata pelajaran atau mata kuliah tertentu. Oleh sebab itu, mengembangkan sikap, dan perilaku kreatif Hanya bisa dikembangkan lewat proses pembelajaran, yang menginsersi tema-tema kreatifitas dalam mata pelajaran atau mata kuliah yang relevan. Kendati demikian, sikap dan perilaku tersebut, harus dievaluasi dalam evaluasi akhir mata pelajaran atau mata kuliah yang relevan tersebut. Indikator-indikator tentang create, invent, discover, imagine, suppose, harus terdiksi perkembangan affeksinya pada para siswa/mahasiswa lewat evaluasi (Lieu Thi Bich Tran, Nhat Thi Ho, Robert J. Hurle 2016) h.1027 Kemudian, di samping insersi konten pada mata kuliah atau mata pelajaran yang relevan, kreatifitas para siswa dan mahasiswa bisa dikembangkan lewat pembelajaran yang melatih mereka untuk menjadi orang kreatif. Kreatifitas tidak dilahirkan, tapi dikembangkan, kreatifitas bukan faktor hereditas, tapi hasil pembinaan.

Inovasi Pembelajaran PAI

Kebutuhan variasi dan dinamika pedagogis antara siswa Sekolah Menengah Atas dengan mahasiswa berbeda. Semakin ke atas jenjang pendidikan, semakin kecil kebutuhan dinamisasi pedagogi, dan semakin besar penguasaan bahan ajar. Fokus reformasi pedagogi ini didedikasikan untuk siswa-siswa Sekolah menengah, tapi tidak menutup kemungkinan, juga diperlukan untuk para mahasiswa tingkat-tingkat awal program sarjana. Reformasi pedagogi ini dikemukakan oleh tim penulis dari lembaga kajian, riset dan pengembangan pendidikan bernama *Innovation Unit* yang berkantor di London UK. Buku ini ditulis sebagai sebuah gagasan menghadapi era milenial, yang pada saat yang sama mereka berada di abad digital dan di era disruptive inovasion. Merka ini memiliki karakter berbeda jauh dengan generasi abad ke-20 yang baru lalu. Proses pendidikan di masa sebelum ini, sangat terikat oleh kelas, dibatasi oleh empat bidang dinding, diatur waktu masuk, belajar, istirahat dan pulang, serta diatur jadwal pelajaran, frekwensi belajar pada setiap mata pelajaran. Siswa terikat dengan buku teks yang dianjurkan dalam kurikulum dan guru, terikat pada perencanaan yang dikembangkan guru dan sekolah, dan siswa harus belajar apa saja yang disajikan guru walaupun sudah menguasainya. Kini dikembangkan ide-ide baru yang mungkin bisa relevan dengan kebutuhan abad ke-21, industri 4.0, yang menuntut kemampuan kreatifitas luar biasa. Model pedagogi mereka belajar harus berbeda ketika sumber belajar sudah sangat ragam, mudah diakses, murah dan memungkinkan bisa mempelajari bahan-bahan ajar melampaui batas-batas yang direncanakan oleh kurikulum dan guru. Ide-ide tersebut adalah sebagai berikut:(Martha Hampson, Alec Patton and Leonie Shanks 2013), h 7-25

1. *Open up lesson* (pembelajaran yang terbuka). Kebiasaan di banyak kelas di banyak sekolah, proses pembelajaran siswa diatur dan dikuasai oleh guru. Guru menyampaikan topik bahasan, materi pelajaran, kadang mereka menjelaskan materinya itu lalu memberikan tes. Padahal belum tentu sajian tersebut sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa, sehingga motivasi mereka menurun, siswa menjadi tidak bergairah belajar, waktu terbuang sia-sia, hanya karena guru kurang memahami kebutuhan siswanya belajar. Sebaiknya biarkan para siswa dan/atau mahasiswa menetapkan sendiri, apa yang mau mereka pelajari dalam rangka mencapai tujuan yang sudah dirumuskan oleh guru, dan guru cukup memberikan dukungan serta pendampingan dengan lebih dekat, sehingga mereka merasa memperoleh perhatian serius dari gurunya. Siswa harus dihargai kebebasannya untuk mempelajari apa dengan cara bagaimana, tapi dibebani tanggung jawab pncapaian kompetensi standar (learning objectives) yang sudah ditetapkan dalam program pembelajaran yang dirancang guru. Sebaliknya guru hanya mendampingi mereka belajar, dan interaksi antara siswa dengan guru bisa lebih dekat dan lebih bermakna.

