

Dr. H. Mazrur, M.Pd.



Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis IT



Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis IT

Dr. H. Mazrur, M.Pd.



Penerbit K-Media
Yogyakarta, 2023

Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis IT

Penulis: Dr. H. Mazrur, M.Pd.

ISBN: 978-623-174-240-7

Editor: Surawan, M.S.I.

Tata Letak: Uki

Desain Sampul: Uki

Diterbitkan oleh:



Penerbit K-Media

Anggota IKAPI No.106/DIY/2018

Banguntapan, Bantul, Yogyakarta.

WA +6281-802-556-554, Email: kmedia.cv@gmail.com

Cetakan pertama, Agustus 2023

Yogyakarta, Penerbit K-Media 2023

15,5 x 23 cm, vi, 127 hlm.

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

All rights reserved

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari Penulis dan Penerbit.

Isi di luar tanggung jawab percetakan

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji selalu kami panjatkan kepada Allah SWT atas ridho-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan buku referensi “Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis IT” dengan lancar tanpa kendala berarti.

Buku ini ditulis sebagai media berbagi penulis sekaligus panduan mudah dan menyenangkan untuk melakukan proses pembelajaran. Keberhasilan buku ini tentu tidak akan terwujud tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada keluarga yang selalu mendukung dan memberikan do’a terbaik dalam setiap perjalanan yang penulis lakukan. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada semua pihak yang turut mendukung penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Buku ini tidak luput dari kekurangan dan kesalahan. Jika pembaca menemukan kesalahan apapun, penulis mohon maaf setulusnya. Selalu ada kesempatan untuk memperbaiki setiap kesalahan, karena itu dukungan berupa kritik & saran akan selalu penulis terima dengan tangan terbuka.

Palangka Raya, Agustus 2023

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii	
DAFTAR ISI.....	iv	
BAB I	KONSEP DASAR, TUJUAN DAN PRINSIP- PRINSIP INOVASI PEMBELAJARAN PAI BERBASIS IT.....	1
A.	Konsep Dasar Pembelajaran.....	1
B.	Tujuan Inovasi Pembelajaran.....	5
C.	Prinsip-Prinsip Inovasi Pembelajaran.....	7
BAB II	TANTANGAN INOVASI PEMBELAJARAN PAI BERBASIS TI	9
A.	Paradigma Inovasi Pembelajaran.....	9
B.	Pembelajaran dan Perkembangan Jaman	12
BAB III	KARAKTERISTIK DAN STRATEGI INOVASI PEMBELAJARAN PAI BERBASIS TI	27
A.	Karakteristik Strategi Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis TI	27
B.	Strategi Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis TI	28
BAB IV	INOVASI METODE DAN STRATEGI PEMBELAJARAN PAI BERBASIS TI	36
A.	Inovasi Metode Pembelajaran PAI Berbasis TI.....	36
B.	Inovasi Strategi Pembelajaran PAI Berbasis TI	37
BAB V	INOVASI SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS TI	41
A.	Inovasi Sumber Pembelajaran PAI Berbasis TI.....	42
B.	Inovasi Media Pembelajaran PAI Berbasis TI.....	45

BAB VI	INOVASI BAHAN AJAR DAN LINGKUNGAN PEMBELAJARAN PAI BERBASIS TI.....	48
A.	Konsep Inovasi Bahan Ajar Pembelajaran Pai Berbasis TI.....	48
B.	Konsep Lingkungan Pembelajaran PAI Berbasis TI.....	51
C.	Cara untuk Menciptakan Lingkungan Belajar yang Efektif	53
BAB VII	INOVASI PENGENDALIAN MUTU PEMBELAJARANPAI BERBASIS TI.....	56
A.	Pengendalian Mutu Pembelajaran PAI Berbasis TI.....	56
B.	Pengendalian Mutu Pendidikan Agama Islam	57
BAB VIII	INOVASI EVALUASI PEMBELAJARAN PAI BERBASIS TI	59
A.	Pengujian	59
B.	Pengukuran.....	60
C.	Penilaian.....	61
BAB IX	PEMBELAJARAN PAI BERBASIS <i>E-LEARNING</i>	63
A.	Pembelajaran <i>E-Learning</i>	63
B.	Syarat Pelaksanaan <i>E-learning</i>	65
C.	Tujuan dan Manfaat E-learning	66
D.	Pembelajaran <i>E-learning</i> dalam Perspektif Islam.....	69
BAB X	MODEL <i>CONTRUCTIVISM</i> DALAM PEMBELAJARAN PAI.....	73
A.	Konsep <i>Contructivism</i>	73
B.	Konstruktivisme dalam Pembelajaran PAI	75

BAB XI	MODEL KUANTUM DALAM PEMBELAJARAN PAI	81
A.	Konsep <i>Quantum Teaching</i>	81
B.	Prinsip Pembelajaran Quantum Learning.....	84
BAB XII	MODEL KONTEKSTUAL DALAM PEMBELAJARAN PAI	87
A.	Konsep Model Pembelajaran Kontekstual	87
B.	Komponen Pembelajaran Kontekstual.....	92
C.	Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kontekstual.....	96
BAB XIII	STRATEGI PENERAPAN PEMBELAJARAN PAI INOVATIF	98
A.	Konsep Strategi Pembelajaran.....	98
B.	Strategi Pembelajaran PAI yang Inovatif.....	102
	DAFTAR PUSTAKA	117
	PROFIL PENULIS.....	125

BAB I

KONSEP DASAR, TUJUAN DAN PRINSIP-PRINSIP INOVASI PEMBELAJARAN PAI BERBASIS IT

A. Konsep Dasar Pembelajaran

Berbicara tentang inovasi pembelajaran, ada dua istilah yang mengitarinya, *invention* dan *discovery*. *Invention* adalah penemuan sesuatu yang benar-benar baru dari hasil kreasi manusia. Sedangkan *discovery* adalah penemuan sesuatu yang sudah ada sebelumnya. Istilah inovasi memang selalu diartikan secara berbeda-beda oleh beberapa ahli. Menurut Suryani (2008), inovasi dalam konsep yang luas sebenarnya tidak hanya terbatas pada produk. Inovasi dapat berupa ide, cara-cara ataupun obyek yang dipersepsikan oleh seseorang sebagai sesuatu yang baru.

Kata inovasi dapat diartikan sebagai proses atau hasil pengembangan dan atau pemanfaatan atau mobilisasi pengetahuan, keterampilan (termasuk keterampilan teknologis) dan pengalaman untuk menciptakan atau memperbaiki produk, proses yang dapat memberikan nilai yang lebih berarti. Kata inovatif mengandung arti pengenalan hal-hal yang baru atau penemuan. Oleh karena itu, pembelajaran inovatif dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dirancang oleh guru yang sifatnya baru tidak seperti biasanya dilakukan dan bertujuan untuk memfasilitasi anak didik atau siswa dalam membangun pengetahuan sendiri dalam rangka proses perubahan

prilaku kearah yang lebih baik sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh siswa (Syauqi, 2019).

Konsep dasar inovasi pendidikan agama islam menjadi sebuah dasar penting untuk mengupayakan pendidikan yang bermutu dan terjamin bagi setiap masyarakat yang sedang melakukan dan menjalankan pendidikan dengan sungguh-sungguh. Inovasi pendidikan yang arahnya untuk membentuk suatu ide pendidikan yang bersifat konstruktif sehingga dapat memunculkan ide tersebut kedalam bentuk materil sehingga dapat di tuangkan kepada para pendidik dengan mengharapkan dapat menyelesaikan permasalahan pendidikan ataupun pembelajaran dalam tujuanya (Khairuddin, 2018).

Dengan penjelasan tersebut penulis dapat memahami bahwa inovasi harusnya mampu untuk menjadikan sebuah proses dalam sebuah penyelesaian permasalahan pendidikan yang tidak sampai kepada objek pendidikan. Sehingga inovasi yang dibuat dan diciptakan haruslah inovasi yang dapat bertahan dan dapat dikembangkan pada kemudian hari. Menurut ahmad tafsir (Rusdiana, 2014) dalam bukunya inovasi pendidikan konsep dasar inovasi ada tiga hal, yaitu makna hakiki inovasi pendidikan, sasaran inovasi pendidikan dan bentuk-bentuk inovasi pendidikan.

Konsep dasar inovasi pendidikan tidaklah muncul begitu saja namun ada sebuah fenomena-fenomena yang menjadikan inovasi pendidikan agama islam harus diciptakan dan dikembangkan dengan sempurna walupun prosesnya akan lama. Adapun fenomena menurut penulis

yang mendasari terbentuknya konsep dan dasar inovasi pendidikan agama islam sebagai berikut:

1. Masih Banyaknya para pendidik yang masih menggunakan metode yang bersifat tradisional. Hal ini dibuktikan dengan guru yang gagap menghadapi perubahan kondisi saat era pandemi seperti ini banyak guru yang ketinggalan bahkan kalah dengan siswanya.
2. Sebagian besar pendidik maupun siswa bahkan masyarakat beragama islam di Indonesia saat menghadapi pandemi ini mereka dipaksa dan terpaksa harus mengikuti modernitas budaya yang hampir seluruhnya menggunakan digital yang terkoneksi dengan jaringan internet.

Berkaitan dengan fenomena-fenomena yang penulis sampaikan bahwa dengan hanya dibentuknya dan diciptakanya inovasi pembelajaran dan pendidikan agama Islam tanpa adanya dukungan dari *steakholder* maka ide dan gagasan yang telah dicanangkan ini tidak akan terwujud dengan sebagaimana yang di harapkan. Dengan ini maka pimpinan lembaga dan elemen yang berwenang harus memberikan dukungan yang bersifat positivistik sehingga elemen pendidik dan siswa akan dapat dengan tenang melakukan kegiatan tersebut. Maka dengan ini penulis mencoba untuk menampilkan hambatan yang seringkali terjadi, sebagai berikut:

1. Setiap inovasi yang dicetuskan oleh seseorang maka menjadi inovasi yang baru, namun akan hilang dan sirna begitu saja jika tidak dirawat dengan baik.
2. Inovasi yang diinginkan dan yang akan diterapkan terkadang membutuhkan biaya yang besar sehingga pada elemen masyarakat akan kerepotan bahkan tidak mampu untuk mengikutinya.
3. Yang terkadang menjadi masalah terbesar sehingga menghambat inovasi pembelajaran ialah masih adanya elit kecil yang tidak setuju dengan perubahan yang dilakukan dan lebih memilih dan memegang yang sudah ada tanpa mengembangkannya lebih baik lagi.
4. Masyarakat islam yang mempunyai dasar pembelajaran yang berasal dari kampung yang sehingga tidak cepat diintegrasikan dengan perkembangan zaman akan menjadi hambatan keilmuan untuk berkembang.
5. Berkembangnya populasi masyarakat Indonesia yang semakin hari semakin banyak sehingga banyak sekali siswa yang tidak tertampung oleh kesediaan fasilitas yang digunakan.

Pendidikan Nasional yang jelas dan terarah. Pameo umum menyatakan bahwasannya Indonesia tidak memiliki tujuan pendidikan yang jelas. Pada setiap pergantian pemerintahan secara otomatis akan terganti pula menteri serta kebijakannya. Hal tersebut disebabkan tidak adanya

sesuatu yang mengikat Sistem Pendidikan Nasional dalam mencapai tujuannya. Masing-masing sektor dikenal memiliki egoisme sektoral yang sangat kuat sehingga berjalan sesuai keinginan masing-masing (Tilaar, 2004).

B. Tujuan Inovasi Pembelajaran

Tujuan dari pendidikan islam tentu ialah pendidikan pembelajaran yang bernuansa islami bahkan bukan hanya bernuansa namun juga ditempelkan keislaman pada dalam pendidikan tersebut. Pendidikan islam haruslah mengimplementasikan dan merealisasikan pikiran-pikiran kuat tentang islam yang dimana mempunyai makna bahwapendidikan islam itu berdasarkan iman dan ketaqwaan umat islam yang menjadikan Allah SWT sebagai awal dan dahulunya dari ilmu itu sendiri.

Perjalanan pendidikan yang mempunyai tujuan mulia dengan berbagai inovasi pendidikan menjadi tugas oleh umat islam sebagai khalifah untuk terus menambah keilmuan bagi diri mereka sendiri, sehingga mereka akan menyadari hakikat kehidupan dengan menggunakan wawasan yang mereka dapat sebagai pegangan untuk menganalisa dan membentuk inovasi pembelajaran yang baik. Berkaitan dengan hakikat pendidikan pembelajaran jikadikaitkan dengan inovasi pendidikan dan pembelajaran pendidikan agama islam tujuannya ialah menghapus dikotomi pendidikan.

Negara yang ingin maju dalam perkembangannya maka harus memperhatikan pendidikan secara radikal (sedalam dalamnya) hingga tidak meninggalkan kesalahan sedikitpun tentu itulah yang diinginkan oleh negara. Jika negara hanya melihat dan merasakan saja itu tidaklah menjadi langkah yang baik, maka haruslah disatukan antara lembaga, akademisi, dan negara untuk turut mengekskusi dan membuat inovasi yang baik dengan bersifat strukturtif dari atas hingga kebawahsehingga dapat menghindarkan dari dikotomi yang selama ini menjadi permasalahan pendidikan (Naif, 2016). Menurut kusnadi secara sistematis tujuan inovasi pendidikan di Indonesia sebagai berikut:

1. Dengan terus mengembangkan kemajuan sistem teknologi dan pengetahuan maka negara akan terus berupaya menggapai apa-apa yang akan menjadikan pendidikan di negara ini berjalan mengikuti dan seimbangdengan kemajuan zaman.
2. Terus berupaya berlaku adil dan terbuka untuk melayani serta memberikan wawasan yangbaik kepada setiap elemen masyarakat
3. Mempertahankan dan juga memberikan sentuhan kembangan kepada pendidikan dan kebudayaan di Indonesia sehingga akan menjadikan lancar dan tanpa ada hambatan. Dengan memperkuat rasa nasionalisme, perkuat identitas dan terus menghidupkan pembelajaran yang *intresting* bagi siswa (Kusnadi, 2017).

C. Prinsip-Prinsip Inovasi Pembelajaran

Inovasi mempunyai tujuan tertentu yang dihasilkan dari analisis, sistem, dan kerja keras. Kesemuanya dapat didiskusikan dan disajikan sebagai praktek inovasi. Dan justru itulah yang perlu ditampilkan karena jelas ia meliputi sekurang-kurangnya sembilan puluh persen dari semua inovasi yang efektif. Dan pelaku luar biasa dalam bidang inovasi seperti dalam setiap bidang lain hanya akan efektif bila didasarkan pada suatu disiplin dan penguasaan disiplin (HM, 2018).

Terdapat prinsip-prinsip inovasi yang dimulai dari hal-hal kecil tersistematis dan efektif. Inovasi yang terarah dan sistematis akan menjadikan inovasi lebih tertata dengan baik dan tidak pula rancu dengan mempertimbangkan ide-ide inovasi, sistematis dan terarah telah menjadikan kurikulum Indonesia berubah ubah dalam waktu ke waktu sesuai kondisi dan perubahan yang ada. Lalu prinsip yang lain inovasi haruslah efektif, sederhana dan terfokus.

Dimana inovasi ini diterapkan dengan betul-betul, Di dalam proses membangun suatu hal dibutuhkan rancangan awal dan sasaran yang tepat sehingga muncul keefektifan dalam berinovasi. Setelah itu menentukan alat yang akan digunakan dan mendukung proses inovasi. Konten dalam inovasi pendidikan pun harus spesifik sehingga inovasi sederhana dan terfokus. Sedangkan penulis mengidentifikasi adanya prinsip inovasi yang bermula dari hal-hal yang terkecil dikarenakan mulai dari hal-hal yang terkecil inilah maka pendidik akan lebih bisa dan dapat terus

mengembangkan inovasi bagi siswa sehingga bermula dari hal kecil itulah maka akan menjadi sebuah ide atau gagasan dan implementasi yang baik pula. Meskipun bagaimanapun perkembangan Pendidikan, seorang guru tetap mempunyai peran besar dalam pembangunan sistem pendidikan dan menentukan sukses atau tidaknya seorang siswa, khususnya dalam proses pembelajaran. Guru merupakan pilar yang sangat berpengaruh dalam menciptakan proses pendidikan, serta apa yang akan dicapai sehingga pendidikan menjadi bermutu (Mazrur, Surawan & Yuliani, 2022).

BAB II

TANTANGAN INOVASI PEMBELAJARAN PAI BERBASIS TI

A. Paradigma Inovasi Pembelajaran

Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah dalam rangka mencerdaskan anak bangsa. Upaya yang dilakukan pemerintah antara lain mengupayakan pendidikan yang merata dan bermutu, menjangkau semua anak bangsa dengan proses pendidikan yang bermutu yang diatur dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Selain itu juga ditetapkan Peraturan Pemerintah No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Harapannya dengan berbagai upaya tersebut kualitas pendidikan di negara kita akan meningkat dan anak bangsa dapat sejajar dengan anak-anak bangsa lain (Wijayanti, 2011).

Di era digital dicirikan oleh perubahan ekonomi yang cepat, dilengkapi dengan ledakan dan kemudahan memperoleh informasi dan kemajuan teknologi yang tepat untuk menguasai berbagai kompetensi baru, sehingga diperlukan paradigma pembelajaran yang baru. Para pendidik harus membuang cara lama dalam melihat dan menanggapi pengetahuan dan berpartisipasi dalam proses mempelajari. Menurut Ong-Seng Tan (2004), pembelajaran yang baik pada abad 21 adalah pembelajaran yang mampu

menjelaskan bagaimana seharusnya siswa belajar dan berpikir.

Dengan demikian pendidikan dituntut mampu mendiskripsikan, mendesain lingkungan dan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga cara siswa belajar dan mengetahui dapat dimanifestasikan dalam kegiatan belajar yang aktif, kolaboratif, mandiri (*self-regulated*), dan terarah (*self-directed*). Peranan guru sangat penting dalam memberdayakan kemampuan berpikir peserta didik. Kalau kita cermati, proses belajar yang diperoleh siswa lebih banyak pada belajar tentang (*learning about thing*) dari pada belajar menjadi (*learning how to be*). Siswa mengetahui bahwa menolong sesama teman bisa mendapatkan pahala, tetapi siswa tidak belajar mengubah perilaku sehingga bisa berbuat baik kepada sesama teman. Tampaknya pengetahuan yang dimiliki oleh siswa merupakan hasil transmisi informasi, belum merupakan sesuatu yang dicari, digali, dan ditemukan sendiri sehingga betul-betul menjadi miliknya dan menjadi bagian dari kehidupannya.

Perubahan paradigma dalam proses pembelajaran yang tadinya berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*learning centered*) diharapkan dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan, sikap dan perilaku. Melalui proses pembelajaran dengan keterlibatan aktif siswa ini berarti guru tidak mengambil hak anak untuk belajar dalam arti yang sesungguhnya. Dalam proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, maka siswa memperoleh

kesempatan dan fasilitas untuk membangun sendiri pengetahuannya sehingga mereka akan memperoleh pemahaman yang mendalam (*deep learning*), dan pada akhirnya dapat meningkatkan mutu siswa.

Pembelajaran yang inovatif dengan metode yang berpusat pada siswa (*student centered learning*) memiliki keragaman model pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif dari siswa. Metode-metode tersebut diantaranya adalah: (a) Berbagi informasi (*information sharing*) dengan cara curah gagasan (*brainstorming*), kooperatif, kolaboratif, diskusi kelompok (*group discussion*), diskusi panel (*panel discussion*), simposium dan seminar; (b) Belajar dari pengalaman (*experience based*) dengan cara simulasi, bermain peran (*role play*), permainan (*game*), dan kelompok temu; (c) Pembelajaran melalui pemecahan masalah (*problem solving based*) dengan cara studi kasus, tutorial dan lokakarya (Wijayanti, 2011).

Metode pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered learning*) kini dianggap lebih sesuai dengan kondisi eksternal masa kini yang menjadi tantangan bagi siswa untuk mampu mengambil keputusan secara efektif terhadap problematika yang dihadapinya. Melalui penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa maka siswa harus berpartisipasi secara aktif, selalu ditantang untuk memiliki daya kritis, mampu menganalisis dan dapat memecahkan masalah- masalahnya sendiri. Tantangan bagi guru sebagai pendamping pembelajaran siswa, untuk dapat menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa perlu

memahami tentang konsep, pola pikir, filosofi, komitmen metode, dan strategi pembelajaran. Untuk menunjang kompetensi guru dalam proses pembelajaran berpusat pada siswa maka diperlukan peningkatan pengetahuan, pemahaman, keahlian, dan keterampilan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran berpusat pada siswa. Peran guru dalam pembelajaran berpusat pada siswa bergeser dari semula menjadi pengajar (*teacher*) menjadi fasilitator. Fasilitator adalah orang yang memfasilitasi proses pembelajaran siswa. Guru menjadi mitra pembelajaran yang berfungsi sebagai pendamping (*guide on the side*) bagi siswa

B. Pembelajaran dan Perkembangan Jaman

Abad 21 telah memperlihatkan karakternya yang global, terbuka dan nyaris tanpa batas. Global karena abad 21 menandai dirinya dengan interaksi dan komunikasi yang melewati batas-batas konvensional dan batas geografis. Terbuka karena abad 21 menyuguhkan semua fakta, berita dan informasi menjadi terbuka untuk diterima, dikurasi dan dipublikasikan oleh siapapun. Wilayah privasi dan emosional tidak mendapat tempat memadai di abad 21, karena batas psikologis, ideologi dan keyakinan mencair hampa tanpa fungsi. Hal demikian semata karena di abad 21 ini, peran dan determinasinya teknologi informasi dan komunikasi sangat superior.