2. *Think outside the Classroom box*. Kelas tradisional biasanya disusun secara rapi, para siswa duduk di atas bangku atau kursi dengan meja-meja kecil menghadap pada guru, dan guru berperan untuk menyampaikan pelajaran pada mereka. Kini paradigmanya sudah berubah, perkembangan ekonomi, sains dan teknologi, bahkan peradaban dunia bergerak sangat cepat. Sementara para siswa dilingkari oleh sumber-sumber informasi sains dan teknologi yang mudah diakses. Dengan demikian, sangat besar kemungkinan siswa masuk kelas sudah membawa banyak informasi yang mereka akses di dunia maya, dan bahkan kelas menjadi arena untuk mengejar informasi sains dan teknologi untuk mereka pelajari, bukan sebagai arena untuk memaparkan informasi sains dan teknologi. Dengan demikian, tidak boleh berpretensi dan bahkan mendisain kelas untuk tempat guur presentasi, tapi biarkan kelas sebagai arena bagi para siswa mencari ilmunya sendiri sesuai dengan apa yang mereka butuhkan untuk mereka pelajari. Guru hanya memfasilitasi dengan perpustakaan kelas, modul, buku teks, serta buku-buku

pendukung, dan yang terpenting akses internet, serta menyediakan beberapa PC untuk para siswa yang tidak membawa laptop atau ipad.

3. *Get Personal*. Biasanya dalam dunia pendidikan ada klasifikasi siswa berkebutuhan khusus, dan mereka dilayani secara khusus oleh guru. Kini semua anak berkebutuhan khusus, dan memerlukan pelayanan yang khusus pula. Tidak bisa semua anak dalam satu kelas yang sama, dan dalam waktu yang sama, dalam mata pelajaran yang sama belajar materi yang sama dari satu orang guru, karena bisa saja apa yang dipresentasikan guru sudah difahami dengan baik oleh sebahagian siswa, dan masih dibutuhkan oleh sebahagian yang lain, sehingga pada hari itu siswa tertentu menjadi orang merugi, karena tidak memperoleh apa yang mereka butuhkan. Dan tidak akan cukup waktu jika guru harus mempresentasikan semua yang ingin diketahui oleh para siswa, karena masing-masing mereka memiliki kebutuhan berbeda. Oleh sebab itu, layanan pada siswa di dalam kelas harus lebih personal, biarkan kelas sebagai arena bagi para siswa mencari ilmunya sendiri sesuai dengan apa yang mereka butuhkan untuk mereka pelajari. Guru hanya memfasilitasi dengan perpustakaan kelas, modul, buku teks, serta buku-buku pendukung, dan yang terpenting akses internet, serta menyediakan beberapa PC untuk para siswa yang tidak membawa laptop atau ipad.

4. *Tap in to Students' digital expertise*. Siswa harus dibiasakan penggunaan internet sebagai sumber belajar, interaksi siswa dengan guru atau dosen bisa menggunakan media-media komunikasi digital, guru bisa memberikan tugasnya lewat internet, dan para siswa/mahasiswa menyampaikan tugas-tugasnya juga lewat media yang sama. Mereka bisa sharing informasi sesama temannya melalui media sosial, facebook, WA, Twitter, Instagram atau lainnya. Dan banyak sekolah mengizinkan para siswanya menggunakan android untuk akses bahan-bahan ajaranya sebagai substitusi terhadap laptop yang mungkin harganya lebih mahal.

5. *Get Real With The Project*. Kini para siswa sekolah menengah sudah dibiasakan dengan tugas-tugas penelitian dalam skema *mini research*. Kegiatan tersebut biasa disebut sebagai proyek. Proyek dalam tradisi akademik merupakan kebijakan yang sangat baik, karena para siswa dilatih untuk melakukan kajian dan analisis satu fokus secara komprehensif multi disiplin dan melampaui batas-batas keilmuan dari masing-masing disiplin. Project semacam ini, di samping mampu meningkatkan kematangan keilmuan para siswa, juga mereka terlatih untuk bekerja teamwork, berlatih mengelola waktu untuk bekerja, dan pada tahap akhir mempresentasikan hasil karyanya dalam forum sekolah dengan ragam pendengar dan pemerhati. Ketrampilan dan semua kompetensi tersebut akan sangat diperlukan untuk bisa sukses dalam karir dan profesi kelak setelah mereka meninggalkan sekolah.

6. *Expect students to be Teachers*. Memberi kepercayaan pada para siswa agar berperan sebagai guru terhadap teman-teman sebayanya dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Tugas guru adalah memberikan pendampingan, bimbingan dan bantuan serta pelatihan pada para siswa mencakup tugas transformasi pengetahuan yang sangat luas, serta melatih ketrampilan yang sesuai dengan kebutuhan profesi mereka. Akan tetapi, di antara siswa juga ada sebahagian kecil atau bahkan mungkin sebahagian besar sudah memiliki pengetahuan dan ketrampilan yang sangat luas dan variatif dengan usahanya sendiri akses pada berbagai sumber belajar, training atau lainnya. Dalam konteks seperti inilah, maka guru dapat memerankan para siswa untuk menjadi guru dalam peer group nya atau tutor sebaya, khususnya terhadap teman sekelas mereka, dan bahkan mungkin menjadi guru untuk gurunya sendiri. Cara seperti ini akan sangat memungkinkan para siswa membentuk dan mengembangkan pendidikannya sendiri, tanpa dibatasi hanya oleh kurikulum yang disiapkan sekolah.

7. *Help Teachers to be Students*, yakni membantu atau mengingatkan guru untuk menjadi siswa, atau untuk menjadi pembelajar dan terus tak henti belajar kendati sudah menjadi seorang guru. Abad ke-21 menantang anak muda untuk menjadi pembelajar yang baik, mereka dituntut untuk senantiasa menjadi pembelajar dan bisa belajar dari kesalahan yang pernah dilakukannya. Mereka harus menjadi pembelajar independent, bukan karena atas perintah guru, bukan karena tugas sekolah, tapi belajar atas dorongan dirinya sendiri, dan proses pembelajaran adalah milik mereka, bukan milik sekolah atau guru. Mereka harus terbiasa dengan proses pembelajaran yang fleksibel, menggunakan strategi yang berbeda-beda, dan terus mengikuti perubahan dunia yang sangat cepat. Jika para siswa mampu mencapai perubahan-perubahan secara cepat dan independent, maka guru harus mampu mengimbangi perubahan tersebut. Hanya satu jalan terbaik bagi guru adalah menjadi pembelajar terus menerus, dalam istilah yang lebih ekstrim, guru harus siap sesekali menjadi siswa.

8. *Measure What Matters* (Pengukuran hasil Belajar, apakah itu). Pengukuran, apa yang hendak kita ukur pasti adalah bahan-bahan yang sudah diajarkan, dan bagaimana melakukan pengukuran, akan sangat mempengaruhi cara mengajar. Oleh sebab itu, wajar dipertanyakan apakah pengukuran itu dilakukan untuk memastikan apakah para siswa sudah menjadi sesuatu yang diinginkan. Padahal, perkembangan di luar sekolah sedemikian maju dan para siswa secara individual dituntut untuk bisa mengikuti kemajuan di luar sekolah agar bisa masuk dunia profesi dengan baik. Dengan demikian untuk apa penilaian dan pengukuran hasil belajar, karena target mereka adalah profesi di luar sekolah, dan terus berkembang setiap saat. Dengan demikian, pengukuran dan penilaian hasil belajar menjadi tidak signifikan, karena perkembangannya dinamis sekali dan kurikulum belum mampu mengikuti perubahan tersebut. Kendati demikian, tulisan ini tidak sedang menafikan penilaian, tapi sedang mengilustrasikan bahwa pendidikan itu sangat dinamis, dan siswa bisa lebih maju dari pada kurikulum dan juga bisa lebih maju daripada gurunya sendiri. Oleh sebab penilaian dan pengukuran harus dilakukan setiap saat, terus menerus, dan tidak tergantung pada kurikulum kelas atau sekolah, tapi justru mereka lakukan sendiri dalam proses pembelajaran.