Inovasi pembelajaran merupakan suatu yang penting dan harus dimiliki atau dilakukan oleh guru. Hal ini disebabkan pembelajaran akan lebih hidup dan bermakna. Kemauan guru untuk mencoba menemukan, menggali, dan mencari berbagai terobosan, pendekatan, metode, dan strategi pembelajaran merupakan salah satu penunjang munculnya berbagai inovasi-inovasi baru.

Inovasi mutlak dilaksanakan terlebih memasuki era digital yang semakin maju. Pada kemajuan era digital seperti sekarang ini, siswa sudah bisa mengakses apa yang mereka inginkan (Shoimin, 2013). Berdasarkan fungsinya, ada 3 (tiga) jenis inovasi yaitu:

1. Inovasi teknologi, ini dapat berupa suatu produk, pelayanan atau proses produksi dan inovasi administrasi dapat bersifat organisasional dan struktural.
2. Inovasi sosial, ini dapat berupa perubahan baru dikalangan masyarakat luas atau perubahan yang melibatkan lingkungan tempat tinggal.
3. Inovasi pendidikan, ini dapat berupa perubahan di dunia pendidikan, baik dilakukan oleh perorangan guru juga dapat berupa perubahan yang dilakukan langsung oleh instansi terkait.

Era teknologi informasi dan komunikasi di abad 21 dengan sangat jelas menghadirkan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Daya muat untuk mengumpulkan, menyimpan, memanipulasikan, dan menyajikan informasi

- berkembang pesat.
2. Kecepatan penyajian informasi sangat meningkat.
 3. Keragaman pilihan informasi tersedia begitu banyak.
 4. biaya perolehan informasi menjadi murah dan bias instan.
 5. Distribusi informasi yang semakin cepat dan menjadi luas jangkauannya. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengakibatkan disrupsi yang tak terduga, termasuk terhadap dunia pendidikan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi senyatanya telah memberikan sumbangan signifikan dan mendorong terjadinya perubahan dalam dunia pendidikan maupun pembelajaran. Guru bukan lagi satu-satunya sumber dalam proses pembelajaran. Eric Ashby (1967) menulis tentang perkembangan ini dalam empat revolusi dramatis. Revolusi pertama terjadi pada saat masyarakat memberikan wewenang dan kepercayaan pendidikan kepada orang tertentu saja hingga timbul “profesi guru”.

Revolusi kedua terjadi saat digunakannya tulisan sebagai sumber belajar di sekolah melalui “buku pelajaran”. Revolusi ketiga terjadi saat ditemukannya mesin cetak yang mengakibatkan pendidikan lebih berbasis pada sumber buku yang beragam dan marak tersedia”. Revolusi keempat terjadi saat teknologi komunikasi berkembang sangat pesat dimana semua bahan, proses dan bentuk pendidikan dapat ditransfer lewat teknologi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa revolusi dalam berbagai bidang kehidupan, dan dunia pendidikan. Pendidikan merupakan faktor kunci dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pengembangan dan implementasi kurikulum saat ini yang mengintegrasikan teknologi informasi dalam pembelajaran mengharuskan guru dan siswa menguasai teknologi. Siswa dan guru aktif terlibat dalam proses belajar dengan memanfaatkan teknologi, baik sebagai sumber, media maupun sebagai alat pembelajaran.

Apalagi sewaktu pandemi Covid 19 berdampak sangat besar tidak hanya berdampak pada penurunan ekonomi masyarakat pandemi covid-19 juga berdampak pada pembelajaran di sekolah. Pembelajaran yang awalnya tatap muka ditransfer ke model pembelajaran online (Surawan, Anshari & Sari, 2022: 48). Hal ini, membuat paradigma pembelajaran telah bergeser menuju pembelajaran berbasis digital. Model pembelajaran berkembang dalam bentuk pembelajaran elektronik (*e-learning*), buku elektronik (*e-book*), kelas online, diskusi online, pembelajaran berbasis komputer. Penggunaan papan tulis dan spidol, berganti dengan penggunaan media *Notebook*, LCD Projector dan sebagainya.

Printed material buku sumber, modul dan lembar kerja siswa berganti dengan e-book, digital library, YouTube dan laman-laman internet. Pembelajaran konvensional ceramah di depan kelas berganti dengan berbagai model pembelajaran berbasis IT seperti CBT (*Computer Based*

Test), *CBI (Computer Based Instruction)*, *Distance Learning*, *LCC (Learner-Centered Classroom)*, *Teleconference* dan sebagainya dengan memanfaatkan fasilitas seperti e-mail (surat elektronik), *mobile phone*, *MP3 player*, *website*, *blogging*, *search engine* dan lain-lain.

Keterampilan dalam penguasaan teknologi merupakan kecakapan hidup (*life skill*) yang harus dimiliki oleh guru dan siswa. Jika tidak, siswa akan mengalami kesulitan bersaing. Peran seorang guru sangat krusial dan signifikan dalam hal ini, untuk itu guru juga harus membekali diri dengan penguasaan teknologi informasi. Siswa yang cakap dan terampil tentunya dihasilkan oleh para pendidik yang juga harus terampil dan selalu meningkatkan kompetensinya.

Siswa secara intensif harus dibekali keterampilan dasar menghadapi abadi 21 ini. Keterampilan-keterampilan tersebut meliputi yaitu:

1. *Critical thinking and problem solving* (Berpikir kritis dan pemecahan masalah);
2. *Collaboration and communication* (Kolaborasi dan komunikasi);
3. *Creativity and imagination* (Kreativitas dan imajinasi);
4. *Citizenship* (Kewarganegaraan);
5. *Digital literacy* (melek digital);
6. *Student leadership and personal development* (kepemimpinan siswa dan pembangunan diri).

Pada pihak lain, guru juga harus melengkapi dirinya dengan kemampuan menjalankan proses pembelajaran yang mampu menjadikan siswanya menguasai core skills atau keterampilan abad 21 tersebut. Prinsip yang harus dipegang oleh pendidik pada era disruptive adalah:

1. *Push Beyond Comfort Zone* (keluar dari zona nyaman)
2. *Works Toward Well Defined, Specific Goals* (bekerja dengan target yang jelas)
3. *Focus Intently on Impactful Activities* (fokus memberikan aktivitas yang bermakna dan berdampak)
4. *Receive and Respond High Quality Impact* (menerima dan memberikan feedback berkualitas)
5. *Develop Mental Model of Expertise* (membentuk mental model seorang expert)

Lalu bagaimana dengan keberadaan pendidikan dan atau pembelajaran Pendidikan Agama Islam menghadapi kecenderungan tersebut. Sementara pada saat yang sama banyak fenomena yang dapat diamati dari pembelajaran PAI saat ini. Pembelajaran PAI di sekolah/madrasah terkesan masih belum memberikan pemahaman yang mendalam dan mamadai tentang nilai-nilai Islam. Metode pembelajaran masih dikembangkan dengan berorientasi pada tradisi menghafal teks-teks dan narasi, sehingga pembelajaran PAI seolah kehilangan kontekstualisasinya dengan realitas sosial. Sarana penunjang pembelajaran PAI terbatas dan masih konvensional.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi membuat pembelajaran PAI pada sekolah justru terkesan tertinggal dengan mata pelajaran dan disiplin ilmu lain. Implementasi kurikulum pendidikan agama Islam belum dilaksanakan secara menyeluruh pada semua cakupan kurikuler. Sekolah masih terpaku pada pembelajaran intra dengan alokasi waktu hanya 2 (dua) jam pelajaran.

Pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di luar kelas belum memberikan warna apalagi pengaruh yang signifikan terhadap tatanan komunitas sekolah. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah ternyata hanyalah bagian kecil dari materi-materi ke-Islaman yang ada. Dalam perkembangannya kita dapat ketahui bahwasanya pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah terbatas diajarkan selama 2 jam untuk satu minggu. Dengan waktu yang sangat singkat tersebut menjadikan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah kehilangan kesempatan untuk mendalami materi secara mendalam. Selain waktu yang sedikit, pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah juga lebih cenderung diajarkan berdasarkan kepada teks-teks atau buku-buku yang menjadi pegangan siswa dalam setiap belajar.

Hal ini jelas memberikan kekhawatiran kepada siswa yang hanya belajar dengan materi-materi yang berada dalam buku paket tersebut. Pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah terbatas pada pembelajaran yang bersifat tekstual dengan teknik pembelajaran monoton dan kurang variasi. Hal ini terbukti ketika pembelajaran di kelas, guru

yang lebih aktif dibandingkan siswa. Selain itu, penggunaan bahan dan sumber belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah yang masih minim.

Meresponi fenomena tersebut apalagi dalam kaitanya dengan hiruk pikuk perkembangan teknologi informasi, banyak hal yang harus dikembangkan untuk mengoptimalasi pembelajaran PAI di sekolah/madrasah. Yang mana, perkembangan teknologi sekarang ini seharusnya dapat membantu jalannya pembelajaran walaupun dari jarak yang cukup jauh. Namun, meski teknologi pendukung pembelajaran yang digunakan ternyata masih banyak kendala yang dihadapi. Permasalahan tersebut muncul dan dialami oleh para pendidik dan siswa ketika melaksanakan pembelajaran di masa pandemi Covid-19 (Fadli, Mazrur & Surawan, 2021). Penulis mengidentifikasi beberapa hal yang dapat dan harus dilakukan.

Pertama, perubahan orientasi pembelajaran PAI. Belajar bukan hanya sekedar mengumpulkan pengetahuan. Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Aktifitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari. Dewasa ini pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah masih dianggap kurang berhasil dalam menggarap sikap dan perilaku keberagaman siswa.

Beberapa ahli sering kali menggunakan terminologi 'quo vadis' sebagai suatu ekspresi kekecewaan, keresahan, dan atau kekhawatirannya atas fenomena demikian.

Pembelajaran PAI masih nampak seperti sebagai sebuah bank (*banking concept of education*) dimana siswa diberikan ilmu pengetahuan agama. Guru seperti subjek aktif, sedang anak didik layaknya objek pasif yang penurut, dan diperlakukan tidak berbeda atau menjadi bagian dari realitas dunia yang “tidak berkesadaran”.

Pembelajaran PAI di sekolah dianggap kurang bisa mengubah pengetahuan agama yang kognitif menjadi bermakna dan bernilai yang perlu diinternalisasikan dalam diri siswa. Pendidikan Agama Islam belum memiliki relevansi memadai dengan realitas dan perubahan sosial, sehingga siswa kurang menghayati nilai-nilai agama. Diperlukan perubahan paradigma pembelajaran PAI yang bukan hanya terbatas pada orientasi kognitif semata, tapi juga ranah psikomotor, afeksi dan yang paling mendesak adalah aspek sikap dan perilaku keberagamaan (Wijayanti, 2011). *Kedua*, pengembangan alternatif pembelajaran PAI. Pengembangan model pembelajaran PAI harus diintegrasikan dengan keseluruhan sistem pendidikan. Seoptimal apapun pembelajaran PAI dengan hanya mengandalkan jam pelajaran di dalam kelas, keberhasilannya akan menyisakan ruang kosong, terutama pada sasaran pembelajaran PAI aspek sikap dan tingkah laku.

Disadari atau tidak, dewasa ini telah lahir sebuah generasi yang berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya. Mereka adalah generasi milenial¹ yang memproklamkan diri sebagai *Connected Generation*:

Generasi *highly-mobile* yang selalu terhubung secara online. Data dari www.socialmediatoday.com menyebutkan bahwa November 2016, 68% generasi milenial mengakses *Facebook*; dalam satu menit menghasilkan 4.166.669 *like*, 136 ribu foto dan 293.000 status. Instagram dalam satu menit menghasilkan 2.430.555 *like*, 43.470 foto dan 28.194 postingan. Twitter dalam satu menit menghasilkan 2.430.555 cuitan (Zamroni, 2000).

Mereka milenialis begitu massif dan intensif menerima serta berbagi informasi melalui jejaring sosial kapanpun dan dimanapun. Mereka merupakan self learner yang senyap mencari sendiri pengetahuan yang mereka butuhkan melalui 'sang guru' mbah Google dan 'buku babon pelajaran' Wikipedia. Mereka adalah generasi melek visual (*visually literate*) dan melek data (*data literate*). Mereka generasi milenial tersebut adalah anak-anak kita siswa siswi SMA, SMP, bahkan yang lebih muda lagi (Priatna, 2018).

Kehadiran sosial media memang memberikan banyak manfaat, tak hanya menjadi media untuk berkomunikasi namun juga menjadi sarana untuk mendapatkan beragam informasi-informasi terbaru dan terupdate. Hanya saja keuntungan-keuntungan tersebut juga sejalan dengan dampak negatif yang diberikan sosial media. Fungsi sosial media bagi siswa siswi kita beragam, diantaranya adalah dijadikan sebagai media untuk mengungkapkan diri yang lebih baik, membantu remaja menemukan identitas, membangun relationship dan cultural awareness, berpotensi menimbulkan sifat iri hati, memicu rasa cemas, hilangnya

privasi, munculnya budaya *cyber-bullying*, mempengaruhi kualitas tidur, dan mempengaruhi kesehatan mental (Kadi & Awwaliyah, 2017).

Laman jejaring sosial kini tidak hanya merevolusi cara kita berinteraksi dengan sesama. Namun juga memungkinkan untuk memberikan pengalaman lainnya di dunia maya. Jika biasanya social *platform* ini digunakan hanya diwaktu senggang, kini para siswa mulai beralih ke jaringan sosial untuk memberikan pengalaman baru dalam kegiatan belajar mengajar.

Dilansir dari *huffingtonpost*, paling tidak terdapat tujuh cara siswa memanfaatkan platform media sosial saat ini, yaitu: Tugas kelompok melalui *facebook*, konverensi video kelas melalui *google hangout*, *the flipped classroom*, jaringan industry melalui *linkedin*, *Q & A* melalui *twitter/reddit*, penelitian dan debat melalui *Quora*, pengembangan seni dan kerajinan tangan melalui *pinterest*.

Pada pihak lain, penyalagunaan media sosial juga semakin memprihatinkan. Banyak fakta menggambarkan bagaimana perilaku dan aktivitas anak-anak kita di sosial media, diantaranya upload foto yang tidak pantas dan tidak senonoh, berbagi foto korban kecelakaan, korban perang dan kekerasan, foto anak kecil melakukan hal yang tak pantas seperti merokok, mengumpat dengan kata-kata kasar untuk meluapkan amarah, mem-*bully* di media sosial, atas nama eksis di media sosial dengan merusak alam, pencemaran nama baik, dana lain sebagainya (Naif, 2016).

Fenomena tersebut sudah saatnya dipikirkan serius untuk diantisipasi dan dilawan dengan tidak sekedar himbauan. Dunia pendidikan perlu mengambil peran aktif. Tidak ada yang salah dengan kemajuan teknologi. Yang perlu kita lakukan adalah memanfaatkannya untuk sesuatu yang positif. Penggunaan media sosial dalam pembelajaran harus menjadi alternatif. Termasuk digunakan dan dimanfaatkannya media sosial untuk pengembangan pembelajaran PAI di sekolah/ madrasah.

Pembelajaran PAI di sekolah/madrasah harus dikembangkan dan diinovasi sedemikian rupa, sehingga pembelajaran PAI menjadi *up to date* dan menarik minat para siswa. Penggunaan teknologi informasi dalam model pembelajaran PAI harus terus dikembangkan dan harus ditempatkan sebagai sumber bahan ajar, referensi belajar, dan sumber informasi yang beragam bagi para siswa dan guru. Guru PAI dan orang tua harus diskenariokan terhubung dalam media sosial dengan para siswa, Sehingga apapun aktivitas siswa di sosial media terawasi dan terhubung dengan guru dan orang tua (Putra dkk, 2023).

Demikian pula sebaliknya, aktivitas guru dan orang tua di sosial media terhubung dengan siswa, sehingga dapat menjadi bagian dari *row model* pendisiplinan dan pengasuhan pembelajaran PAI. Group dan komunitas media sosial harus dibangun bersama secara interaktif-multi arah antara guru dan siswa bahkan dengan orang tua. Group media sosial diberdayakan dan difungsikan sebagai virtual

class yang memungkinkan semua berinteraksi secara imejiner.

Guru PAI tidak terpaku pada 2 jam pelajaran di sekolah, tapi setiap waktu, kapanpun dan dimanapun dapat melakukan *refreshment*, penguatan dan penambahan wawasan pada siswa. Laman internet yang berhubungan dengan sumber pembelajaran memungkinkan materi pembelajaran disajikan lebih variatif dan menarik. Ketersediaan Al-Qur'an digital, kitab-kitab hadits digital, kitab-kitab tafsir digital dan berbagai sumber khazanah Islam, sangatlah disayangkan jika para guru PAI tidak menjadikannya sebagai media pembelajaran.

Pada awal perkembangannya sekolah mengajarkan kompetensi inti yaitu (3M) membaca, menulis dan menghitung. Padahal kecerdasan anakanak kita telah lama melampaui batas itu. Kebutuhan anak sekolah lebih dari sekedar kompetensi inti tersebut. Sekolah harus mulai membelajarkan anak-anak kita bagaimana cara belajar, diberikan pendidikan yang relevan, dilatih hidup mandiri, berfikir kritis, dorong untuk menjelajahi profesiprofesi baru di masa depan, kemampuan untuk beradaptasi terhadap perubahan dan yang terpenting ajarkan sesuatu yang tidak bisa dilakukan oleh teknologi, seperti berfikir kreatif, inovatif, kerja sama tim dan terkait budaya.

Guru dan orang tua harus menekankan pentingnya pendidikan karakter dan *soft skill* agar kelak anak-anak kita mampu menjadi pribadi yang mandiri dan mempunyai kehidupan yang lebih baik. Guru memegang peranan kunci

mengarahkan memfasilitasi dan mendampingi siswa belajar sendiri. Teknologi informasi harus dimanfaatkan guru untuk membantu peran tersebut. George Couros mengemukakan *technology will never replace great teachers but technology in the hands of great teachers is transformational* (Rohmah, 2014).

Pendidikan islam harus mampu berinovasi, melakukan revormasi dan transformasi kurikulum pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan dunia pendidikan dan peseta didik sekarang ini. Untuk itu, pendidikan harus dirancang sedemikian rupa yang memungkinkan para siswa mengembangkan potensi yang dimiliki secara alami dan kreatif dalam suasana penuh kebebasan, kebersamaan, dan tanggung jawab. Di samping itu, pendidikan harus menghasilkan lulusan yang dapat memahami masyarakatnya dengan segala faktor yang dapat mendukung mencapai sukses ataupun penghalang yang menyebabkan kegagalan dalam kehidupan bermasyarakat (Priatna, 2018).

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah mengembangkan pendidikan yang berwawasan global (Zamroni, 2000) dengan memanfaatkan teknologi pendidikan dan memperbaharui program-program kalasik di bidang pendidikan dengan program-program baru yang unggul dan berbasis digitalisasi intenet, dibangun kembali atau dimoderenisasi sehingga dapat memenuhi harapan dan fungsi yang dipikulkan kepadanya sedangkan solusi pokok lainnya.

Menurut Rahman adalah pengembangan wawasan intelektual yang kreatif dan dinamis dalam sinaran dan terintegrasi dengan Islam harus segera dipercepat prosesnya. Sementara itu, menurut Tibi, solusi pokoknya adalah *secularization*, yaitu industrialisasi sebuah masyarakat yang berarti diferensiasi fungsional dari struktur sosial dan sistem keagamaannya (Abdul, 2008). Semua tantangan pendidikan islam yang dihadapi saat ini membutuhkan kerja keras, komitmen bersama dan perubahan cara pandang para pemangku kebijakan maupun pelaksanakegiatan dalam bidang pendidikan islam dalam mngambil kebijakan demi terwujudnya pendidikan islam yang unggul dan berdaya saing global.

BAB III

KARAKTERISTIK DAN STRATEGI INOVASI PEMBELAJARAN PAIBERBASIS TI

A. Karakteristik Strategi Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis TI

Pada sisi lain usaha peningkatan mutu pendidikan, khususnya pendidikan agama Islam erat kaitannya dalam pembentukan pribadi anak. Dalam pendidikan agama Islam tidak hanya pemberian pengetahuan agama, tetapi juga membentuk anak didik agar mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam atau membimbing jasmani rohani berdasarkan hukum-hukum Islam menuju kepada terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran Islam. Sedangkan yang dimaksud kepribadian utama adalah kepribadian muslim, yaitu kepribadian yang memiliki nilai-nilai agama Islam, memilih dan memutuskan serta berbuat berdasarkan nilai-nilai Islam dan bertanggung jawab sesuai nilai-nilai Islam (Rohmah, 2014).