9. *Works with Families not Just Children*. Bekerja dengan keluarga tidak hanya dengan anak-anak. Sudah diakui secara luas, bahwa keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak, berkorelasi positif yang sangat kuat dengan prestasi siswa. Beberapa sekolah melakukan kerjasama dengan orang melalui berbagai cara agar anak mereka menjadi yang terbaik sesuai yang mereka mampu. Bahkan beberapa sekolah melakukan kerjasama dengan keluarga untuk kepentingan yang jauh lebih besar, bukan sekedar pencapaian prestasi akademik anak-anaknya, tapi justru berdiskusi untuk mendisain kurikulum yang dapat memenuhi tantangan eksternal sekolah untuk profesi mereka kelak.

10. *Power to the Student*, yakni sharing kekuatan untuk para siswa, suara siswa, yakni mereka dapat mengatakan apa saja yang ingin mereka katakan sebagai wujud pemahamannya terhadap issue atau situasi yang dialami atau dihadapinya. Bahkan, para siswa boleh diberi kesempatan untuk ikut melakukan kontrol terhadap sekolah, agar terus melakukan perbaikan dalam peningkatan kontribusinya terhadap para siswa yang belajar di sekolah tersebut. Tradisi pedagogik tersebut akan mampu menghantarkan para siswa pada kedewasaan, sehingga tidak gagal penyesuaian diri di masyarakat, dengan bekal pengetahuan-pengetahuan praktis dalam kehidupan sekolah atau kampus.

Sepuluh pemikiran tersebut benar-benar hasil refleksi para pegiat pendidikan dari *Innovation unit* di London, dengan mencoba melihat praktik-praktik yang dilakukan di beberapa sekolah yang mengusung pendidikan humanis dalam paradigma pendidikan demokratis. Semua ide di atas ini masih memerlukan kajian formulasi teknologi dan instrumennya, serta pengujian teknologi dan instrumen tersebut dalam pelaksanaan di sekolah atau perguruan tinggi. Memang, sangat rational, seperti untuk apa tes, kalau hanya akan mempersempit pengetahuan para siswa, karena para siswa bisa belajar dari berbagai sumber yang mereka miliki, lap top, ipad, android atau lainnya yang bisa akses pada internet, yang di dalamnya tersaji sangat banyak informasi ilmu dan teknologi yang dibutuhkan banyak siswa untuk menjadi profesional.

Demikian pula siswa yang bisa menjadi guru atau tutor sebaya di kelasnya, dan sebaliknya guru yang harus menjadi siswa. Model belajar ini memberi peluang siswa mempelajari bahan ajar jauh dari yang ditargetkan guru, dan bahkan mungkin menjangkau bahasan-bahasan yang relevan tapi tidak diprogramkan. Dengan demikian, guru bisa menugaskan mereka untuk sharing sesama peer groupnya di dalam kelas, atau di luar kelas, atau bahkan mungkin menjadi guru untuk gurunya sendiri. Hubungan di dalam kelas bukan lagi guru dan siswa, tapi pembelajar senior dengan pembelajar junior, yang satu sama lain bisa sharing. Semua formualsi tersebut merupakan ide-ide reformis yang menarik untuk dicoba diinstrumentasi dan divalidasi secara empirik, sehingga benar-benar bisa dimanfaatkan untuk menghasilkan model pedagogi baru dan mampu melahirkan para siswa cerdas berdaya saing.