Karakteristik belajar memiliki ciri-ciri menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006) yakni sebagai berikut: a) Unsur pelaku, siswa yang bertindak belajar atau pebelajar b) Unsur Tujuan, memperoleh hasil dan pengalaman hidup c) Unsur proses, terjadi internal pada diri pebelajar d) Unsur tempat, belajar dapat dilakukan disembarang tempat e) Unsur lama waktu, sepanjang hayat f) Unsur syarat terjadi, dengan motivasi belajar yang kuat g) Unsur ukuran

keberhasilan, dapat memecahkan masalah h) Unsur faedah, bagi pebelajar dapat mempertinggi martabat pribadi i) Unsur hasil, hasil belajar dampak pengajaran dan pengiring.

Seorang pendidik perlu melakukan sebuah inovasi kelas, karena banyak dari siswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Inovasi guru merupakan upaya seorang guru untuk melakukan pembaharuan pada sesuatu yang sudah ada, tetapi inovasi bukan sekedar membuat suatu ide baru dan berguna update, tapi bisa diterapkan dan berdampak besar. Inovasi disini tidak muncul tiba-tiba, namun inovasi muncul seiring dengan munculnya masalah, dalam hal ini kreativitas juga sangat diperlukan untuk memecahkan masalahnya (Jannah, Surawan & Yusuf, 2022; Hamdanah & Surawan, 2022).

B. Strategi Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis TI

1. Strategi Pembelajaran Ekspositori

Strategi pembelajaran tersebut dalam pembelajaran PAI diuraikan secara ringkas pada penjelasan materinya. Strategi pembelajaran ekspositori Abdul Azid Muttaqin menjelaskan bahwa ekspositori adalah bentuk pembelajaran yang lebih menekankan pada bertutur atau bercerita secara verbal. Guru mempunyai peran paling utama untuk bertutur di hadapan siswa.

Para siswa bertugas untuk menyimak dengan baik materi yang disampaikan oleh guru. Materi pelajaran sudah dirancang dan disiapkan dengan baik oleh guru sehingga ketika bertutur atau bercerita mampu menjiwai dengan

baik. Strategi ekspositori ini digunakan secara langsung oleh guru pada materi yang bersifat fakta-fakta sejarah yang sudah tidak menuntut lagi untuk berfikir ulang. Strategi ekspositori cocok digunakan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), tentunya tidak juga digunakan secara berkelanjutan.

2. Strategi pembelajaran inkuiri

Inkuiri merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari temuan diri sendiri. Guru harus selalu merancang kegiatan yang merujuk pada kegiatan menemukan, apapun materi yang diajarkannya.

Adapun siklus inkuiri terdiri dari; (1) observasi (*observation*), (2) bertanya (*questioning*), (3) mengajukan dugaan (*hypotesis*), (4) pengumpulan data (*data gathering*), dan (5) penyimpulan (*conclussion*). Sementara langkah kegiatan inkuiri adalah sebagai berikut; (1) merumuskan masalah, (2) mengamati atau melakukan observasi, (3) menganalisis dan menyajikan hasil dalam tulisan, gambar, laporan, bagan, tabel dan karya lainnya, (4) mengoptimalisasikan atau menyajikan hasil karya pada pembaca, teman sekelas, guru, atau audiensi yang lain (Rohmah, 2014).

Alim Imrom mengutip dari Donald Oliver dan James P. Shaver, Inkuiri bertujuan untuk membantu siswa yang

belajar memikirkan secara sistematis tentang isu-isu kontemporer. Dengan demikian, untuk menstimulasi kemampuan berpikir siswa dalam proses pembelajaran PAI, guru disarankan agar dapat menggunakan strategi pembelajaran inkuiri.

3. Strategi pembelajaran konstektual

Strategi pembelajaran konstektual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh dalam rangka menemukan materi dan hubungannya dengan realitas kehidupan. Abdul Rahman Shaleh menjelaskan, pembelajaran konstektual adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi (bahan ajar) yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dari lingkungannya diharapkan dengan pendekatan demikian akan dapat mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan lingkungannya dengan penerapannya dalam kehidupan siswa sebagai individu, sebagai anggota masyarakat dan bangsanya.

Penggunaan strategi pembelajaran konstektual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) pada pembelajaran PAI bermanfaat positif terhadap pelibatan dan peningkatan belajar PAI pada siswa, selanjutnya kegiatan pembelajaran PAI akan lebih konkret, realistik, aktual, nyata, dan lebih menggairahkan siswa.

4. Strategi pembelajaran kooperatif

Strategi pembelajaran kooperatif dikenal juga dengan model pembelajaran kooperatif. Muchlas Samani, dkk menjelaskan, pembelajaran kooperatif terkadang disebut kelompok pembelajaran (*group learning*), adalah istilah generik bagi bermacam prosedur instruksional yang melibatkan kelompok kecil yang interaktif. Siswa bekerja sama untuk menyelesaikan suatu tugas akademik dalam suatu kelompok kecil yang saling membantu dan belajar bersama kelompok mereka serta kelompok pasangan yang lain. Pada umumnya implementasi metode pembelajaran kooperatif pada siswa saling berbagi (*sharing*) tentang hal-hal sebagai berikut:

- a. Siswa bekerja sama tentang suatu tugas bersama, atau kegiatan pembelajaran yang akan ditangani dengan baik melalui karya suatu kelompok.
- b. Siswa bekerja sama dalam suatu kelompok kecil yang terdiri dari 2-6 orang, tetapi yang paling disukai adalah dalam satu kelompok siswa terdiri dari 4 orang.
- c. Siswa bekerja sama, berperilaku pro-sosial untuk menyelesaikan tugas bersama atau kegiatan pembelajaran.
- d. Siswa saling bergantung secara positif, aktivitas pembelajaran distrukturkan sedemikian rupa sehingga setiap siswa saling membutuhkan satu sama lain untuk menyelesaikan tugas bersama.

- e. Setiap siswa bertanggung jawab secara individu terhadap tugas yang menjadi bagiannya.

5. Strategi pembelajaran berbasis masalah

Menurut Abdul Azid Muttaqin strategi pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu masalah sebelum memulai proses pembelajaran (Kusnandi, 2017). Siswa dihadapkan pada suatu masalah nyata yang memacunya untuk meneliti, menguraikan, dan mencari penyelesaian. Implementasi strategi pembelajaran berbasis masalah pada pembelajaran PAI bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menganalisis siswa dan menerapkan pengetahuan yang telah diketahui pada situasi yang baru, serta menginginkan siswa mampu memecahkan masalah secara mandiri dan bertanggung jawab.

Abdul Azid Muttaqin, mengutip dari Jhon Dewey menjelaskan enam langkah sebagai satu metode untuk proses pemecahan masalah, yaitu;

- a. merumuskan masalah.
- b. mengkaji masalah.
- c. merumuskan hipotesis.
- d. mengumpulkan dan mengelompokkan data sebagai bahan pembuktian hipotesis.
- e. pembuktian hipotesis.
- f. menentukan pilihan penyelesaian. Metode ini berimplikasi terhadap kualitas aktivitas belajar dan kemampuan berpikir.

6. Strategi Pembelajaran *Foxfire*

Abdul Azid Muttaqin menjelaskan, strategi pembelajaran *foxfer* lebih menekankan pada proses pemberian tugas terhadap siswa dalam rangka melakukan kajian langsung ke beberapa daerah sesuai dengan materi pelajaran (Kusnandi, 2017). Hasil dari kajian di lapangan itu ditulis dengan bentuk laporan. Tujuan utama dari kajian lapangan ini tak lain adalah untuk melatih siswa dalam proses mencari dan mengumpulkan data, membangun kemampuan menulis mulai dari dini, serta dapat meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya menjaga warisan sosial masyarakat.

Implementasi strategi pembelajaran *foxfer* pada pembelajaran PAI bertujuan untuk melatih siswa merangkai data yang ditemukan di lapangan menjadi informasi yang disajikan dalam bentuk tulisan. Selanjutnya implementasi strategi pembelajaran *foxfer*, menurut Suparlan sebagaimana dikutip Abdul Azid Muttaqin, dimulai dengan;

- 1) Persiapan.
- 2) Membuka pelajaran, mencakupi; penjelasan akan ada pengumpulan data di lapangan, sebelum ke lapangan memberikan keterampilan menulis kepada siswa, guru memberikan penjelasan kepada siswa bahwa hasil tulisan akan diterbitkan, guru dan siswa berangkat ke lokasi, olah data dan informasi, pembahasan, hasil tulisan siswa akan dipajang pada tempat strategis, dan guru menawarkan karya tulis tersebut pada penerbit untuk diterbitkan.

Penerapan metode ini pada pembelajaran PAI berimplikasi terhadap pengalaman siswa dan keterampilan menulis situasi yang nyata ditemukan di lapangan ke dalam tulisan-tulisan yang dapat dipublikasikan di jurnal.

7. Strategi pembelajaran PAIKEM

Salah satu Strategi pembelajaran dianggap mampu mendorong semangat belajar dan menghilangkan rasa jenuh dan monoton adalah PAIKEM. PAIKEM singkatan dari, pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. PAIKEM biasa diartikan sebagai pendekatan mengajar yang digunakan bersama dengan metode tertentu dan berbagai media pengajaran yang disertai penataan lingkungan dengan baik sehingga proses pembelajaran menjadi Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (Kusnandi, 2017: 277).

Model pembelajaran ini sangat cocok untuk pembelajaran PAI, karea berbasis kompetensi yang senantiasa berorientasi pada aktivitas siswa (*student centered learning*). Model ini dapat dikembangkan secara sederhana oleh guru dengan memperhatikan prinsip PAKEM (Surawan, 2019). Penggunaan PAIKEM pada proses pembelajaran PAI dapat memotivasi siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Ismail menjelaskan, terdapat delapan prinsip yang harus diperhatikan guru dalam implementasi PAIKEM, sebagai berikut:

- a. memahami sifat siswa.
- b. mengenal siswa secara perorangan.

- c. memanfaatkan perilaku siswa dalam pengorganisasian belajar.
- d. mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif serta mampu memecahkan masalah.
- e. menciptakan ruangan kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik.
- f. memanfaatkan lingkungan sebagai lingkungan belajar (fisik, sosial, dan budaya).
- g. memberikan umpan balik yang baik untuk meningkatkan kegiatan.
- h. membedakan antara aktif fisik dengan aktif mental. Penerapan PAIKEM pada pembelajaran PAI berimplikasi positif terhadap semangat dan kreativitas belajar siswa di sekolah.

BAB IV

INOVASI METODE DAN STRATEGI PEMBELAJARAN PAI BERBASIS TI

A. Inovasi Metode Pembelajaran PAI Berbasis TI

Metode berasal dari Bahasa Latin *meta* yang berarti melalui, dan *hodos* yang berarti jalan atau ke atau cara ke. Dalam Bahasa Arab disebut *thariqah* yang artinya jalan, cara, sistem, atau ketertiban dalam mengerjakan sesuatu. Model juga dapat diartikan sebagai contoh, pola, acuan, ragam, macam, dan sebagainya dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan dalam konteks pembelajaran, model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rencana mengajar yang memperlihatkan pola pembelajaran tertentu (Surawan & Arzakiah, 2022: 16). Sedangkan menurut istilah ialah jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tertentu. Metode pembelajaran berkenaan dengan pemilihan kegiatan belajar mengajar yang paling efektif dan efisien dalam memberikan pengalaman belajar yang diperlukan guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Adapun inovasi (pembaharuan) dalam metode pembelajaran pendidikan agama Islam, sebenarnya sejak kurikulum 1975 sudah diberlakukan, dimana seorang guru dituntut untuk menggunakan berbagai metode di dalam menyampaikan materi pelajaran. Lebih lagi dengan penambahan kurikulum 1994 yang diarahkan pada Cara

Belajar Siswa Aktif (CBSA) begitu juga dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang di arahkan terhadap desentralisasi pendidikan dengan menyerahkan kepada lembaga setempat.

Pendidikan akan selalu mengalami pembaharuan dalam meningkatkan mutu pendidikan itu sendiri melalui kurikulum sebagai upaya yang sudah dilakukan oleh pemerintah, maka metode dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan suatu materi pelajaran juga akan mengalami pembaharuan yang menitik beratkan pada hasil pembelajaran itu sendiri. Dengan demikian inovasi metode pembelajaran pendidikan agama Islam diartikan sebagai kegiatan guru agama Islam dalam proses belajar mengajar keagamaan yang dapat memberikan kemudahan atau menyediakan fasilitas anak didik menuju tujuan.

B. Inovasi Strategi Pembelajaran PAI Berbasis TI

Menurut Syaiful Bahri secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Pengertian tersebut jika dihubungkan dengan pembelajaran, strategi dapat diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah digariskan (Saiful, 2002 :5). Strategi juga diartikan sebagai pendekatan guru terhadap penggunaan informasi, pemilihan sumber-sumber dan merumuskan peranan para anak didik.

Sedangkan pembelajaran adalah upaya guru untuk mempersiapkan siswa untuk menjadi warga masyarakat yang baik. Menurut Zainal Aqib, pembelajaran adalah *pertama*; Pembelajaran merupakan suatu upaya guru mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi anak didik, kedua; pembelajaran adalah suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari (Aqib, 2002). Strategi pembelajaran adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.

Dari uraian di atas tergambar bahwa ada empat masalah pokok yang sangat penting yang dapat dan harus dijadikan pedoman dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar supaya sesuai dengan yang diharapkan (Walter, 1994: 3). Dengan kata lain apa yang harus dijadikan sasaran dari kegiatan belajar mengajar tersebut. Sasaran ini harus dirumuskan secara jelas dan konkrit sehingga mudah dipahami oleh siswa.

Perubahan perilaku dan kepribadian yang kita inginkan terjadi setelah siswa mengikuti suatu kegiatan belajar mengajar itu harus jelas, misalnya dari tidak tahu tentang Sejarah Islam berubah menjadi tahu Sejarah Islam minimal berubah dari semula. *Kedua*, memilih cara pendekatan belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif untuk mencapai sasaran. Bagaimana cara kita memandang suatu persoalan, konsep, pengertian dan teori

apa yang kita gunakan dalam memecahkan suatu kasus akan mempengaruhi hasilnya.

Suatu masalah yang dipelajari oleh dua orang dengan pendekatan berbeda, akan menghasilkan kesimpulan-kesimpulan yang tidak sama. Norma-norma sosial seperti baik, benar, adil, dan sebagainya akan melahirkan kesimpulan yang berbeda bahkan mungkin bertentangan kalau dalam cara pendekatannya menggunakan berbagai disiplin ilmu. Juga akan tidak sama apa yang dikatakan baik, benar atau adil kalau kita menggunakan pendekatan agama karena pengertian, konsep, dan teori agama mengenai baik, benar atau adil itu jelas berbeda dengan konsep yang umum.

Ketiga, memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif. Keempat, menetapkan norma-norma atau kriteria keberhasilan sehingga guru mempunyai pegangan yang dapat dijadikan ukuran untuk menilai sampai sejauh mana keberhasilan tugas-tugas yang telah dilakukannya.

Strategi PAI merupakan rencana yang disusun oleh guru dalam membimbing, membantu dan mengarahkan siswa yang sedang belajar untuk mencapai Tujuan Instruksional Khusus (TIK). Dalam rencana ini guru harus menjelaskan rincian kegiatan siswa dan kegiatan guru dalam KBM yang terikat oleh acuan ke TIK. Jika salah satu butir itu mengatakan, siswa dapat menyebutkan 6 contoh dari hal-hal yang wajib diimani, maka KBM itu harus jelas menggambarkan tindakan guru dan siswa dalam pembahasan keimanan, jika pembahasan oleh siswa itu

ternyata menyimpang dari konsep akhlak yang berakibat menyimpang dari TIK maka guru harus bertindak dengan cara meluruskan isi pembahasan ke arah pembahasan keimanan (Mukaromah, 2020) .

Rencana mengajar dapat disusun secara tertulis oleh guru, dapat berupa satuan pelajaran atau berupa penggunaan media sebagai pengganti guru sesaat. Dan bahkan dapat berupa modul, buku ajar/ buku paket yang dipelajari oleh siswa secara individual. Jadi dalam pelajaran klasikal atau modul, sebenarnya peran guru tidak berkurang, tetapi melakukan peran berbeda dengan maksud tetap membantu siswa untuk belajar.

Dengan kata lain strategi belajar mengajar pada dasarnya mengarahkan perhatian siswa kepada pelajaran yang sedang diikuti, menjelaskan tentang TIK yang akan dicapai, menyajikan bahan pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak didik sehingga termotivasi untuk belajar dan mengetahui hasilnya yang dicapai dari kegiatan belajar mengajar itu.

Untuk selanjutnya inovasi (pembaharuan) dalam strategi pembelajaran pendidikan agama Islam, sebenarnya sejak kurikulum 1975 diberlakukan, dimana seorang guru dituntut untuk menggunakan berbagai metode di dalam menyampaikan materi pelajaran. Untuk memahami hal tersebut maka strategi pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu strategi pengorganisasian isi pembelajaran, strategi penyampaian isi pembelajaran dan strategi pengelolaan pembelajaran.

BAB V

INOVASI SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS TI

Model pembelajaran inovatif adalah suatu pola atau prosedur sistematis dalam menciptakan suatu proses, lingkungan dan pengalaman belajar mengajar yang didesain berbeda dengan pola pembelajaran konvensional untuk menghasilkan hal-hal yang baru secara teratur dan berpikir kritis atau untuk menemukan gagasan-gagasan baru secara kreatif yang berasal dari pikirannya sendiri.

Ide, gagasan, pemikiran, pola, strategi atau metode yang dianggap baru dan kreatif dalam pembelajaran dinilai sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran inovatif. Model pembelajaran inovatif juga berarti suatu model pembelajaran yang unik, kreatif, melibatkan keaktifan siswa, mempertimbangkan karakteristik siswa, membangkitkan motivasi belajar siswa, dan berbasis pemecahan masalah (Laili, 2021).

Salah satu model pembelajaran yang sangat populer saat ini dan sesuai dengan tuntutan abad 21 adalah model pembelajaran inovatif berbasis teknologi informasi dan komunikasi, atau dengan kata lain berbasis ICT. Suatu keniscayaan dan tuntutan kebutuhan manusia di era digital

yang sangat maju ini adalah penguasaan teknologi dan informasi.

Hal ini dapat membuat mereka lebih siap menghadapi persaingan dan tantangan zaman serta dapat lebih meningkatkan produktivitas sumber daya manusia yang lebih berkualitas. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, tidak sedikit institusi yang menyelenggarakan inovasi pendidikan dan pembelajaran terutama di sekolah atau perguruan tinggi dengan melatih para siswanya melalui integrasi teknologi informasi baik yang dilakukan di dalam maupun di luar kelas (Jayadi & Wahid, 2019).

Pengembangan model pembelajaran PAI harus diintegrasikan dengan keseluruhan sistem pendidikan. Pembelajaran PAI di sekolah harus dikembangkan dan diinovasi sedemikian rupa, sehingga pembelajaran PAI menjadi *up to date* dan menarik minat para siswa. Penggunaan teknologi informasi dalam model pembelajaran PAI harus terus dikembangkan dan harus ditempatkan sebagai sumber bahan ajar, referensi belajar, dan sumber informasi. Penggunaan media sosial dalam pembelajaran juga harus menjadi alternatif. Termasuk digunakan dan dimanfaatkannya media sosial untuk pengembangan pembelajaran PAI di sekolah/madrasah.

A. Inovasi Sumber Pembelajaran PAI Berbasis TI

Sumber Belajar adalah sesuatu yang dapat mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat ataupun oleh dirinya sendiri dapat pula merupakan sesuatu

yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan di dalam bahan pembelajaran yang akan diberikan. Sumber belajar juga dapat berarti segala sesuatu, baik yang sengaja dirancang maupun yang telah tersedia yang dapat dimanfaatkan baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama untuk membuat atau membantu siswa belajar. maupun bersama-sama untuk membuat atau membantu siswa belajar Di dalam sumber belajar terdapat beberapa komponen utama yang mendukung sumber belajar tersebut yaitu:

1. Pesan yang merupakan pelajaran/informasi yang diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk ide, fakta, arti, data, dan lain-lain
2. Komponen orang/manusia sebagai penyimpan, pengolah, dan penyajipesan,
3. Komponen alat sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan di dalam bahan,
4. Komponen teknik prosedur rutin atau acuan yang disiapkan untuk menggunakan bahan, peralatan, orang, dan lingkungan untuk menyampaikan pesan

Adapun inovasi pengembangan sumber dan bahan ajar PAI adalah:

1. Bahan cetak (*material printed*) seperti antara lain handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/ gambar, model. Bahan ajar dengar seperti kaset, radio, piringan hitam dan

compact disk audio. Bahan ajar pandang dengar seperti video *compact disk*, film. Bahan ajar interaktif seperti *compact disk* interaktif.

2. Penggunaan program powerpoint dalam proses pembelajaran PAI di kelas. Melalui proram tersebut, guru tinggal menulis poin-poin penting materi yang akan disampaikan. Dalam microsoft powerpoint juga kita bisa menyisipkan suara-suara dan animasi serta video pada presentasi dalam pelajaran.
3. Menggunakan e-mail untuk mengumpulkan tugas dari peserta didik. Sekarang ini yang biasa dilakukan guru kepada peserta didik dalam mengumpulkan tugas melalui buku atau kertas. Secara tidak langsung kita mendidik agar siswa dapat menggunakan teknologi yang ada dilingkungankita serta pemanfaatannya dalam pembelajaran.
4. Menggunakan *mailing list* untuk diskusi kelas yang diajarkan. Melalui mailing list guru dapat membuat grup atau kelompok sendiri, bisa berupa satu kelas atau satu sekolah untuk berkomunikasi. Guru PAI dapat menginformasikan materi pembelajaran yang akan disampaikan pada pertemuan ke depan via *mailing list*. Sedangkan seluruh anggota grup akan mengetahuinya dalam waktu yang bersamaan. Saat itu juga peserta didik dapat mendownload materi tersebut dari rumah atau dimanapun tempatnya

asal ada jaringan internet. Tidak hanya itu dengan memanfaatkan akun *facebook* kita bisa memanfaatkan sebagai media belajar siswa, baik dari tugas, bahan materi yang dipelajari atau yang akan dipelajari, sebagai ruang diskusi.

5. Menggunakan web blog untuk pembelajaran di dalam atau luar kelas. Ketika disebut web blog, banyak guru yang bertanya-tanya pasti mahal biayanya. Memang untuk website yang komersial, pengguna (*user*) harus membayar sesuai dengan tarif, tetapi untuk web blog, pengguna tidak harus membayar alias gratis. Dibanding dengan fasilitas ICT, web blog lebih sempurna (Putra dkk, 2023).

Diantara kelebihanannya adalah guru dapat menampilkan semua karya atau hasil pemikiran yang dimiliki. *Webblog* dapat digambarkan seperti surat kabar pribadi guru. Surat kabar tersebut mau diisi apa tergantung pada guru. Hubungannya dengan pembelajaran, guru dapat mengunggah (*upload*) semua materi pembelajaran PAI ke *website*.

B. Inovasi Media Pembelajaran PAI Berbasis TI

Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata *medium* secara harfiah kata tersebut mempunyai arti arti perantara atau pengantar. Kemudian telah banyak pakar organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media. Beberapa diantaranya

mengemukakan bahwa media adalah sebagai berikut:

1. Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru (Schram,1982).
2. National Education Asociation (NEA) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.

Pemanfaatan ICT dalam pembelajaran PAI, diantaranya adalah teknologi informasi berbasis visual. Teknologi ini misalnya dengan menggunakan program powerpoint dalam proses pembelajaran PAI di kelas. Melalui program ini guru tinggal menulis poin-poin penting materi pembelajaran yang akan disampaikan disertai dengan gambar-gambar yang menarik.

Dengan adanya pemandangan baru tersebut dalam visual siswa, maka hal ini dapat mengatasi kejenuhan dan kebosanan siswa dalam belajar. Selain itu, guru juga dapat menggunakan *macromedia flash* agar pembelajaran lebih menarik lagi bagi siswa. Dapat pula ditambahkan dengan tampilan suara dan video yang berkaitan dengan materi yang diajarkan, misalnya materi tentang iman kepada hari akhir ditampilkan video dan suara yang mengilustrasikan tentang kejadian hari kiamat. Selain itu, juga dapat digunakan teknologi informasi berbasis audio.

Pembelajaran dengan menggunakan teknologi berbasis audio adalah model pembelajaran yang berkenaan

dengan menggunakan pendengaran siswa. Penggunaan radio atau audio streaming misalnya dapat meningkatkan kemampuan siswa dengan menggunakan alat pendengaran. Selanjutnya pembelajaran akan lebih efektif lagi jika digunakan teknologi informasi berbasis audio visual.

Misalnya pembelajaran dengan menggunakan video atau film pembelajaran, multimedia interaktif, atau dapat juga dengan menggunakan teknologi CAI (*Computer Assisted Instruction*) atau pembelajaran berbantuan komputer, merupakan suatu media pembelajaran dengan menggunakan komputer yang memuat bahan ajar dan latihan soal sehingga memungkinkan siswa untuk dapat belajar mandiri (Nuryana, 2019).

Media pembelajaran audio lainnya yang dapat mengatasi dampak sindrom penglihatan komputer dan dapat melengkapi material online berbasis ICT adalah audio book dan aplikasi ispring. Pemanfaatan *audiobook* cukup praktis, hanya dengan menggunakan pendengaran dapat dilakukan setiap saat sambil mengerjakan aktivitas-aktivitas lainnya seperti sambil menunggu sesuatu, mengantri di stasiun, mengendarai mobil, berjalan-jalan, atau bentuk aktivitas lainnya yang sulit dilakukan sambil membaca. Selain itu, model pembelajaran *online* ini dapat juga mengatasi kendala rendahnya aktivitas dan kemandirian belajar siswa dalam proses pembelajaran khususnya yang bersifat *teacher centered* (Dumiyati dkk, 2019).

BAB VI

INOVASI BAHAN AJAR DAN LINGKUNGAN PEMBELAJARAN PAI BERBASIS TI

A. Konsep Inovasi Bahan Ajar Pembelajaran Pai Berbasis TI

Materi pembelajaran (bahan ajar) merupakan salah satu komponen terpenting dalam sistem pembelajaran untuk membantu siswa mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Hal tersebut cukup beralasan, karena material pembelajaran merupakan entitas yang paling erat kaitannya dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, merupakan isi yang harus dipelajari oleh siswa. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Dengan bahan ajar memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi atau kompetensi dasar secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu. Bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru atau instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Bahan ajar adalah isi yang diberikan kepada siswa pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Melalui

bahan ajar ini siswa diantarkan kepada tujuan pengajaran. Dengan perkataan lain tujuan yang akan dicapai siswa diwarnai dan dibentuk oleh bahan ajar. Bahan ajar pada hakikatnya adalah isi dari mata pelajaran atau bidang studi yang diberikan kepada siswa sesuai dengan kurikulum yang digunakannya.

Bahan atau materi pelajaran adalah segala sesuatu yang menjadi isi kurikulum yang harus dikuasai oleh siswa sesuai dengan kompetensi dasar dan dalam rangka penyampaian standar kompetensi setiap mata pelajaran dalam satuan pendidikan tertentu. Bahan ajar merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran, bahkan dalam pengajaran yang berpusat pada materi pelajaran.

Dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga terciptalingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa belajar dengan baik. Dalam perkembangannya, material (bahan) pembelajaran dapat berupa informasi atau bahan yang dipersiapkan oleh guru sebagai penunjang dalam mencapai tujuan pembelajaran, dalam hal ini mencakup bahan ajar secara umum sesuai pembagiannya (bahan ajar cetak, audio-visual, atau multimedia).

Secara konseptual, bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Bahan ajar berisi materi pembelajaran yang secara garis besar terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep,

prinsip, prosedur), keterampilan dan sikap yang harus dipelajari siswa untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Dalam jenis bahan ajar yang lebih spesifik, ada material (bahan) pembelajaran yang sudah ditetapkan agar dapat dipelajari sendiri oleh siswa, guna mengukur kemampuan belajarnya tanpa harus ada campur tangan guru atau temannya.

Material pembelajaran dalam kategori ini adalah buku ajar yang telah dirumuskan oleh institusi terkait atau lembaga khusus yang berwenang. Secara konseptual, buku ajar adalah buku yang digunakan dalam bidang studi tertentu, yang merupakan buku standar yang disusun oleh pakar dalam bidangnya untuk maksud-maksud dan tujuan instruksional, yang dilengkapi sarana-sarana pengajaran yang serasi dan mudah dipahami oleh para pemakainya di sekolah-sekolah dan perguruan tinggi sehingga dapat menunjang suatu program pengajaran.

Buku ajar pada hakikatnya merupakan penjabaran isi kurikulum secara operasional. Dalam penjabaran itu perlu diperhatikan beberapa hal, seperti tujuan pendidikan nasional, tujuan pendidikan dasar dan menengah, standar nasional pendidikan, teori belajar dan pembelajaran, bahasa, ilustrasi, serta hal-hal yang berkaitan dengan desain buku teks pelajaran.

B. Konsep Lingkungan Pembelajaran PAI Berbasis TI

Salah satu aspek penting keberhasilan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru menurut Saroni adalah penciptaan kondisi pembelajaran yang efektif. Kondisi pembelajan efektif adalah kondisi yang benar-benar kondusif, kondisi yang benar-benar sesuai dan mendukung kelancaran serta kelangsungan proses pembelajaran. Indra Djati menegaskan “bahwa dalam pelaksanaan belajar mengajar, setiap guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, suasana belajar mengajar yang hidup, mengembangkan alat peraga yang sesuai, memanfaatkan sumber belajar yang sesuai, memotivasi siswa yang berpartisipasi dalam proses belajar mengajar dan lingkungan belajar dikelas yang kondusif agar pembelajaran yang benar-benar kondusif maka guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam menciptakan kondisi pembelajaran tersebut.

Di antara yang dapat diciptakan guru untuk kondisi tersebut adalah penciptaan lingkungan belajar. Lingkungan belajar menurut Saroni adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan tempat proses pembelajaran dilaksanakan. Lingkungan ini mencangkup dua hal utama, yaitu lingkungan fisik dan lingkungan sosial, kedua aspek lingkungan tersebut dalam proses pembelajaran haruslah saling mendukung, sehingga siswa merasa kerasan tanpa ada tekanan ataupun keterpaksaan.

Dari kutipan tersebut dikatakan bahwa lingkungan belajar merupakan situasi buatan yang menyangkut lingkungan fisik maupun yang menyangkut lingkungan sosial. Dengan demikian lingkungan belajar dapat diciptakan sedemikian rupa, sehingga mampu memfasilitasi siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar, selanjutnya lingkungan belajar dapat dilihat dari interaksi belajar mengajar yang merupakan konteks terjadinya pengalaman belajar, dan dapat berupa lingkungan fisik dan lingkungan non fisik.

Menurut Madi Aip Mariana, lingkungan belajar dapat merefleksikan ekspektasi yang tinggi untuk kesuksesan seluruh siswa. lingkungan tersebut mengacu pada ruang secara fisik tempat belajar, lingkungan sosial dan psikologi siswa yang mendorong belajar, perlakuan dan etika dalam menggunakan makhluk hidup, dan keamanan dalam area belajar yang berhubungan dengan pembelajaran sains.

Berdasarkan uraian pendapat tentang lingkungan belajar tersebut di atas maka dapat disarikan bahwa lingkungan belajar yang dikelola adalah terutama bagaimana mengemas suasana kelas belajar, kelas belajarnya, dan sumber-sumber belajar yang ada di sekolah ataupun yang darat diadakan dari dibuat/alam lingkungan sekolah. Lingkungan belajar dalam hal terutama di kelas adalah sesuatu yang diupayakan atau diciptakan oleh guru agar proses pembelajaran atau konteks pembelajaran yang semestinya. Lingkungan belajar di kelas sebagai situasi buatan yang berhubungan dengan pembelajaran atau

konteks yang terjadinya pengalaman belajar, dapat diklasifikasikan yang menyangkut; lingkungan (keadaan) fisik, dan lingkungan sosial.

C. Cara untuk Menciptakan Lingkungan Belajar yang Efektif

Dalam rangka memaksa memaksimalkan proses pembelajaran anak, memerlukan lingkungan positif. Untuk menciptakan lingkungan yang positif diperlukan strategi manajemen kelas, dan strategi positif untuk membuat anak mau bekerja sama. Menurut Santrock, strategi umum manajemen kelas untuk menciptakan lingkungan positif bagi anak mencakup pembangunan gaya otoritatif dan manajemen kelas secara efektif.

Gaya manajemen kelas otoritatif berasal dari gaya parenting, dimana guru yang otoritatif akan mempunyai siswa yang cenderung mandiri, tidak cepat puas, mau bekerja sama dengan teman, dan menunjukkan penghargaan diri yang tinggi. Manajemen kelas otoritatif, mendorong siswa untuk menjadi pemikir yang independen dan pelaku yang independen, tetapi strategi ini masih menggunakan sedikit monitoring siswa (Kunandar, 2007).

Guru otoritatif akan menjelaskan aturan, regulasi dan menggunakan standar dengan masukan dari siswa gaya otoritatif bertentangan dengan gaya otoritarian dan permisif yang tidak efektif. Gaya manajemen kelas otoritarian fokus utamanya adalah menjaga ketertiban di kelas, bukan pada pengajaran dan pembelajaran. Guru otoriter sangat

mengekang dan mengontrol perilaku siswa, sehingga siswa di kelas cenderung pasif tidak berinisiatif dalam aktifitas, memiliki keterampilan komunikasi yang buruk.

Sedangkan gaya manajemen kelas yang permisif, member banyak otomi pada siswa tapi tidak member banyak dukungan untuk pengembangan keahlian pembelajaran atau pengelolaan perilaku. Siswa di kelas permisif, cenderung punya keahlian akademik yang tidak memadai dan kontrol diri yang rendah. Manajemen kelas secara efektif adalah upaya yang dilakukan guru dalam mengelola aktifitas kelas secara efektif.

Menurut Santrock, guru efektif berbeda dengan guru yang tidak efektif bukan dengan cara merespon perilaku menyimpan siswa, guru yang berperan sebagai manajer kelas yang efektif senantiasa mengikuti apa yang terjadi, selalu memonitor siswa secara regular, sehingga dapat mendeteksi perilaku yang salah jauh sebelum perilaku itu lepas kendali. Guru efektif mampu mengatasi situasi yang over-lapping secara efektif, menjaga kelancaran dan kontinuitas pelajaran, serta melibatkan siswa dalam berbagai aktifitas yang menantang.

Agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar, maka kelas perlu punya aturan dan prosedur yang jelas. Tanpa aturan dan prosedur yang jelas, biasa memunculkan kesalah pahaman yang bisa melahirkan kekacauan. Aturan dan prosedur adalah pernyataan ekspektasi tentang perilaku. Aturan fokus pada ekspektasi umum atau spesifik atau standar perilaku, cenderung tidak berubah karena

mengatur dasar-dasar tindakan terhadap orang lain, diri sendiri atau tugas, seperti menghargai orang lain, tidak mengunyah permenkaret di kelas. Dengan demikian, apabila kegiatan belajar diarahkan dengan baik dan benar serta mengupayakan siswa untuk dapat bekerja, melakukan tugas-tugas pekerjaan dalam bidang tertentu maka belajarnya akan menjadi efektif (Surahman & Fauziati, 2021; Lia, 2022).

Sedangkan prosedur berisi tentang Ekspektasi tentang perilaku namun biasanya diterapkan untuk aktifitas Spesifik dan diarahkan untuk mencapai suatu tujuan, bukan untuk melarang suatu perilaku. Prosedur dimungkinkan untuk biasa berubah karena rutinitas atau aktivitas kelas biasa berubah, misalnya prosedur suatu kelas mengatakan bahwa setelah masuk kelas siswa harus mengajarkan suatu soal, akan tetapi suatu hari guru biasa mengubahnya dengan membolehkan siswa menyelesaikan tugas yang belum selesai.

BAB VII

INOVASI PENGENDALIAN MUTU PEMBELAJARAN PAI BERBASIS TI

A. Pengendalian Mutu Pembelajaran PAI Berbasis TI

Manajemen peningkatan mutu pendidikan diperlukan sekolah karena beberapa hal, antara lain:

1. Sekolah ingin mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman bagidirinya sehingga dia dapat mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya yang tersedia untuk memajukan sekolahnya
2. Sekolah ingin mengetahui kebutuhan lembaganya, khususnya input pendidikan yang akan dikembangkan dan kebutuhan siswa
3. Pengambilan keputusan yang dilakukan oleh sekolah lebih cocok untuk memenuhi kebutuhan sekolah karena pihak sekolah yang paling tahu apa yang terbaik bagi sekolahnya
4. Penggunaan sumber daya pendidikan lebih efisien dan efektif bilamana dikontrol oleh masyarakat dalam pengambilan keputusan sekolah menciptakan transparansi dan demokrasi yang sehat (Rohmah, 2014).

Pada dasarnya mutu pendidikan berkaitan dengan pencapaian tujuan pendidikan dan kompetensi lulusan yang telah ditetapkan oleh institusi pendidikan di dalam rencana

strategisnya atau kesesuaian tujuan dan kompetensi dengan standar yang telah ditetapkan. Sedangkan penjaminan mutu berkaitan dengan keseluruhan aktivitas dalam berbagai bagian dari suatu system untuk memastikan bahwa mutu produk atau layanan yang dihasilkan itu konsistendan sesuai dengan yang direncanakan atau ditetapkan.

B. Pengendalian Mutu Pendidikan Agama Islam

Pendidikan adalah suatu proses atau kegiatan mengajar peserta didik untuk mengenal dirinya sendiri bahwa dirinya memiliki potensi yang ada dalam dirinya (Neolaka & Grace, 2017; Mazrur, Surawan & Malisi, 2023). Untuk memberi gambaran tentang bagaimana sasaran mutu pendidikan agama Islam di lembaga pendidikan, penulis uraikan tujuan dari pendidikan agama Islam sebagai berikut Tujuan pendidikan agama di lembaga-lembaga pendidikan formal di indonesia dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

1. Tujuan umum pendidikan agama Tujuan umum pendidikan agama adalah membimbing siswa agar mereka menjadi muslim sejati, beriman teguh, beramal shaleh dan berakhlak mulia serta berguna bagi masyarakat, agaman dan negara.
2. Tujuan khusus pendidikan agama Tujuan khusus pendidikan agama adalah tujuan pendidikan agama pada setiap tahap/tingkat yang dilalui, seperti tujuan pendidikan agama untuk SD berbeda dengan tujuan pendidikan agama sekolah menengah, dan berbeda

pula dengan perguruan tinggi.

Model pendekatan peningkatan mutu pendidikan agama Islam Untuk memberi gambaran tentang bagaimana sasaran mutu pendidikan agama Islam di lembaga pendidikan, penulis uraikan tujuan dari pendidikan agama Islam sebagai berikut Tujuan pendidikan agama di lembaga-lembaga pendidikan formal di Indonesia dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu:

a. Tujuan Umum Pendidikan Agama

Tujuan umum pendidikan agama adalah membimbing siswa agar mereka menjadi muslim sejati, beriman teguh, beramal shaleh dan berakhlak mulia serta berguna bagi masyarakat, agama dan negara

b. Tujuan Khusus Pendidikan Agama

Tujuan khusus pendidikan agama adalah tujuan pendidikan agama pada setiap tahap/tingkat yang dilalui, seperti tujuan pendidikan agama untuk SD berbeda dengan tujuan pendidikan agama sekolah menengah, dan berbeda pula dengan perguruan tinggi siswa, (2) pendidik, (3) tujuan pendidikan, (4) alat-alat pendidikan, dan (5) lingkungan (Ramdani, 2018: 27).

BAB VIII

INOVASI EVALUASI PEMBELAJARAN PAI BERBASIS TI

A. Pengujian

Istilah pengujian, pengukuran, penilaian, dan evaluasi kadang-kadang digunakan secara bergantian, namun sebagian besar pengguna membuat perbedaan di antara empat istilah tersebut. Penilaian dan evaluasi lebih bersifat komprehensif yang meliputi pengukuran, sedangkan tes merupakan salah satu alat (*instrument*) pengukuran (Arifin, 2012: 9). Pengukuran lebih terbatas kepada gambaran yang bersifat kuantitatif (angka-angka) tentang kemajuan belajar siswa (*learning progress*), sedangkan Penilaian dan evaluasi lebih bersifat kualitatif. Penilaian dan evaluasi pada hakikatnya juga merupakan suatu proses membuat keputusan tentang nilai suatu objek.

Keputusan penilaian (*value judgement*) tidak hanya didasarkan kepada hasil pengukuran (*quantitative description*), tetapi dapat pula didasarkan kepada hasil pengamatan dan wawancara (*qualitative description*). Sehingga secara hirarki, ruang lingkup evaluasi mencakup penilaian yang di dalamnya memuat pengukuran dan pengukuran membutuhkan alat ukur untuk pengujian.

Data kuantitatif dapat diperoleh melalui tes dan nontes (Subali, 2010: 3-4), keduanya yang dimaksud adalah pengujian. Tes merupakan metode pengukuran yang

menggunakan alat ukur berbentuk satu set pertanyaan untuk mengukur sampel tingkah laku, dan jawabannya dapat dikategorikan benar dan salah.