Kesimpulan

Para guru pendidikan agama dan keagamaan akan menghadapi tantangan yang cukup berat di Era industri 4.0. Karena di satu sisi mereka harus mengajarkan materi keagamaan, dan pada saat yang bersamaan mereka juga harus menyampaikan materi/bahan ajar yang menyuruh setiap mukallaf untuk menjadi orang kreatif dan inovatif. Pembelajaran materi agama dan keagamaan juga diajarkan bersamaan dengan pengajaran tentang *inklusivisme* agar bisa berkolaborasi dengan lintas etnik, budaya dan agama, serta menyongsong *era disruptive innovation*, yang akan menjadi peluang bagi siapapun tanpa memperhatikan linieritas. Industri 4.0 sebagai era CPS, IoT, dan IoS, sudah sangat sistemik, dan setiap industri sudah tidak butuh banyak orang, kecuali operator komputer, pengawas jaringan produksi dan semua yang terkait dengan kontrol kerja komputer.

Dengan demikian, mereka harus menjadi orang-orang kreatif untuk mengembangkan wirausaha, atau layanan jasa yang diperlukan oleh banyak orang. Peluang yang cukup besar bagi mereka yang mampu melakukan *entrepreneurial works*, hal ini disebabkan karena dunia tidak peduli lagi dengan linieritas, dan sebaliknya lebih menghargai kreatifitas dan kemampuan kerjasama. Oleh karenanya, para guru dipastikan dapat mendidik para siswanya, dan para dosen juga mengarahkan para mahasiswanya untuk berfikir realistis dan menjadi pribadi yang kreatif.

Daftar Pustaka

- Cropley, A. J. (2011). *Definitions of creativity*. In M. A. Runco & S. R. Pritzker (Eds.), *Encyclopedia of creativity* (pp. 511-524). San Diego, CA: Academic Press.
- Prof Dede Rosyada, *Tantangan Pendidikan Agama Islam pada Era Industri 4.0*, Makalah pada acara Lokakarya Nasional PP-PAI-Indonesia di Malang Tahun 2019
- Guilford, J.P., (1973), *Crharacteristics of Creattivity*, Department for Exceptional Children, Springfield, Illinois.;’/

- Hasbullah, H., Juhji, J., & Maksum, A. (2019). Strategi belajar mengajar dalam upaya peningkatan hasil belajar pendidikan agama islam. *Edureligia; jurnal pendidikan agama islam*, 3(1), 17-24.
- Junaidi (2018), Revolusi Industri 4.0 yang Sudah di Depan Mata, Unilak Magazine edisi 4, Unilak.
- Martha Hampson, Martha, and Alec Patton and Leonie Shanks (2013), *10 Ideas for 21st Century Education*, Innovation Unit, London, UK..
- Muhammad Yahya, Muhammad, (2018), *Era Industri 4.0: Tantangan dan Peluang Perkembangan Pendidikan Kejuruan Indonesia*, Pidato Pengukuhan Penerimaan Jabatan Professor, UNM, Makassar.
- Peraturan Pemerintah (PP) NO. 55 Tahun 2007, tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan,
- Prasetyo, Hoedi, Wahyudi Sutopo (2018), *Industri 4.0: Telaah Klasifikasi Aspek dan Arah Perkembangan Riset*, Jurnal Teknik Industri, Vol. 13, No. 1, Undip, Semarang.
- Rosyadi, Slamet, (2018), Revolusi Industri 4.0 : Peluang dan Tantangan Bagi Alumni Universitas Terbuka, Makalah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jenderal Sudirman.
- Samašonok, Kristina, Birutė Leškienė-Hussey (2015), *Creativity Development: Theoretical and Practical Aspects*, Journal of Creativity and Business Innovation, Vol. 1.
- Thi Bich Tran, Lieu, and Nhat Thi Ho, and Robert J. Hurle (2016), *Teaching for Creativity Development: Lessons Learned from a Preliminary Study of Vietnamese and International Upper (High) Secondary School Teachers' Perceptions and Lesson Plans*, Scientific Research Publishing, Creative Education.
- Wen Su, Shao (2012), *The Various Concepts of Curriculum and the Factors Involved in Curricula-making*, Journal of Language Teaching and Research, 3(1)SSN 1798-4769.