Menurut Mehrens dan Lehmann (1991: 4), tes merupakan penyajian satu set standar pertanyaan yang harus dijawab. Sedangkan menurut Sax (1980: 13) bahwa "*a test may be defined as a task or series of task used to obtain systematic observations presumed to be representative of educational or psychological traits or attributes*" (tes dapat didefinisikan sebagai tugas atau serangkaian tugas yang digunakan untuk memperoleh pengamatan-pengamatan sistematis, yang dianggap mewakili ciri atau atribut pendidikan atau psikologis). Non-tes merupakan metode pengukuran yang menggunakan alat ukur untuk mengukur sampel tingkah laku, tetapi jawabannya tidak dapat dikategorikan benar dan salah, misal positif dan negatif, setuju dan tidak setuju, suka dan tidak suka.

B. Pengukuran

Pengukuran adalah proses pemberian bilangan atau angka pada objek-objek atau sesuatu kejadian menurut aturan tertentu (Kerlinger, 1986), pengukuran terdiri dari aturan-aturan tertentu untuk memberikan angka atau bilangan kepada objek dengan cara tertentu pula sehingga angka itu dapat mempresentasikan dalam bentuk kuantitatif sifat-sifat dari objek tersebut (Purnomo dan Munadi, 2005: 265-266).

Menurut Allen dan Yen (1979: 2), pengukuran didefinisikan sebagai penetapan suatu angka terhadap suatu subjek dengan cara yang sistematis. Jadi pengukuran adalah memberi bentuk kuantitatif pada subjek, objek atau kejadian dengan memperhatikan aturan- aturan tertentu sehingga bentuk kuantitatif tersebut betul-betul menunjukkan keadaan yang sebenarnya yang diukur.

Pada hasil pengukuran yang berupa angka/skor, objek yang diukur berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai satu kesatuan yang utuh yang menunjukkan kualitas perilaku belajar dari siswa. Subjek dalam hal ini menunjuk pada siswa, objek menunjuk kepada domain hasil belajar, dan kejadian ditunjukkan oleh kualitas perilaku belajar siswa.

C. Penilaian

Penilaian merupakan suatu kegiatan untuk menentukan tingkat atau derajat sesuatu objek atau kejadian yang didasarkan atas hasil pengukuran objek tersebut. Menurut Hill (1997), penilaian adalah kegiatan mengolah informasi yang diperoleh melalui pengukuran untuk menganalisis dan mempertimbangkan unjuk kerja siswa pada tugas-tugas yang relevan. Kegiatan ini juga digunakan untuk menilai materi, program, atau kebijakan-kebijakan dengan maksud untuk menetapkan nilai kelayakan siswa. Untuk mengukur bukti keberhasilan seseorang setelah mengalami proses belajar digunakan alat penilaian yaitu tes evaluasi dengan hasil yang dinyatakan dalam bentuk nilai.

Jadi, berhasil tidaknya seseorang dalam proses belajar tergantung dari faktor-faktor yang mempengaruhinya (Surawan, 2020).

Sehingga dalam kaitannya dengan evaluasi pendidikan Islam yang menjadi sasaran evaluasi secara garis besar meliputi empat kemampuan dasar manusia. yaitu: 1) sikap dan pengamalan terhadap arti hubungan pribadinya dengan Tuhannya. 2) Sikap dan pengamalan terhadap arti hubungan diri dengan masyarakatnya. 3) Sikap dan pengamalan terhadap arti hubungan kehidupannya dengan alam sekitarnya, 4) Sikap dan pandangannya terhadap dirinya sendiri selaku hamba Allah dan selaku anggota masyarakatnya serta selaku khalifah di muka bumi (Arifin, 2010: 239; Surawan & Athaillah, 2021).

BAB IX

PEMBELAJARAN PAI BERBASIS *E-LEARNING*

A. Pembelajaran *E-Learning*

Istilah *e-learning* banyak memiliki arti karena bermacam penggunaan *e-learning* saat ini. Pada dasarnya, *e-learning* memiliki dua tipe yaitu *synchronous* dan *asynchronous*. *Synchronous* berarti pada waktu yang sama. Proses pembelajaran terjadi pada saat yang sama antara pendidik dan siswa. Hal ini memungkinkan interaksi langsung antara pendidik dan siswa secara *online*. Dalam pelaksanaan, *synchronous training* mengharuskan pendidik dan siswa mengakses internet secara bersamaan.

Pendidik memberikan materi pembelajaran dalam bentuk makalah atau slide presentasi dan siswa dapat mendengarkan presentasi secara langsung melalui internet. Siswa juga dapat mengajukan pertanyaan atau komentar secara langsung ataupun melalui *chat window*. *Synchronous training* merupakan gambaran dari kelas nyata, namun bersifat maya (*virtual*) dan semua siswa terhubung melalui internet. *Synchronous training* sering juga disebut sebagai *virtual classroom*.

Asynchronous berarti tidak pada waktu bersamaan. Siswa dapat mengambil waktu pembelajaran berbeda dengan pendidik memberikan materi. *Asynchronous training* *popular* dalam *e-learning* karena siswa dapat mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun. Siswa dapat

melaksanakan pembelajaran dan menyelesaikannya setiap saat sesuai rentang jadwal yang sudah ditentukan. Pembelajaran dapat berbentuk bacaan, animasi, simulasi, permainan edukatif, tes, quis dan pengumpulan tugas. *E-learning* juga dapat digunakan untuk menutupi kekurangan dari suatu sistem pembelajaran. Salah satu sistem pembelajaran yang efektif dan efisien dengan menggunakan teknologi ini adalah sistem pembelajaran jarak jauh. Namun beberapa Perguruan Tinggi lain mengadakan *e-learning* sebagai alternatif. Bagi siswa yang tidak dapat mengikuti kelas tatap muka karena beberapa alasan. *E-learning* memiliki fungsi sebagai pilihan bagi siswa. Meskipun memiliki kelebihan, *e-learning* juga memiliki kekurangan. Kebiasaan belajar siswa seperti itu harus didukung (Surawan, Anshari & Sari, 2022).

Pembelajaran *E-Learning* diartikan sebagai pembelajaran yang dilakukan secara online menggunakan perangkat jaringan internet. Pada dasarnya disebut pembelajaran *e-Learning* jika menggunakan sistem perangkat tersendiri yang memang dikhususkan untuk pembelajaran jarak jauh, namun saat ini tampaknya pengertian itu sudah mulai banyak bergeser, saat ini pembelajaran *e-learning* juga banyak menggunakan media sosial, seperti *Whatsapp*, *Facebook*, *Youtube*, *zoom*, dan aplikasi media sosial lainnya. (Nata, 2018: 12).

Pada dasarnya pembelajaran berbasis *e-learning* menuntut persiapan perangkat yang membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Itu sebabnya banyak sekolah atau

madrasah yang belum siap dengan model pembelajaran *e-learning*, untuk mengantisipasi kekurangan itu akhirnya para guru mempergunakan perangkat-perangkat sejenis (dalam hal ini media sosial), sebagai perangkat untuk pembelajaran jarak jauh. Sebenarnya secara fungsi memang tidak ada masalah, dalam arti tetap dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran. Akan tetapi kekurangannya ialah media sosial tidak lah dapat merekam semua aktivitas kegiatan, penilaian dan pengumpulan tugas-tugas mahasiswa (Hendrastomo, 2018: 95).

Secara teoritis pada mulanya model pembelajaran itu terbagi kepada tiga: (1) Pembelajaran murni tatap muka, (2) Pembelajaran *Blended Learning* (tatap muka di iringi dengan *e-Learning*), (3) Pembelajaran *e-Learning* (Pembelajaran dengan total *e-Learning*). Pada masa Covid-19 pembelajaran mutlak dilakukan dengan model ketiga yakni dengan total *e-Learning*. (Rusadi et al., 2019).

B. Syarat Pelaksanaan *E-learning*

Secara umum terdapat beberapa hal penting sebagai persyaratan pelaksanaan *e-learning*, yaitu Kegiatan proses pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan, adanya lembaga penyelenggara/pengelola *e-learning*, adanya sikap positif dari siswa dan tenaga pendidik terhadap teknologi komputer dan internet, adanya sistem evaluasi terhadap kemajuan belajar siswa dan mekanisme umpan balik yang dikembangkan oleh lembaga penyelenggara.

Model pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan menggunakan e-learning berakibat pada perubahan budaya belajar dalam konteks pembelajarannya. Setidaknya ada empat komponen penting dalam membangun budaya belajar dengan menggunakan model *e-learning* di sekolah, keempat komponen itu ialah:

1. Siswa dituntut secara mandiri dalam belajar dengan berbagai pendekatan yang sesuai agar siswa mampu mengarahkan, memotivasi, mengatur dirinya sendiri dalam pembelajaran.
2. Pendidik mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, memfasilitasi dalam pembelajaran, memahami belajar dan hal-hal yang dibutuhkan dalam pembelajaran.
3. Tersedianya infrastruktur yang memadai.
4. Adanya administrator yang kreatif serta penyiapan infrastruktur dalam memfasilitasi pembelajaran.

C. Tujuan dan Manfaat E-learning

Pengadaan e-learning sebagai media pembelajaran baik untuk pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) atau sebagai media tambahan dalam pembelajaran di kelas memiliki manfaat dan tujuan yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran, mengubah budaya mengajar pendidik/pengajar, mengubah cara belajar siswa yang pasif kepada budaya belajar aktif, sehingga terbentuk *independent learning*, pengayaan materi pembelajaran sesuai kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan

kemajuan teknologi, interaktivitas pembelajaran meningkat karena tidak ada batasan waktu belajar.

Implementasi *E-learning* dalam PAI Dalam realitas pendidikan yang terjadi di Indonesia terutama di sekolah/pendidikan formal, *e-learning* tidak bisa meniadakan unsur hubungan pedagogis antara guru dan siswa. Karena bilamana ini terjadi, dikhawatirkan proses pembelajaran menjadi kehilangan makna esensialnya yang mencakup berbagai dimensi baik kognitif, afektif dan psikomotorik. Apalagi dalam pembelajaran PAI yang sarat dengan pendidikan nilai, maka tidak mungkin dilaksanakan pembelajaran sepenuhnya melalui fasilitas *web*. Penyelenggaraan *e-learning* adalah sebagai suplemen atau komplemen terhadap pembelajaran yang dilaksanakan secara regular di kelas dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.

Manfaat *e-learning* bagi dunia pendidikan secara umum, yaitu:

1. Fleksibilitas tempat dan waktu, jika pembelajaran konvensional di kelas mengharuskan siswa untuk hadir di kelas pada jam-jam tertentu, maka *e-learning* memberikan fleksibilitas dalam memilih waktu dan tempat untuk mengakses pelajaran.
2. *Independent learning*, *e-learning* memberikan kesempatan bagi pembelajar untuk memegang kendali atas kesuksesan belajar masing-masing, artinya pembelajar diberi kebebasan untuk menentukan kapan akan mulai, kapan akan

menyelesaikan, dan bagian mana dalam satu modul yang ingindipelajarinya terlebih dulu. Jika ia mengalami kesulitan, ia bisa mengulangulangi lagi sampai ia merasa mampu memahami. Pembelajar juga bisa menghubungi instruktur, narasumber melalui email atau ikut dialog interaktif pada waktu-waktu tertentu. Banyak orang yang merasa cara belajarindependen seperti ini lebih efektif daripada cara belajar lainnya yangmemaksakannya untuk belajar dengan urutan yang telah ditetapkan.

3. Biaya, banyak biaya yang bisa dihemat dari cara pembelajaran dengan elearning. Secara finansial, biaya yang bisa dihemat, antara lain biayatransportasi ke tempat belajar dan akomodasi selama belajar, biaya administrasi pengelolaan, penyediaan sarana dan fasilitas fisik untuk belajar.
4. Fleksibilitas kecepatan pembelajaran, *e-learning* dapat disesuaikan dengankecepatan belajar masing-masing siswa. Apabila siswa belum mengerti danmemahami modul tertentu, maka ia dapat mengulanginya lagi sampai ia paham.
5. Standarisasi pengajaran, pealajaran e-learning selalu memiliki kualitas samasetiap kali diakses dan tidak tergantung suasana hati pengajar.
6. Efektifitas pengajaran, penyampaian pelajaran e-learningdapat berupasimulasi dan kasus-kasus, menggunakan bentuk permainan dan menerapkan teknologi animasi canggih.

7. Kecepatan distribusi, e-learning dapat dengan cepat menjangkau ke seluruh penjuru, tim desain hanya perlu mempersiapkan bahan pelajaran secepatnya dan menginstal hasilnya di server pusat e-learning.
8. Ketersediaan On-Demand, *e-learning* dapat diakses sewaktu-waktu.
9. Otomatisasi proses administrasi, e-learning menggunakan suatu *Learning Management System* (LMS) yang berfungsi sebagai platform pelajaran-pelajaran *e-learning*. LMS berfungsi pula menyimpan data-data pelajar, pelajaran, dan proses pembelajaran yang berlangsung.

D. Pembelajaran *E-learning* dalam Perspektif Islam

Proses pembelajaran secara online dapat diselenggarakan dalam berbagai cara berikut:

1. Proses pembelajaran secara konvensional (lebih banyak *face to face meeting*) dengan tambahan pembelajaran melalui media interaktif komputer melalui internet atau menggunakan grafik interaktif komputer.
2. Dengan metode campuran, yakni sebagian besar proses pembelajaran dilakukan melalui komputer, namun tetap juga memerlukan *face to face meeting* untuk kepentingan tutorial atau mendiskusikan bahan ajar.

3. Metode pembelajaran yang secara keseluruhan hanya dilakukan secara online, metode ini sama sekali tidak ditemukan *face to face meeting*.

Dalam aplikasi *e-learning*, bukan hanya siswa yang dituntut untuk menguasai keahlian tertentu, namun seorang pendidik juga dituntut memiliki beberapa kompetensi yang harus ia miliki agar program *e-learning* yang dijalankannya bisa berjalan dengan baik. Ada tiga kompetensi dasar yang harus dimiliki pendidik untuk menyelenggarakan model pembelajaran *e-learning*, yaitu:

1. Kemampuan untuk membuat desain instruksional (*instructional design*) sesuai dengan kaedah-kaedah pedagogis yang dituangkan dalam rencana pembelajaran.
2. Penguasaan teknologi dalam pembelajaran yakni pemanfaatan internet sebagai sumber pembelajaran dalam rangka mendapatkan materi ajar yang up to date dan berkualitas.
3. Penguasaan materi pembelajaran (*subject matter*) sesuai dengan bidang keahlian yang dimiliki.

Beberapa hal perlu dicermati dalam menyelenggarakan program *e-learning digital classroom* adalah pendidik menggunakan internet dan email untuk berinteraksi dengan siswa dan mengukur kemajuan belajarnya, siswa mampu mengatur waktu belajar, dan pengaturan efektifitas pemanfaatan internet dalam ruang

multimedia.

Dengan mencermati perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan dan beberapa komponen penting yang perlu disiapkan dalam mengembangkan program elearning maka program *e-learning* bukanlah suatu yang tidak mungkin untuk diwujudkan. Kita hidup dalam ruang dan waktu yang senantiasa berubah, demikian halnya juga menjadi seorang pendidik yang dituntut untuk memapu mewujudkan diri atas tuntutan perkembangan global yang sedang dan akan terjadi. Mengenai media pembelajaran itu sendiri, sebenarnya sudah ada dan diaplikasikan sejak zaman Rasulullah SAW. Beliau dalam mengajarkan ilmu pengetahuan kepada sahabat-sahabatnya tidak lepas dari adanya media sebagaisarana penyampaian materi ajarannya.

Seperti pada hadits yang bermakna “Nabi SAW membuat gambar persegi empat, lalu menggambar garis panjang di tengah persegi empat tadi dan keluar melewati batas persegi itu. Kemudian beliau juga membuat garis-garis kecil di dalam persegi tadi, di sampingnya: (persegi yang digambar Nabi). Dan beliau bersabda : “Ini adalah manusia, dan (persegi empat) ini adalah ajal yang mengelilinginya, dan garis (panjang) yang keluar ini, adalah cita-citanya. Dan garis-garis kecil ini adalah penghalang- penghalangnya. Jika tidak (terjebak) dengan (garis) yang ini, maka kena (garis) yang ini. Jika tidak kena (garis) yang itu, maka kena (garis) yang setelahnya. Jika tidak mengenai semua (penghalang) tadi, maka dia pasti tertimpa ketuarentaan. (Nuryana, 2019: 81)”

Merenungkan hadis ini menunjukkan kepada kita betapa Rasulullah saw seorang pendidik yang sangat memahami metode yang baik dalam menyampaikan pengetahuan kepada manusia, beliau menjelaskan suatu informasi melalui gambar agar lebih mudah dipahami dan diserap oleh akal dan jiwa. Ketahui bahwa *e-learning* juga pembelajaran dengan menggunakan media atau jasa bantuan perangkat elektronika dimana dalam alam pelaksanaannya, *e-learning* menggunakan jasa audio, video, perangkat komputer atau kombinasi dari ketiganya.

BAB X

MODEL *CONSTRUCTIVISM* DALAM PEMBELAJARAN PAI

A. Konsep *Constructivism*

Teori Konstruktivisme Istilah konstruktivisme berasal dari kata kerja “*to construct*”. Kata ini merupakan serapan dari bahasa latin “*con struere*” yang berarti menyusun atau membuat struktur. Konsep inti konstruktivisme dengan demikian adalah proses penstrukturan atau pengorganisasian. Secara istilah, konstruktivisme merupakan suatu teori belajar mengajar yang mengedepankan konstruksi (bentukan) pengetahuan yang berasal dari diri sendiri. Teori konstruktivisme, lahir dari adanya ketidakpuasan terhadap penemuan para ahli sebelumnya, yang menekankan bahwa belajar merupakan proses hubungan stimulusrespons-reinforcement. Teori ini menyatakan bahwa setiap individu mempunyai kemampuan mengarahkan diri (*self-direction*), dan pengendalian diri (*self control*) yang bersifat kognitif.

Suparno berpendapat, bahwa dalam paham konstruktivisme pengetahuan adalah hasil dari konstruksi (bentukan) seseorang yang mengenal sesuatu (skemata), yang mana pengetahuan ini bukan hasil transfer dari seorang pendidik kepada orang lain karena setiap individu memiliki pengetahuan yang ia ketahuinya. Dalam konteks filsafat pendidikan, konstruktivisme ialah usaha untuk

menata susunan hidup berbudayaan modern. Konstruktivisme merupakan landasan berpikir dan pembelajaran yang kontekstual dengan mengedepankan bahwa pengetahuan dibangun oleh individu secara perlahan, yang kemudian akan diperluas dengan batasan yang telah ditentukan dan tidak secara tiba-tiba muncul dari dalam diri siswa.

Adapun menurut Tran Vui, konstruktivisme ialah suatu teori belajar yang berlandaskan atas pengalaman sendiri. Sedangkan, teori konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan kepada setiap individu untuk mengembangkan kemampuan dan pengetahuan yang telah dimilikinya.

Dari pemaparan keterangan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa teori konstruktivisme merupakan teori yang memberikan kearifan dan kesempatan bagi siswa untuk menemukan pengetahuan, pengalaman dengan sendirinya agar mampu mengembangkan dirinya sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Adapun motivasi untuk siswa bahwa belajar telah menjadi tanggung jawab dirinya sendiri dan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

Teori ini mempunyai tujuan dan prinsip. Tujuan teori ini meliputi, keikutsertaan siswa dalam mengajukan pertanyaan serta mencari pertanyaan sendiri, membantu mengembangkan pengertian dan pemahaman konsep secara lengkap, dan membentuk kemampuan siswa menjadi seorang pemikir yang mandiri serta lebih menekankan kepada proses belajar.

Adapun prinsip-prinsip konstruktivisme yang telah banyak digunakan dalam pembelajaran antara lain, siswa membangun pengetahuan secara aktif, proses belajar dipusatkan atau ditekankan kepada siswa, proses mengajar ialah proses membantu siswa, lebih menekankan pada proses belajar dari pada hasil akhir, kurikulum mengedepankan partisipasi siswa, dan peran pendidik adalah fasilitator.

B. Konstruktivisme dalam Pembelajaran PAI

Sigit berpendapat mengenai pembelajaran konstruktivisme yang menekankan bahwa cara membangun pengetahuan atau kemampuan baru membutuhkan proses konstruksi yang harus dibangun oleh siswa sendiri dari hasil pengetahuan dan pengalaman yang telah dimilikinya. Pembelajaran konstruktivisme merupakan pembelajaran yang cukup baik di mana siswa ikut serta dalam proses pembelajaran di kelas dan bukan hanya menerima pelajaran dari pendidik yang kemudian siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran seperti halnya dalam pembelajaran yang menganut teori behaviorisme (Arini& Umami, 2019: 110).

Dalam teori ini siswa diharuskan menemukan sendiri dan kemudian mentransformasikan informasi yang telah kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan lama yang kemudian akan direvisi jika aturan tersebut tidak sesuai lagi. Tugas siswa yang harus diperhatikan ialah memahami dan menerapkan pengetahuan, dengan cara

mencari masalah yang kemudian harus dipecahkan serta harus mencari segala sesuatu baru dari pengalaman yang akan membantu dirinya dalam mengembangkan kemampuan yang telah ia miliki.

Satu prinsip yang harus diperhatikan dalam teori ini ialah bahwa seorang pendidik dalam proses pembelajaran bukan hanya memberikan pengetahuan secara langsung kepada siswa, namun siswa sendirilah yang harus mencari, menemukan, dan kemudian memecahkan masalah yang telah ia temukan. Lantas tugas guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide yang telah mereka dapatkan sehingga mereka sadar akan pentingnya mengaplikasikan strategi belajar yang telah mereka susun dengan pengetahuan mereka sendiri.

Pembelajaran konstruktivisme mempunyai beberapa strategi penerapan yaitu, pertama *top-down processing*. Dalam pembelajaran konstruktivisme, siswa belajar mulai dari masalah yang utuh kemudian harus dipecahkan sehingga mampu menghasilkan atau menemukan keterampilan yang dibutuhkan. Contohnya, siswa dianjurkan untuk membaca, kemudian ia akan belajar untuk meneja kalimat yang akan dibaca tersebut. Kedua, *cooperative learning*. Strategi yang diterapkan dalam proses belajar, yang mana siswa akan menyelesaikan pemecahan masalah setelah ia berdiskusi dengan teman atau kelompok.

Strategi ini lebih menekankan lingkungan belajar dan dari lingkungan itulah siswa mampu mengeksplorasi, mengutarakan serta menantang pengetahuan yang telah ia miliki di depan kelompok belajar yang telah ditentukan oleh guru. *pertama, generative learning*. Strategi ini membantu siswa untuk mengintegrasikan materi dan pengetahuan baru secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan teori ini mampu mengajarkan peserta dalam membuat pertanyaan serta kesimpulan dengan baik.

Pembelajaran konstruktivisme mencakup beberapa unsur penting yang mencakup pertama, memperhatikan dan memanfaatkan pengetahuan awal siswa. Kegiatan pembelajaran ditujukan kepada siswa agar mampu membangun atau mengonstruksi ulang pengetahuan yang sudah ia miliki di awal dengan pengetahuan baru sehingga mampu mendorong siswa agar terjadi perubahan dengan memanfaatkan teknik yang telah ia miliki.

Kedua, pengalaman belajar yang autentik dan bermakna. Pembelajaran dirancang dengan kegiatan sedemikian rupa agar menjadi bermakna bagi siswa. Oleh karena itu minat, bakat, sikap, kebutuhan siswa menjadi pertimbangan penting dalam pembelajaran. Gagasan ini bisa dilihat dari usaha yang dilakukan oleh guru dalam mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari dan juga penerapan konsep.

Ketiga, Terbentuknya lingkungan sosial yang kondusif. Kegiatan pembelajaran menawarkan kesempatan penuh kepada siswa agar terus berinteraksi secara produktif

antar siswa maupun guru. Dari hal inilah siswa mampu untuk bersosialisasi dengan lingkungan secara kondusif. *Keempat*, mendorong siswa agar lebih mandiri. Di kesempatan ini siswa harus mampu bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. Sehingga mereka mendapatkan kesempatan untuk merefleksi dan menata kegiatan belajarnya. *Kelima*, usaha pengenalan tentang dunia ilmiah kepada siswa. Pada ilmu sains diharapkan bukan hanya mengajarkan tentang produk, konsep, prinsip serta teori, akan tetapi diharapkan mampu memberikan pelajaran sikap serta proses. Dengan ini maka diharapkan sains mampu mengenalkan kehidupan ilmuwan kepada siswa.

Penerapan teori konstruktivis juga mempunyai beberapa kelemahan dan kelebihan. Kelebihannya yaitu siswa mampu untuk menyelesaikan masalah, merealisasikan ide serta membuat keputusan dalam proses pembelajaran, siswa menjadi lebih paham dan dapat mengaplikasikan langsung karena terlibat dalam proses pembelajaran, siswa akan mengingat lebih lama semua konsep pembelajaran karena ia terlibat langsung secara aktif, siswa akan lebih mampu bersosialisasi dengan lingkungan yang diperolehnya dari interaksi sesama teman dan guru, pemahaman siswa akan menjadi lebih akurat, yakin, dan mampu berinteraksi sehat sehingga menjadikan proses pembelajaran menyenangkan dan mampu membina pengetahuan baru.

Sedangkan kelemahannya tampak dari beberapa hal, yaitu kurang mendukung peran guru sebagai pendidik, lebih sulit untuk dipahami karena cakupannya lebih luas.

Implikasi Teori konstruktivistik dalam pembelajaran berkaitan dengan rancangan pembelajaran, seperti yang diajukan oleh Tayler beberapa sarannya yakni, kesempatan bagi siswa untuk mengutarakan ide secara baik sesuai dengan bahasa sendiri, memberi kesempatan siswa untuk berfikir lebih kreatif dan imajinatif sesuai dengan pengalamannya, kesempatan siswa untuk mengaplikasikan ide baru, mendorong siswa dalam mengembangkan gagasan yang telah ia miliki, siswa mampu menciptakan lingkungan yang kondusif.

Adapun tokoh kunci tepri ini adalah ahli psikologi Eropa Jean Piaget dan Lev Vygotsky serta ahli psikologi Amerika Jerome Bruner. Merekalah pakar paham konstruktivisme sekaligus pelopor konsep konstruktivisme. Jean Piaget ialah seorang ahli psikologi Swiss, yang paham sekali akan kemampuan anak berpikir dan berproses dalam perkembangan intelektual.

Piaget menjelaskan rasa ingin tahu anak menjadi bawaan sejak lahir dan berkembang secara terus menerus sehingga mampu memahami dunia sekitarnya.

Dalam dunia pendidikan ia mengatakan bahwa perkembangan intelektual manusia terjadi melalui tahapan yang sama dan secara berurutan. Ia pun menegaskan bahwa adanya pengetahuan tersebut berasal dari asimilasi dan akomodasi. Dengan penjelasan bahwa asimilasi merupakan hasil dari penyerapan informasi baru yang ada dalam pikiran. Sedangkan akomodasi yakni membangun kembali struktur pikiran dengan informasi baru sehingga mampu

memberikan ruang pada informasi terbaru.

Vygotsky adalah ahli psikologi Rusia. Ia mengatakan bahwa ketika seseorang dihadapkan dengan pengalaman baru dan menantang mampu membantu perkembangan intelektualnya. Mereka akan berusaha untuk menghadapi masalah serta memecahkannya dengan kemampuan atau pengetahuan yang ia miliki. Demi mendapatkan pengetahuan baru maka ia mengaitkan pengetahuan yang telah ia miliki sejak awal kemudian ia bangun pengetahuan baru tersebut.

Hanbury, mengemukakan aspek yang berkaitan dengan proses pembelajaran yaitu, pengkonstruksian siswa dalam mengintegrasikan ide yang telah mereka miliki, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, kesempatan bagi siswa dalam berdiskusi, bertukar pengalaman dan ilmu dengan temannya. Wheatley juga mengemukakan pentingnya melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sekaligus pengkonstruksian ilmu pengetahuan yang telah ia miliki dari sebelumnya melalui lingkungannya. Di sinilah akan memudahkan siswa dalam mempelajari sesuatu hal yang baru berdasarkan apa yang telah ia ketahui sebelumnya (Arini& Umami, 2019: 105-108).

BAB XI

MODEL KUANTUM DALAM PEMBELAJARAN PAI

A. Konsep *Quantum Teaching*

Quantum teaching, terdiri dari quantum dan teaching. Secara etimologi quantum diambil dari istilah fisika yang berarti sejumlah energi yang dipancarkan atau dibebaskan atau diserap dalam suatu proses. Secara terminologi, *quantum* adalah interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Sedangkan *teaching* berasal dari bahasa Inggris, dari kata teach yang berarti mengajar. Maksudnya mengajar merupakan suatu usaha yang menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar (Subhi, 2021: 30).

Jadi yang dimaksud *quantum teaching* adalah suatu usaha menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar dengan perubahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar. Interaksi tersebut dapat mengubah kemampuan bakat alami siswa menjadi cahaya yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain.

Quantum teaching menguraikan cara-cara baru yang memudahkan proses belajar, lewat pemasukan unsur seni dan pencapaian- pencapaian yang terarah. Berfokus untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis,

lingkungan pembelajaran yang dapat mempercepat pemahaman siswa dengan menyingkirkan hambatan-hambatan belajar yang menghalangi proses belajar alamiah siswa secara sengaja.

Dalam mewujudkan hal itu, quantum teaching menyusun bahan pengajaran yang sesuai, cara yang efektif dalam penyajian pembelajaran, terlibat aktif saat pembelajaran dan menggunakan musik atau video untuk membuat suasana lingkungan belajar lebih berwarna. Sehingga quantum teaching merupakan fasilitas yang mengembalikan proses belajar yang mudah dan alami dengan menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan cara-cara yang praktis dalam pembelajaran.

Quantum teaching dimulai di Super Camp sebuah program percepatan *Quantum Learning* yang ditawarkan *Learning Forum*, yaitu sebuah perusahaan pendidikan internasional yang menekankan perkembangan keterampilan akademis dan keterampilan pribadi. Quantum teaching merupakan badan ilmu pengetahuan dan metodologi yang digunakan dalam rancangan, penyajian dan fasilitasi Super Camp.

Diciptakan berdasarkan teori-teori pendidikan seperti *Accelerated Learning (Lozanov)*, *Multiple Intelligences (Gardner)*, *Neuro-Linguistic programming (Grinder dan Bandler)*, *Experiential Learning (Hahn)*, *Socratic Inquiry*, *Cooperative Learning (Johnson dan Johnson)*, dan *Elements Effective Instruction (Hunter)*, quantum teaching merangkaikan teori yang paling baik dari yang terbaik

menjadi sebuah pakar multisesori, multikecerdasan, dan kompatibel dengan otak yang pada akhirnya melejitkan kemampuan guru dan kemampuan siswa untuk berprestasi (Subhi, 2021: 36).

Metodologi ini, dibangun berdasarkan pengalaman delapan belas tahun dan penelitian terhadap 25.000 siswa dengan sinergi pendapat dari ratusan guru. Sebagai sebuah pendekatan belajar yang sangat segar, mengalir, praktis, dan mudah diterapkan. Quantum teaching menawarkan suatu sintesis dari komponen-komponen yang sangat vital dalam melakukan proses pembelajaran dan cara-cara baru untuk memaksimalkan hasil pengajaran. Quantum teaching mencakup petunjuk spesifik untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif, menyampaikan isi dan memudahkan proses belajar. Cara-cara belajar *quantum teaching* dapat meningkatkan:

1. Partisipasi dengan mengubah keadaan.
2. Memotivasi dan minat dengan menerapkan kerangka rancangan yang terkenal dengan singkatan TANDUR.
3. Rasakan keberhasilan dengan menggunakan delapan kunci keunggulan
4. Daya ingat dengan menggunakan SLIM-n-BIL.
5. Daya dengar anak didik dengan mengikuti prinsip-prinsip komunikasi yang ampuh.
6. Kehalusan transisi dengan MPT (DePorter & Singer, 2010: 26-28).

B. Prinsip Pembelajaran Quantum Learning

1. Prinsip Utama

Bawalah dunia mereka (siswa) ke dalam dunia kita (guru), dan antarkan dunia kita (guru) ke dalam dunia mereka (siswa). Prinsip ini menuntut agar guru dapat memasuki dunia siswa sebagai langkah pertama. Memasuki terlebih dahulu dunia mereka berarti akan memberi izin untuk memimpin, menuntun, dan memudahkan perjalanan mereka menuju kesadaran dan ilmu pengetahuan yang lebih luas. Dengan mengaitkan apa yang diajarkan oleh guru dengan sebuah peristiwa, pikiran atau perasaan yang didapatkan dari kehidupan rumah, sosial, atletik, musik, seni, rekreasi atau akademis mereka. Setelah kaitan itu terbentuk, dengan mudah dunia siswa dibawa ke dunia guru atau pengajar (Fathurrohman, 2017:180).

Guru juga dapat dapat memanfaatkan pengalaman pengalaman siswa sebagai titik tolaknya. Dengan cara inilah guru akan mudah membelajarkan siswa baik dalam bentuk memimpin, mendampingi, dan memudahkan siswa menuju ilmu yang lebih luas (Sugiyanto, 2010: 79).

2. Prinsip Dasar

Dalam pembelajaran kuantum juga berlaku prinsip bahwa proses pembelajaran merupakan permainan orchestra simfoni. Muhammad Fathurrohman (2017: 180) menyebutkan dalam bukunya bahwa prinsip- prinsip *quantum learning* ada lima, yaitu sebagai berikut:

- a. Segalanya berbicara
Segalanya dari lingkungan kelas hingga bahasa tubuh, dari kertas yang dibagikan hingga rancangan pelajaran, semuanya mengirim pesan tentang belajar.
- b. Segalanya bertujuan
Semua yang terjadi dalam perubahan kita, mempunyai tujuan. Oleh karena itu, Kathy Wagone membuat istilah yang memotivasi: “Tetapkanlah sasaran tersebut agar bisa berprestasi setiap harinya”.
- c. Pengalaman sebelum pemberian nama
Otak kita berkembang pesat dengan adanya rangsangan kompleks, yang akan menggerakkan rasa ingin tahu. Oleh karena itu, proses yang paling baik terjadi ketika siswa telah mendapatkan informasi sebelum memperoleh kesimpulan dari apa yang mereka pelajari.
- d. Akui setiap usaha
Belajar mengandung risiko. Belajar berarti keluar dari kenyamanan. Pada saat siswa mengambil langkah ini, mereka patut mendapatkan pengakuan atas kecakapan dan kepercayaan diri mereka. Seperti kata Noelle C. Nelson bahwa pujin atau penghargaan kepada seseorang atas karyanya memunculkan suatu energi yang membangkitkan emosi positif.
- e. Jika layak dipelajari, layak pula dirayakan
Perayaan adalah sarapan para pelajar juara. Perayaan memberikan umpan balik mengenai kemajuan dan

meningkatkan minat dalam belajar. Sehubungan dengan itu, Dryden berpesan bahwa ingatlah selalu untuk merayakan setiap keberhasilan

BAB XII

MODEL KONTEKSTUAL DALAM PEMBELAJARAN PAI

A. Konsep Model Pembelajaran Kontekstual

Model kontekstual awalnya dikembangkan oleh John Dewey dari pengalaman pembelajaran tradisionalnya. Pada tahun 1918, John Dewey merumuskan kurikulum dan metodologi pembelajaran yang berkaitan dengan pengalaman dan minat siswa. Siswa akan belajar dengan baik jika yang dipelajarinya terkait dengan pengetahuan dan kegiatan yang telah diketahuinya dan terjadi di sekelilingnya (Hasibuan, 2014: 1-12).

Pembelajaran kontekstual merupakan suatu proses pendidikan yang holistik dan memiliki tujuan membantu siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial dan kultural), sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan dari suatu permasalahan ke permasalahan lainnya (S. Kurniawan, 2015 : 78-87).

Model pembelajaran kontekstual adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada belajar secara kelompok untuk mampu menemukan suatu konsep yang dihubungkan dengan kehidupan nyata. Penerapan kontekstual adalah pembelajaran berbasis problematik,

memanfaatkan lingkungan siswa untuk memperoleh kegiatan pembelajaran, memberikan aktivitas kelompok, membuat aktivitas belajar mandiri, membuat aktivitas belajar bekerja sama dengan masyarakat (Prihantoro, 2015: 8- 9).

Pengetahuan tidak datang dari guru saja atau secara tekstual, melainkan digunakan untuk saling membelajarkan satu sama lainnya. Kegiatan ini haruslah melibatkan semua komponen utama pembelajaran sehingga lingkungan pembelajaran tidak hanya terbatas di kelas saja melainkan lingkungan sekitarnya dimana informasi nyata akan langsung didapatkan (Saputra, 2014; Kismatun, 2021).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa model kontekstual merupakan model pembelajaran yang banyak melibatkan siswa dengan mengaitkan materi yang dipelajari dengan konteks kehidupan nyata. Pendekatannya ada di siswa, dan guru sebagai pembimbing.

Beberapa model pembelajaran yang merupakan aplikasi pembelajaran kontekstual antara lain model pembelajaran langsung (*direct instruction*), pembelajaran kooperatif (*cooperatif learning*), pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*).

1. Model Pembelajaran Langsung

Inti dari model pembelajaran langsung adalah guru mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan tertentu, selanjutnya melatih keterampilan tersebut selangkah demi selangkah kepada siswa.

Rasional teoritik yang melandasi model ini adalah teori pemodelan tingkah laku yang dikembangkan oleh Albert Bandura. Menurut Bandura, belajar dapat dilakukan melalui pemodelan (mencontoh, meniru) perilaku dan pengalaman orang lain. Sebagai contoh untuk dapat mengukur panjang dengan jangka sorong, siswa dapat belajar dengan menirukan cara mengukur panjang dengan jangka sorong yang dicontohkan oleh guru.

Tujuan yang dapat dicapai melalui model pembelajaran ini terutama adalah penguasaan pengetahuan prosedural (pengetahuan bagaimana melakukan sesuatu misalnya mengukur panjang dengan jangka sorong, mengerjakan soal-soal yang terkait dengan hukum kekekalan energi, dan menimbang benda dengan neraca Ohaus), dan atau pengetahuan deklaratif (pengetahuan tentang sesuatu misal nama-nama bagian jangka sorong, pembagian skala nonius pada micrometer sekrup, dan fungsi bagian-bagian neraca Ohaus), serta keterampilan belajar siswa (misal menggarisbawahi kata kunci, menyusun jembatan keledai, membuat peta konsep, dan membuat rangkuman).

Model pembelajaran ini cenderung berpusat pada guru, sehingga sebagian besar siswa cenderung bersikap pasif, maka perencanaan dan pelaksanaan hendaknya sangat hati-hati. Sistem pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus menjamin keterlibatan seluruh siswa khususnya dalam memperhatikan, mendengarkan, dan resitasi (tanya jawab). Pengaturan lingkungan mengacu

pada tugas dan memberi harapan yang tinggi agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran (Saputra, 2014; Kismatun, 2021).

2. Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Inti dari pembelajaran berbasis masalah adalah guru menghadapkan siswa pada situasi masalah kehidupan nyata (autentik) dan bermakna, memfasilitasi siswa untuk memecahkannya melalui penyelidikan/ inkuiri dan kerjasama, memfasilitasi dialog dari berbagai segi, merangsang siswa untuk menghasilkan karya pemecahan dan peragaan hasil.

Rasional teoritik yang melandasi model ini adalah teori konstruktivisme Piaget dan Vigotsky, serta teori belajar penemuan dari Bruner. Menurut teori konstruktivisme pengetahuan tidak dapat ditransfer dari guru ke siswa seperti menuangkan air dalam gelas, tetapi siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuannya melalui proses intra-individual asimilasi dan akomodasi (menurut Piaget) dan proses inter-individual atau sosial (menurut Vigotsky). Menurut Bruner belajar yang sebenarnya terjadi melalui penemuan, sehingga dalam proses pembelajaran hendaknya banyak menciptakan peluang-peluang untuk aktivitas penemuan siswa.

Tujuan yang dapat dikembangkan melalui model pembelajaran ini adalah keterampilan berfikir dan pemecahan masalah, kinerja dalam menghadapi situasi kehidupan nyata, membentuk pembelajar yang otonom dan

mandiri. Lingkungan belajar dan sistem pengelolaan pada model pembelajaran berbasis masalah ini dicirikan oleh adanya sifat terbuka, proses demokrasi, dan peranan aktif siswa. Keseluruhan proses diorientasikan untuk membantu siswa menjadi mandiri, otonom, percaya pada keterampilan intelektual sendiri melalui keterlibatan aktif dalam lingkungan yang berorientasi pada inkuiri terbuka dan bebas mengemukakan pendapat (Saputra, 2014: 19).

3. Model Pembelajaran Kooperatif

Inti model pembelajaran kooperatif adalah siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil, yang anggota-anggotanya memiliki tingkat kemampuan yang berbeda (heterogen). Dalam memahami suatu bahan pelajaran dan menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerjasama sampai seluruh anggota menguasai bahan pelajaran tersebut. Dalam variasinya ditemui banyak tipe pendekatan pembelajaran kooperatif misalnya STAD (*Student Teams Achievement Division*), Jigsaw, Investigasi Kelompok, dan Pendekatan Struktural, namun tidak dikemukakan dalam materi diklat ini.

Rasional teoritik yang melandasi model ini adalah teori konstruktivisme Vigotsky yang menekankan pentingnya sosiokultural dalam proses belajar seperti tersebut di muka, dan teori pedagogi John Dewey yang menyatakan bahwa kelas seharusnya merupakan miniatur masyarakat dan berfungsi sebagai laboratorium untuk belajar kehidupan nyata. Guru seharusnya menciptakan di

dalam lingkungan belajarnya suatu sistem sosial yang bercirikan demokrasi dan proses ilmiah.

Tujuan yang dapat dicapai melalui model pembelajaran ini adalah hasil belajar akademik yakni penguasaan konsep-konsep yang sulit, yang melalui kelompok koperatif lebih mudah dipahami karena adanya tutor teman sebaya, yang mempunyai orientasi dan bahasa yang sama. Disamping itu hasil belajar keterampilan sosial yang berupa keterampilan koperatif (kerjasama dan kolaborasi) juga dapat dikembangkan melalui model pembelajaran ini.

Lingkungan belajar dan sistem pengelolaan pada model pembelajaran koperatif ini dicirikan oleh proses demokrasi dan peran aktif siswa dalam menentukan apa yang harus dipelajari dan bagaimana mempelajarinya. Dalam pengaturan lingkungan diusahakan agar materi pembelajaran yang lengkap tersedia dan dapat diakses setiap siswa, serta guru menjauhi kesalahan tradisional yakni secara ketat mengelola tingkah-laku siswa dalam kerja kelompok (Saputra, 2014: 20).

B. Komponen Pembelajaran Kontekstual

Ada tujuh komponen/ asas model pembelajaran kontekstual sehingga bisa dibedakan dengan model lainnya, yaitu:

1. Konstruktivism

Konstruktivism proses menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan

pengalaman seperti membangun pemahaman sendiri, mengkonstruksi konsep-aturan dan analisis-sintesis.

2. *Inkuiri*

Inkuiri proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis seperti identifikasi, investigasi, hipotesis, konjektur, generalisasi dan menemukan.

3. *Questioning*

Belajar pada hakikatnya adalah bertanya dan menjawab pertanyaan. Bertanya dapat dipandang sebagai refleksi dari keingintahuan setiap individu, sedangkan menjawab pertanyaan mencerminkan kemampuan seseorang dalam berpikir seperti eksplorasi, membimbing, menuntun, mengarahkan, mengembangkan, evaluasi, dan generalisasi.

4. *Learning Community*

Learning Community adalah konsep masyarakat belajar menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh melalui kerja sama dengan orang lain. Kerja sama itu dapat dilakukan dalam berbagai bentuk baik dalam kelompok belajar secara formal maupun dalam lingkungan yang terjadi secara alamiah. Misalnya seluruh siswa partisipatif dalam belajar kelompok atau individual, minds-on, hands-on mencoba dan mengerjakan.

5. *Modeling*

Proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa.

Misalnya pemusatan perhatian, motivasi, penyampaian kompetensi-tujuan, pengarahan-petunjuk, rambu-rambu dan contoh.

6. *Reflection*

Proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari yang dilakukan dengan cara.

Pada model pembelajaran kontekstual ini, meliputi: adanya umpan balik, penggunaan berbagai alat bantu, belajar kelompok, model demokrasi, peningkatan pemahaman siswa, evaluasi berdasarkan penilaian autentik, pembelajaran diformat berdasarkan tempat dan waktu yang tersedia, dan informasi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pembelajaran kontekstual menurut Muslich (2009:42), mempunyai karakteristik sebagai berikut :

1. Pembelajaran dilaksanakan dalam konteks autentik, yaitu pembelajaran yang diarahkan pada ketercapaian keterampilan dalam konteks kehidupan nyata atau pembelajaran yang dilaksanakan dalam lingkungan yang alamiah (*learning in real life setting*).
2. Pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan tugas-tugas yang bermakna (*meaningful learning*).
3. Pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (*learning by doing*).

4. Pembelajaran dilaksanakan melalui kerja kelompok, berdiskusi, saling mengoreksi antarteman (*learning in a group*).
5. Pembelajaran memberikan kesempatan untuk menciptakan rasa kebersamaan, bekerja sama, dan saling memahami antara satu dengan yang lain secara mendalam (*learning to know each other deeply*).
6. Pembelajaran dilaksanakan secara aktif, kreatif, produktif, dan mementingkan kerja sama (*learning to ask, to inquiry, to work together*).
7. Pembelajaran dilaksanakan dalam situasi yang menyenangkan (*learning as an enjoy activity*).

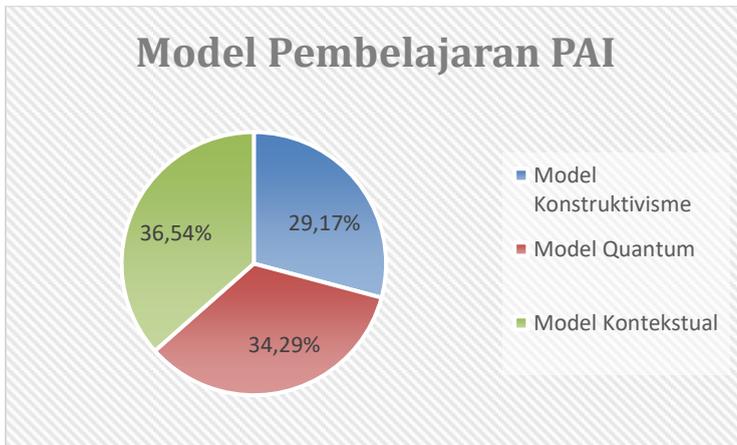
Menurut Kunandar (2007: 298-299), ciri-ciri pembelajaran kontekstual antara lain (1) adanya kerja sama antara semua pihak, (2) menekankan pentingnya pemecahan masalah atau problem, (3) bermuara pada keragaman konteks kehidupan siswa yang berbeda-beda, (4) saling menunjang, (5) menyenangkan, tidak membosankan, (6) belajar dengan bergairah, (7) pembelajaran terintegrasi, (8) menggunakan berbagai sumber, (9) siswa aktif, (10) sharing dengan teman, (11) siswa kritis dan guru kreatif, (12) dinding kelas dan lorong-lorong penuh dengan hasil karya siswa, peta-peta, gambar, artikel, humor dan sebagainya serta (13) laporan kepada orang tua bukan saja rapor, tetapi hasil karya siswa, laporan hasil praktikum, karangan siswa, dan sebagainya.

C. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kontekstual

Selanjutnya Rusman mengemukakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran kontekstual meliputi:

1. Mengembangkan pemikiran siswa untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna, apakah dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru yang akan dimilikinya;
2. Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiry untuk semua topik yang diajarkan;
3. Mengembangkan sifat ingin tahu siswa melalui memunculkan pertanyaan-pertanyaan;
4. Menciptakan masyarakat belajar, seperti melalui kegiatan kelompok berdiskusi, tanya jawab, dan lain sebagainya;
5. Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran, bisa melalui ilustrasi, model, bahkan media yang sebenarnya;
6. Membiasakan siswa untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil penelitian dari penulis, dari 14 Kabupaten/kota di Kalimantan Tengah pada sekolah SMA/MA dan SMK yang berjumlah 312 sekolah kemudian penulis mengambil sebanyak 15% atau sekitar 47 di dapat sebagai berikut:



Berdasarkan tabel di atas, sekolah yang menggunakan model pembelajaran Konstruktivisme sebanyak 14 sekolah, model pembelajaran Quantum sebanyak 16 sekolah dan model pembelajaran kontekstual sebanyak 17 sekolah (Mazrur, 2023).

BAB XIII

STRATEGI PENERAPAN PEMBELAJARAN PAI INOVATIF

A. Konsep Strategi Pembelajaran

Pada mulanya istilah strategi digunakan dalam dunia militer yang diartikan sebagai cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk menenangkan suatu peperangan. Sekarang, istilah strategi banyak digunakan dalam berbagai bidang kegiatan yang bertujuan memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan. Seseorang yang berperan dalam mengatur strategi akan menimbang bagaimana kekuatan yang dimilikinya baik dilihat dari kuantitas maupun kualitas. Selanjutnya ia akan mengumpulkan informasi tentang kekuatan lawan. Setelah itu baru menyusun tindakan apa yang harus dilakukan, baik tentang siasat perang, takti, dan teknik peperangan, maupun waktu untuk melakukan suatu serangan. Dengan demikian dalam menyusun strategi perlu memperhitungkan berbagai faktor, baik faktor dalam maupun faktor luar.

Strategi Pendidikan Agama Islam merupakan rencana yang disusun oleh guru dalam membimbing, membantu dan mengarahkan siswa yang sedang belajar untuk mencapai Tujuan Instruksional Khusus (TIK). Dalam rencana ini guru harus menjelaskan rincian kegiatan siswa dan kegiatan guru dalam KBM yang terikat oleh acuan ke TIK. Jika salah satu butir itu mengatakan, “ Siswa dapat menyebutkan 6 contoh

dari hal-hal yang wajib diimani “, maka KBM itu harus jelas menggambarkan tindakan guru dan siswa dalam pembahasan keimanan, jika pembahasan oleh siswa itu ternyata menyimpang dari konsep akhlak yang berakibat menyimpang dari TIK maka guru harus bertindak dengan cara meluruskan isi pembahasan ke arah pembahasan keimanan.

Rencana mengajar dapat disusun secara tertulis oleh guru, dapat berupa satuan pelajaran atau berupa penggunaan media sebagai pengganti guru sesaat. Dan bahkan dapat berupa modul, buku ajar/ buku paket yang dipelajari oleh siswa secara individual. Jadi dalam pelajaran klasikal atau modul, sebenarnya peran guru tidak berkurang, tetapi melakukan peran berbeda dengan maksud tetap membantu siswa untuk belajar. Dengan kata lain strategi belajar mengajar pada dasarnya mengarahkan perhatian siswa kepada pelajaran yang sedang diikuti, menjelaskan tentang TIK yang akan dicapai, menyajikan bahan pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak didik sehingga termotivasi untuk belajar dan mengetahui hasilnya yang dicapai dari kegiatan belajar mengajar itu.

Untuk selanjutnya inovasi (pembaharuan) dalam strategi pembelajaran pendidikan agama Islam, sebenarnya sejak kurikulum 1975 diberlakukan, dimana seorang guru dituntut untuk menggunakan berbagai metode di dalam menyampaikan materi pelajaran. Lebih lagi dengan penambahan kurikulum 1994 yang diarahkan pada Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA). Strategi pembelajaran dapat

dibedakan menjadi 3 jenis, strategi pengorganisasian isi pembelajaran, strategi penyampaian isi pembelajaran, dan strategi pengelolaan pembelajaran.

Pembelajaran inovatif adalah suatu proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga berbeda dengan pembelajaran pada umumnya yang dilakukan oleh guru (konvensional). Pembelajaran inovatif mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Proses pembelajaran dirancang, disusun, dan dikondisikan untuk siswa agar belajar. Menurut Hamzah B. Uno, inovasi strategi yang penting untuk dilaksanakan agar pembelajaran mampu membuat anak tertarik dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, agar pengetahuan yang diperoleh siswa tidak cenderung artificial dan seolah-olah terpisah dari permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang dialami siswa.

Dalam dunia pendidikan, strategi dapat diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal*. Maksudnya yaitu, strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan tertentu. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan), termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau sumber daya batin kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam hal ini adalah tujuan pembelajaran.

Menurut Ramly Maha, “Strategi pembelajaran adalah kemampuan mengatur langkah-langkah dan menata semua potensi yang ada agar suatu rancangan pembelajaran akan disusun bermanfaat seoptimal mungkin, sehingga suatu kegiatan pembelajaran tercapai sasarannya”. Sedangkan menurut Ahmad Rohani dan H.M Abu Ahmadi strategi mengajar adalah “taktik yang digunakan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

Pembelajaran inovatif adalah suatu proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga berbeda dengan pembelajaran pada umumnya yang dilakukan oleh guru (konvensional). Pembelajaran inovatif mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Proses pembelajaran dirancang, disusun, dan dikondisikan untuk siswa agar belajar.

Menurut Hamzah B. Uno, inovasi strategi yang penting untuk dilaksanakan agar pembelajaran mampu membuat anak tertarik dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, agar pengetahuan yang diperoleh siswa tidak cenderung artificial dan seolah-olah terpisah dari permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang dialami siswa (Uno& Mohamad, 2022: 45-47).

B. Strategi Pembelajaran PAI yang Inovatif

Mengingat tuntutan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa, perlu adanya perubahan dalam strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat melayani dan memfasilitasi siswa untuk mampu berbuat dan melakukan sesuatu. Berikut beberapa strategi pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013 yang sering digunakan oleh guru:

1. Strategi Aktive Debate (Debat Aktif)

Strategi pembelajaran aktive debate merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan akademi siswa. Model pembelajaran debat merupakan kegiatan adu pendapat atau argumentasi antara dua pihak atau lebih, baik secara perorangan maupun kelompok, dalam mendiskusikan dan memutuskan masalah dan perbedaan debat aktif bisa menjadi sebuah model pembelajaran berharga yang dapat mendorong pemikiran dan perenungan terutama kalau siswa bisa aktif mempertahankan pendapat yang bertentangan dengan keyakinan masing-masi. Hal ini merupakan strategi secaraaktif melibatkan setiap siswa di dalam kelas.

Dalam Strategi pembelajaran aktive debate, siswa dilatih mengutarakan pendapat atau pemikirannya dan bagaimana mempertahankan pendapatnya dengan alasan-alasan yang logis dan dapat dipertanggung-jawabkan. Bukan berarti siswa diajak saling bermusuhan, melainkan

siswa belajar bagaimana menghargai adanya perbedaan (Shoimin, 2013: 25).

- a. Langkah-langkah Pembelajaran Active Debate,
 - 1) Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok peserta debat, yang satu pro dan yang lainnya kontra dengan duduk berhadapan antar kelompok.
 - 2) Guru memberikan tugas untuk membaca materi yang akan diperdebatkan oleh kedua kelompok di atas.
 - 3) Setelah selesai membaca materi, guru menunjuk salah satu dari anggota kelompok pro untuk berbicara. Kemudian, setelah selesai ditanggapi oleh kelompok kontra. Demikian seterusnya sebagian besar siswa bisa mengemukakan pendapatnya.
 - 4) Ide-ide dari setiap pendapat atau pembicara ditulis dipapan pendapat sampai mendapatkan sejumlah ide yang diharapkan.
 - 5) Guru menambah konsep atau ide yang belum terungkap.
 - 6) Dari data-data yang diungkapkan tersebut, guru mengajak siswa membuat kesimpulan yang mengacu pada topik yang ingin dicapai.
 - 7) Proses penilainya dalam model ini adalah berdasarkan pengamatan guru pada aktivitas siswa

- b. Kelebihan
 - 1) Memacu siswa aktif dalam pembelajaran.
 - 2) Meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara baik.
 - 3) Melatih siswa untuk mengungkapkan pendapat disertai alasannya.
 - 4) Mengajarkan siswa cara menghargai pendapat orang lain.
 - 5) Tidak membutuhkan banyak media
- c. Kekurangan
 - 1) Tidak bisa digunakan untuk semua mata pelajaran.
 - 2) Pembelajaran kurang menarik, (cukup monoton) karena hanya adu pendapat dan tidak menggunakan media.
 - 3) Membutuhkan waktu yang cukup lama karena siswa harus memahami materi terlebih dahulu sebelum melakukan debat.
 - 4) Siswa menjadi takut dan tertekan karena harus bisa berkomunikasi secara langsung untuk mengungkapkan pendapatnya.

2. Strategi Artikulasi

Artikulasi merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk bisa berperan sebagai “penerima pesan” sekaligus sebagai “penyampai pesan”. Pembelajaran yang telah diberikan guru, wajib diteruskan oleh siswa dan menjelaskannya kepada siswa lain di dalam pasangan

kelompoknya. Model pembelajaran artikulasi yang menekankan pada kemampuan siswa untuk pandai berbicara atau menggunakan kata-kata dengan jelas.

Pengetahuan dan cara berfikir dalam penyampaian kembali materi yang telah disampaikan oleh guru. Model pembelajaran ini menuntut siswa aktif dalam pembelajaran dimana siswa dibentuk menjadi kelompok kecil yang masing-masing siswa dalam kelompok tersebut mempunyai tugas mewawancarai teman kelompoknya tentang materi yang baru dibahas. Konsep pemahaman sangat diperlukan dalam pembelajaran ini (Shoimin, 2013: 17).

a. Langkah-Langkah Pembelajaran Artikulasi.

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Guru menyajikan materi sebagaimana biasa.
- 3) Untuk mengetahui daya serap siswa, bentuklah kelompok berpasangan dua orang.
- 4) Guru menugaskan salah satu siswa dari pasangan itu menceritakan materi yang baru diterima dari guru dan pasangannya mendengarkan sambil membuat catatan-catatan kecil, kemudian berganti peran. Begitu juga kelompok lainnya.
- 5) Menugaskan siswa secara bergiliran atau diacak menyampaikan hasil wawancara dengan teman pasangannya sampai sebagian siswa sudah menyampaikan hasil wawancaranya.
- 6) Guru mengulang atau menjelaskan kembali materi yang kiranya belum dipahami siswa.

- 7) Kesimpulan atau penutup.
- b. Kelebihan Pembelajaran Artikulasi.
 - 1) Semua siswa terlibat (mendapat peran).
 - 2) Melatih kesiapan siswa.
 - 3) Melatih daya serap pemahaman dari orang lain.
 - 4) Cocok untuk tugas sederhana.
 - 5) Interaksi lebih mudah.
 - 6) Lebih mudah dan cepat membentuknya.
 - 7) Meningkatkan partisipasi anak.
- c. Kekurangan Pembelajaran Artikulasi.
 - 1) Hanya bisa diterapkan untuk mata pelajaran tertentu.
 - 2) Waktu yang dibutuhkan banyak.
 - 3) Materi yang didapat sedikit.
 - 4) Banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor.
 - 5) Lebih sedikit ide yang muncul.

3. Strategi Demonstration

Strategi Pembelajaran Demonstration adalah model pengajaran dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan (Shoimin, 2013: 62).

- a. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran Demonstration
- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
 - 2) Guru menyajikan gambaran sekilas materi yang akan disampaikan.
 - 3) Menyiapkan bahan atau alat yang diperlukan.
 - 4) Menunjuk salah seorang siswa untuk mendemonstrasikan sesuai skenario yang telah disampaikan.
 - 5) Seluruh siswa memperhatikan Demonstrasi dan menganalisisnya.
 - 6) Tiap siswa mengemukakan hasil analisis dan mendemonstrasikan pengalaman.
 - 7) Guru dan siswa membuat suatu kesimpulan.
 - 8) Penutup.
- b. Kelebihan Strategi Pembelajaran Demonstration
- 1) Membantu anak didik memahami dengan jelas jalannya suatu proses atau kerja suatu benda.
 - 2) Memudahkan berbagai jenis penjelasan.
 - 3) Kesalahan-kesalahan yang terjadi dari hasil ceramah dapat diperbaiki melalui pengamatan dan contoh konkret dengan menghadirkan objek sebenarnya.
- c. Kekurangan Strategi Pembelajaran Demonstration
- 1) Anak didik terkadang sukar melihat dengan jelas benda yang diperuntukkan kepadanya. 2
 - 2) Tidak semua benda dapat didemonstrasikan.

3) Sukar dimengerti bila didemonstrasikan oleh orang yang kurang menguasai apa yang didemonstrasikan

4. Strategi Cooperative Learning

Strategi kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat hingga lima orang siswa dengan struktur kelompok bersifat heterogen. Konsep heterogen di sini adalah struktur kelompok yang memiliki perbedaan latar belakang kemampuan akademik, perbedaan jenis kelamin, perbedaan ras dan bahkan mungkin etnisitas. Hal ini diterapkan untuk melatih siswa menerima perbedaan dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya.

Strategi *cooperative learning* sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas, dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyataan itu belajar berkelompok secara kooperatif akan melatih siswa untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas dan tanggung jawab. Mereka juga akan belajar untuk menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing.

Jadi strategi pembelajaran kooperatif learning adalah model pembelajaran yang berkelompok untuk bekerja sama saling membantu untuk mengkonstruksik konsep dan menyelesaikan persoalan.

- a. Langkah-langkah pembelajaran *cooperative learning*
Langkah-langkah pembelajaran kooperatif dapat dilakukan dengan cara berikut:
- 1) Guru mendorong siswa untuk menemukan dan mengespresikan ketertarikan mereka terhadap subjeck yang akan dipelajari.
 - 2) Guru mengatur siswa kedalam kelompok heterogen yang terdiri dari 4-5 siswa.
 - 3) Guru membiarkan siswa memilih topik untuk kelompok mereka.
 - 4) Tiap kelompok membagi topiknya untuk mebuat pembagian tugas diantara anggota kelompok. Anggota kelompok didorong untuk berbagi referensi dan bahan pelajaran. Tiap topik kecil harus memberikan kontribusi yang unik bagi usaha kelompok.
 - 5) Setelah para siswa membagi topik kelompok mereka menjadi kelompok-kelompok kecil, mereka akan bekerja secara individual. Mereka akan bertanggung jawab terhadap topik kecil masing-masing karena keberhasilan kelompok bergantung pada mereka. Persiapan topik kecil dapat dilakukan dengan mengumpulkan referensi-referensi yang terkait.
 - 6) Setelah siswa menyelesaikan kerja individual, mereka mepresentasikan topik kecil kepada teman satu kelompoknya.

- 7) Para siswa didorong untuk memadukan semua topik kecil dalam presentasi kelompok.
 - 8) Tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya pada topik kelompok. Semua anggota kelompok bertanggung jawab terhadap presentasi kelompok.
 - 9) Evaluasi. Dilakukan pada tiga tingkatan, yaitu pada presentasi kelompok dievaluasi oleh kelas, kontribusi individual terhadap kelompok dievaluasi oleh teman satu kelompok, presentasi kelompok dievaluasi oleh semua siswa.
- b. Kelebihan pembelajaran *cooperatif learning*.
- 1) Meningkatkan harga diri tiap individu.
 - 2) Menerimaan terhadap perbedaan individu yang lebih besar sehingga konflik antar pribadi berkurang.
 - 3) Sikap apatis berkurang.
 - 4) Pemahaman yang lebih mendalam.
 - 5) Meningkatkan kebaikan budaya dan kepekaan dan toleransi.
 - 6) Model pembelajaran ini dapat mencegah keagresifan.
 - 7) Meningkatkan kemajuan belajar.
 - 8) Meningkatkan kehadiran siswa.
 - 9) Menambah motivasi dan percaya diri.
 - 10) Membahas rasa senang berada di tempat belajar.
 - 11) Mudah ditrapkan dan tidak mahal.

- c. Kekurangan pembelajaran *cooperative learning*.
- 1) Guru khawatir bahwa akan terjadi kekacauan di kelas. Banyak peserta tidak senang apabila disuruh bekerja sama dengan yang lain.
 - 2) Peserta was-was akan hilangnya karakteristik atau keunikan pribadi mereka karena harus menyesuaikan diri dengan kelompok
 - 3) Banyak peserta takut bahwa pekerjaan tidak akan terbagi rata atau secara adil bahwa satu orang harus mengerjakan seluruh pekerjaan tersebut.

5. Strategi Inkuiri

Strategi pembelajaran inkuiri merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Kunandar menyatakan bahwa pembelajaran inkuiri adalah kegiatan pembelajaran dimana siswa didorong untuk belajar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan siswa menemukan prinsip-prinsip untuk mereka sendiri. (Shoimin, 2013: 85).

- a. Langkah-langkah strategi pembelajaran inkuiri
- 1) Membina susunan yang responsif diantara siswa.
 - 2) Mengemukakan untuk diinkuiri (ditemukan) melalui cerita, film, gambar, dan sebagainya. Kemudian, mengajukan pertanyaan kearah

mencari, merumuskan, dan memperjelas permasalahan dari cerita dan gambar.

- 3) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan diajukan bersifat mencari atau mengajukan informasi atas data tentang masalah tersebut.
 - 4) Merumuskan hipotesis/pikiran yang merupakan jawaban dari pernyataan tersebut. Perkiraan jawaban ini akan terlihat setidaknya setelah pengumpulan data dan pembuktian atas data. Siswa mencoba merumuskan hipotesis permasalahan tersebut. Guru membantu dengan pertanyaan-pertanyaan pancingan.
 - 5) Menguji hipotesis, guru mengajukan pertanyaan yang bersifat meminta data untuk pembuktian hipotesis.
 - 6) Pengambilan kesimpulan dilakukan guru dan siswa.
- b. Kelebihan strategi pembelajaran inkuiri
- 1) Merupakan strategi pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang sehingga pembelajaran dengan strategi ini dianggap lebih bermakna.
 - 2) dapat memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka.
 - 3) Merupakan strategi yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang

menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman.

- 4) Dapat melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan diatas rata-rata.
- c. Kelemahan strategi pembelajaran inkuiri
- 1) Pembelajaran dengan inkuiri memerlukan kecerdasan siswa yang tinggi. Bila siswa kurang cerdas hasil pembelajarannya kurang efektif.
 - 2) Memerlukan perubahan kebiasaan cara belajar siswa yang menerima informasi dari guru apa adanya.
 - 3) Guru menuntut merubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator dan pembimbing siswa dalam belajar.
 - 4) Karena dilakukan secara kelompok, kemungkinan ada anggota yang kurang aktif.
 - 5) Pembelajaran inkuiri kurang cocok pada anak yang usianya terlalu muda, misalnya SD.
 - 6) Cara belajar siswa dalam metode ini menuntut bimbingan guru yang lebih baik.
 - 7) Untuk kelas dengan jumlah siswa yang banyak, akan sangat merepotkan guru.
 - 8) Membutuhkan waktu yang lama dan hasilnya kurang efektif jika pembelajaran ini diterapkan pada situasi kelas yang kurang mendukung.
 - 9) Pembelajaran kurang efektif jika guru kurang menguasai kelas.

6. Strategi *Problem Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Masalah)

Kehidupan identik dengan menghadapi masalah. Model pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah autentik dari kehidupan aktual siswa, untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kondisi yang harus tetap dipelihara adalah suasana kondusif, terbuka, negosiasi dan demokratis.

Problem Based Learning (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para siswa belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan (Shoimin, 2013: 130)

- a. Langkah-langkah pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)
 - 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
 - 2) Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
 - 3) Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis dan

pemecahan masalah.

- 4) Guru membantu siswa dalam merencanakan serta menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagai tugas dengan temannya.
 - 5) Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-prose yang mereka gunakan.
- b. Kelebihan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)
- 1) Siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
 - 2) Siswa memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktifitas belajar.
 - 3) Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh siswa, hal ini mengurangi beban siswa dengan menghafal atau menyimpan informasi.
 - 4) Terjadi aktifitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok.
 - 5) Siswa terbiasa menggunakan suber-sumber pengetahuan baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan obeservasi.
 - 6) Siswa memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.
 - 7) Siswa memiliki kemampuan untuk melakukan kominikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau

- persentasi hasil pekerjaan mereka.
- 8) Kesulitan belajar siswa secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching*.
- c. Kekurangan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)
- 1) PBM tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. PBM lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
 - 2) Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas

DAFTAR PUSTAKA

- , E., & Subali, B. (2010). PENERAPAN MODEL PRAKTIKUM PROBLEM SOLVING LABORATORY SEBAGAI UPAYA UNTUK MEMPERBAIKI KUALITAS PELAKSANAAN PRAKTIKUM FISIKA DASAR. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 6(2). doi:<https://doi.org/10.15294/jpfi.v6i2.1119>
- Allen, M.j., & Yen, W.M. (1979). Introduction to measurement theory. Monterey, Mexico: Brooks/Cole Publishing Company.
- Arifin, HM. (2006). *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara
- Arini, A., & Umami, H. (2019). Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Pembelajaran Konstruktivistik dan Sosiokultural. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 2(2), 104-114. <https://doi.org/10.33367/ijies.v2i2.845>
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT. raja Grafindo Persada.
- DePorter, B., Reardon, M., & Singer-Nourie, S. (2010). *Quantum teaching: mempraktikkan quantum learning di ruang-ruang kelas*. Kaifa.
- Dumiyati, D., Wardhono, A., & Nurfalah, E. (2019). Kepraktisan Dan Keefektifan Penerapan Model Pembelajaran Berbasis ICT. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 3(1), 1-14.

- <https://doi.org/10.26740/jpeka.v3n1.p1-14>
- Fadli, M., Mazrur, M., & Surawan, S. (2021). Students' Perceptions of The Application of Recitation Methods During the Covid-19 Pandemic. *Journal of Quality Assurance in Islamic Education (JQAIE)*, 1(2), 103-111. <https://doi.org/10.47945/jqaie.v1i2.431>
- Hadi, N. (2019). Analisis Kritis Konsep Kurikulum Pendidikan Islam Indonesia di Sekolah (SD, SMP, SMA, & SMK). *EL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 1(1), 1-16. <https://doi.org/10.33367/jiee.v1i1.671>
- Hamdanah, H., & Surawan, S. (2022). Remaja dan dinamika: tinjauan psikologi dan pendidikan. Yogyakarta: K-Media.
- Hasibuan, M. I. (2014). Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning). *Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*, 2(01). DOI: <https://doi.org/10.24952/logaritma.v2i01.214>
- Hendrastomo, G., & Januarti, N. (2018). Metode Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru Sosiologi Kabupaten Purworejo (Aplikasi Game Html 5 Dengan Construct 2). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(1), 92-104. doi:<http://dx.doi.org/10.20961/habitus.v2i1.20234>
- HM, M. A. (2018). INOVASI SISTEM PENDIDIKAN. *Inspiratif Pendidikan*, 7(2), 161-170. <https://doi.org/10.24252/ip.v7i2.7851>

- Jayadi, P., & Wahid, F. (2019). Information Technology as Science: A New Model for Learning. *IJID (International Journal on Informatics for Development)*, 8(1), 16–19. <https://doi.org/10.14421/ijid.2019.08103>
- Jannah, R., Surawan, S., & Yusuf, M. (2022). Teacher's Innovation in Class Management to Increase Student Learning Motivation in Pandemic Era. *INSIS*, 3(1).
- Kadi, T., & Awwaliyah, R. (2017). Inovasi Pendidikan: Upaya Penyelesaian Problematika Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Islam Nusantara*, 1(2), DOI: <https://doi.org/10.33852/jurnalin.v1i2.32>
- KISMATUN, K. (2021). CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 1(2), 123-133. <https://doi.org/10.51878/teacher.v1i2.718>
- Kunandar. (2007). *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Kurniawan, S. (2015). *Filsafat Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Kusnandi, K. (2017). Model Inovasi Pendidikan Dengan Strategi Implementasi Konsep “Dare To Be Different”. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 4(1). DOI: <http://dx.doi.org/10.25157/wa.v4i1.391>
- Laili, R. N., & Nashir, M. (2021). Higher education students' perception on online learning during Covid-19 pandemic. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3).

- DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.422>
- Norvia, L. (2022). Penerapan Pendekatan Learning By Doing Dalam Meningkatkan Rasa Kepercayaan Diri Siswa Sekolah Dasar Negeri 3 Tangkiling. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 71-87.
DOI: <https://doi.org/10.37286/ojs.v8i2.168>
- Lehmann, I. J., & Mehrens, W. A. (1991). *Measurement and evaluation in education and psychology*. New York: Holt.
- Mazrur, M., Surawan, S., & Malisi, M. (2023). Moral Education in Early Childhood: The Existence of TPA Darul Amin in Urban Communities. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2791-2800.
doi:<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4492>
- Mazrur, ..., Surawan, ..., & Yuliani, ... (2022). Kontribusi Kompetensi Sosial Guru dalam Membentuk Karakter Siswa. *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(2), 281-287. doi:10.51278/aj.v4i2.452
- Mukaromah, U.N. (2012). Metode Pembiasaan Kegiatan Keagamaan (Studi pada Kegiatan Intrakurikuler di MTs Negeri Model Pematang).
- Muslich, M. (2009). *Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Naif, N. (2016). Urgensi Inovasi Pendidikan Islam: Menyatukan Dikotomi Pendidikan. *KORDINAT*, 15(1).
DOI: [10.15408/kordinat.v15i1.6304](https://doi.org/10.15408/kordinat.v15i1.6304)
- Nata, A. (2018). PENDIDIKAN ISLAM DI ERA MILENIAL. *Conciencia*, 18(1), 10-28.

<https://doi.org/https://doi.org/10.19109/conciencia.v18i1.2436>

Neolaka, A., & Grace, A. A. (2017). *Landasan Pendidikan*. Kencana.

Nuryana, Z. (2019). PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *TAMADDUN*, 19(1), 75-86. doi:10.30587/tamaddun.v0i0.818

Priatna, T. (2018). INOVASI PEMBELAJARAN PAI DI SEKOLAH PADA ERA DISRUPTIVE INNOVATION. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 16-41. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.158>

Prihantoro, A. (2015). Peningkatan kinerja sumber daya manusia melalui motivasi, disiplin, lingkungan kerja, dan komitmen. *Value Added: Majalah Ekonomi dan Bisnis* 8(2). DOI: <https://doi.org/10.26714/vameb.v8i2.719>

Putra R., Murhayati, S., & Zaitun, Z. (2023). Model Inovasi Pengembangan Sumber Bahan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal on Teacher Education* 4(3). DOI: <https://doi.org/10.31004/jote.v4i3.12410>

Ramdani, E. (2018). Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter. *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial* 10(1). doi:<https://doi.org/10.24114/jupiis.v10i1.8264>.

Rohmah, N. (2014). Inovasi Strategi Pembelajaran PAI dalam

- Meningkatkan Mutu Pendidikan PAI. *MADRASAH: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Madrasah* 6(2). DOI: <https://doi.org/10.18860/jt.v6i2.3313>
- Rusdiana, R. (2014). *Konsep Inovasi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sanaky, S. (2003). *Paradigma Pendidikan Islam Membangun Masyarakat Madani Indonesia*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Saputra, A. (2014). Aplikasi Metode Contextual Teaching Learning (CTL) dalam Pembelajaran PAI. *At-Ta'dib*, 6(1).
- Sauqy, A. (2019). *Inovasi Belajar Dan Pembelajaran PAI (Teori Dan Aplikatif)*. Surabaya: UM Surabaya Publishing.
- Senduk, N. (2013). *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Shoimin, A. (2013). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Subhi, A. R. Implementasi Model Pembelajaran Quantum Teaching dalam Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Kelas XI MA Al-Imaroh Cikarang Barat Tahun Ajaran 2021/2022 (*Bachelor's thesis*, Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Sudji Munadi, E. (2010). EVALUASI HASIL BELAJAR DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM BERBASIS KOMPETENSI DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 0(2).

doi:<https://doi.org/10.21831/cp.v0i2.372>

- Surawan, S. (2020). *Dinamika Dalam Belajar (Sebuah Kajian Psikologi Pendidikan)*. Yogyakarta: K-Media.
- Surawan, S., & Arzakiah, A. (2022). Efforts to Improve PAI Learning Through The Critical Thinking Model. *Journal of Contemporary Islamic Education*, 2(1), 15–28. <https://doi.org/10.25217//cie.v1i2.2004>
- Surawan, S., & Athaillah, M. (2021). *Ilmu pendidikan islam*. K-Media.
- Surawan, S., Anshari, M., & Sari, L. (2022). Islamic Education Teacher Learning Strategy At Smk Karsa Mulya Palangka Raya During The Pandemic Through E-Learning Model. *Jurnal At-Tarbiyat :Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1). <https://doi.org/10.37758/jat.v5i1.362>
- Surawan, S. (2019). Peningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar PAI Menggunakan Model Pembelajaran Pakem Pada Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah Sumbermulyo Bantul Yogyakarta. *Journal of Classroom Action Research*, 1(1), 29–30. <https://doi.org/10.29303/jcar.v1i1.239>
- Surahman, Y. T., & Fauziati, E. (2021). Maksimalisasi Kualitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Metode Learning by Doing Pragmatisme by John Dewey. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 137–144. DOI: <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1209>
- Sutrisno. (2005). *Revolusi Pendidikan di Indonesia (membedah metode dan teknik pendidikan berbasis*

- kompetensi*).Yogyakarta:Ar-Ruzz.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). *Belajar dengan pendekatan PAILKEM: pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahid, A. (2008). *Isu-isu Kontemporer Pendidikan Islam*. Semarang: Need's Press.
- Wijayanti, W. (2011). Student Centered; Paradigma Baru Inovasi Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran* 1(7).
<https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/view/3215>
- Zamroni. (2000). *Paradigma Pendidikan Masa Depan*. Jogjakarta: Gigraf Publishing.

PROFIL PENULIS



Dr. H. Mazrur, M.Pd., lahir pada tanggal 8 Juni 1962 di desa Rantau Keminting Kecamatan Labuan Amas Utara Kota Barabai Kabupaten Hulu Sungai Tengah (HST) Kalimantan Selatan. Penulis merupakan Alumni Sarjana Muda tahun 1985 dan Sarjana Lengkap Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Banjarmasin tahun 1987, selanjutnya menempuh S2 di Universitas Negeri Malang tahun 2001, kemudian S3 di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2015.

Sejak tahun 1989 sampai sekarang menjadi dosen tetap di Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Palangkaraya yang sekarang menjadi IAIN Palangka Raya. Jabatan yang pernah diduduki diantaranya Kepala Lembaga Penelitian tahun 2001-2003, Ketua Jurusan Tarbiyah tahun 2003-2004 dan Pembantu Ketua Bidang Kemahasiswaan STAIN Palangka Raya tahun 2004-2008 dan sejak tahun 2017-2023 sebagai Ketua Senat IAIN Palangka raya.

Di Universitas Muhammadiyah Palangka Raya pernah menjadi Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palangkaraya (UMPR) tahun 2002-2004 dan sekarang sebagai Sekretaris Badan Pembina Harian (BPH) Universitas Muhammadiyah Palangka Raya .

Selain itu aktif di berbagai organisasi diantaranya Kepala Madrasah Development Center (MDC) Kalimantan Tengah tahun 2004-2014, Wakil Ketua Majelis Pengembangan, Pemberdayaan Pendidikan Agama dan Keagamaan (MP3A)

Kalimantan Tengah, tahun 2005-2010, Ketua Umum Perhimpunan Sarjana Pendidikan Islam Indonesia (PSPII) Wilayah Kalimantan Tengah tahun 2017 sampai sekarang. Juga aktif diberbagai organisasi kemasyarakatan sebagai pengurus Muhammadiyah, Majelis Ulama Indonesia, KAHMI dan Asosiasi Dosen Indonesia (ADI) Kalimantan Tengah.

Karya dalam bentuk buku yang berjudul Psikologi Perkembangan Agama: Sebuah Tahapan Perkembangan Agama Manusia yang diterbitkan tahun 2022. Sedangkan karya dalam bentuk artikel yang berjudul (a) *Students' perceptions of the application of recitation methods during the covid-19 pandemic*, Journal of Quality Assurance in Islamic Education (JQAIE) 1 (2), 2021. (b) *Spirit filantropi islam dalam aktivitas sosial di masa pandemi covid-19*, OIKONOMIKA: Jurnal Kajian Ekonomi Dan Keuangan Syariah 2 (2), 2021. (c) *Pengembangan computer based instructional materi "haji" di Madrasah Aliyah*, TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam 4 (2), 2021. (d) *The Ways to Teach children in decision making based on parents educational level*, International Journal of Early Childhood Special Education (INT-JECSE) 13 (2), 2021. (e) *The use of environment exploration learning approach to improve students' learning outcomes in science learning at MI Darul Ulum*, AIP Conference Proceedings 2600 (1), 2022. (f) *Kontribusi Kompetensi Sosial Guru dalam Membentuk Karakter Siswa*, Attractive: Innovative Education Journal 4 (2), 2022. (g) *Penanganan perilaku siswa bermasalah di sekolah: sebuah analisis metode guru*, Jurnal Hadratul Madaniah 9 (2), 2022. (h) *Kontribusi Kompetensi Sosial Guru dalam Membentuk Karakter Siswa*, Attractive : Innovative Education Journal, 2022. (i) *Learning model picture and*

picture in increasing student interest, Proceeding International Seminar on Islamic Studies, 2023. (j) *Video-Based Moral Learning: An Internalization of Values in Early Childhood*, Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 7 (3), 2023. (k) *The acceptance and effectiveness of digital learning technologies: A detailed empirical investigation in Islamic study classrooms*, Journal of Education and e-Learning Research 10 (2), 2023. (l) *Pendampingan Administrasi Sekolah berbasis Digital di SMP Muhammadiyah Palangka Raya: Digital-based School Administration Assistance at Muhammadiyah Middle School Palangka Raya*, PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat 8 (4), 2023. (m) *Disruptive Game Online and Social Personality: Case Study at SDN Asem Kumbang Katingan Regency*, Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 8 (2), 2023. (n) *The Impact of Self Confidence on Student Discussion Activeness of PAI IAIN Palangka Raya*, Journal on Education 5 (4), 2023. (o) *Moral Education in Early Childhood: The Existence of TPA Darul Amin in Urban Communities*, Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 7 (3), 2023.

Disamping sebagai penulis artikel juga pernah memimpin jurnal HIMMAH STAIN Palangka Raya (2001-2006) dan Jurnal TARBIYATUNA yang mulai terbit tahun 2011. Judul buku yang sudah diterbitkan Strategi Pembelajaran, Media dan Bahan Ajar serta Teknologi Pembelajaran.

Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis IT

Sebuah buku panduan yang memandu pembaca melalui perjalanan menuju pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang modern dengan menggunakan teknologi informasi. Penulis, seorang pengajar berpengalaman, membahas konsep dasar inovasi, tujuan, dan prinsip-prinsip dalam pembelajaran PAI berbasis IT.

Buku ini mengidentifikasi tantangan yang mungkin dihadapi dan menyajikan strategi inovatif untuk mengatasi mereka. Ini termasuk pengenalan terhadap metode, strategi, sumber, dan media pembelajaran PAI yang inovatif. Pembaca juga diajak untuk memahami inovasi dalam bahan ajar, pengendalian mutu, dan evaluasi pembelajaran PAI.

Buku ini mengakhiri perjalanannya dengan eksplorasi model-model pembelajaran inovatif seperti *e-Learning*, *Constructivism*, *Quantum Teaching*, dan model kontekstual dalam konteks PAI. Dengan panduan praktis ini, pembaca akan siap untuk menciptakan pengalaman pembelajaran PAI yang lebih menarik dan relevan dalam era teknologi informasi.

Penerbit K-Media
Bantul, Yogyakarta
kmediacorp
kmedia.cv@gmail.com
www.kmedia.co.id

