



Kegiatan Belajar 1: **MEMAHAMI KURIKULUM 2013**

Indikator Hasil Belajar

Diharapkan setelah mempelajari kegiatan belajar 1 ini mahasiswa mampu:

1. Membedakan pengukuran, penilaian dan evaluasi
2. Menjelaskan tujuan evaluasi
3. Menjelaskan fungsi evaluasi
4. Menjelaskan obyek evaluasi
5. Memberi contoh skala pengukuran
6. Menjelaskan prinsip-prinsip evaluasi
7. Menjelaskan acuan penilaian
8. Menjelaskan macam-macam tes
9. Menjelaskan pendekatan penilaian
10. Menjelaskan evaluasi program pembelajaran

Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran yang diharapkan pada materi ini adalah mampu merancang pembelajaran PAI dengan menerapkan prinsip memadukan pengetahuan yang terkait materi ajar, pedagogic serta teknologi informasi dan komunikasi atau penerapan technological, pedagogical and content Knowledge (TPACK) dan pendekatan lain yang relevan dalam pembelajaran Pendidikan Agama.

Sub Capaian Mata Kuliah

- 1.1 Merumuskan IPK dalam pembelajaran yang berorientasi pada kecakapan abad 21

Pokok-Pokok Materi

1. Konsep dan Rasionalitas Pengembangan Kurikulum 2013;
2. Struktur Kurikulum 2013;
3. Strategi Implementasi Kurikulum 2013



Indikator Kompetensi

1. Memahami Konsep dan Rasionalitas Pengembangan Kurikulum 2013;
2. Memahami Struktur Kurikulum 2013;
3. Memahami Strategi Implementasi Kurikulum 2013.

A. Uraian Materi

1. Konsep dan Rasionalitas Pengembangan Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 (K-13) menjadi topik aktual (hangat) dewasa ini. Pembelajaran Kurikulum 2013 harus diterapkan seiring pemberlakuan Kurikulum 2013. Pembelajaran kurikulum 2013 berlaku di semua tingkat pendidikan di negeri tercinta ini. Mulai dari Pendidikan Tingkat Dasar sampai Menengah harus menerapkan pembelajaran Kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 menjadi topik aktual dewasa ini. Pembelajaran Kurikulum 2013 harus diterapkan seiring pemberlakuan Kurikulum 2013. Pembelajaran kurikulum 2013 berlaku di semua tingkat pendidikan di negeri tercinta ini. Mulai dari Pendidikan Tingkat Dasar sampai Menengah harus menerapkan pembelajaran Kurikulum 2013.

Kebijakan tentang kurikulum 2013 ini tercantum dalam dokumen regulasi Permendikbud No. 81A tahun 2013 yang diperbaharui dengan Permendikbud No. 104 tahun 2014 tentang Pembelajaran.

Perubahan kebijakan terkait kurikulum 2013 membawa konsekuensi yang harus ditindaklanjuti oleh semua pemangku kepentingan pendidikan Indonesia. Semua pihak harus mulai dengan memahami kurikulum 2013. Tanpa pemahaman yang baik, guru tidak akan dapat melaksanakan pembelajaran kurikulum 2013 yang sesuai harapan.

Kurikulum 2013 berorientasi kepada usaha-usaha penyiapan lahirnya Generasi Emas Indonesia 2045. Generasi Indonesia yang memiliki kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh Peserta Didik setelah mempelajari suatu muatan pembelajaran, menamatkan suatu program, atau menyelesaikan satuan pendidikan tertentu. Pembelajaran kurikulum 2013 ditujukan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif, serta mampu berkontribusi pada kehidupan masyarakat, berbangsa, bernegara, dan berperadaban dunia. Pembelajaran kurikulum 2013 menjadi media menumbuhkan berbagai kompetensi



agar menjadi bekal bagi anak-anak Indonesia bersaing di kancah peradaban dunia. Kompetensi dimaksud sesuai Permendikbud No. 54 tentang Standar Kompetensi Lulusan, yaitu:

Sikap

Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

Pengetahuan

Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab serta dampak fenomena dan kejadian.

Keterampilan

Memiliki kemampuan pikir dan tindak yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sebagai pengembangan dari yang dipelajari di sekolah secara mandiri.

Proses Pembelajaran Kurikulum 2013 memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan untuk bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia (Permendikbud No. 104 tahun 2014 tentang Pembelajaran).

Konsep pembelajaran kurikulum 2013 mengarah pada proses pengembangan peserta didik menjadi pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif, serta mampu berkontribusi pada kehidupan masyarakat, berbangsa, bernegara, dan berperadaban dunia sebagai hasil dari sinergi antara pendidikan yang berlangsung di sekolah, keluarga dan masyarakat.

Pengembangan kurikulum 2013 perlu dilakukan karena adanya berbagai tantangan pendidikan, baik internal maupun eksternal. Disamping itu, di dalam menghadapi tuntutan perkembangan zaman, dirasa perlu adanya penyempurnaan pola pikir dan penguatan tata kelola kurikulum serta pendalaman dan perluasan materi. Dalam hal pembelajaran, yang tidak kalah pentingnya adalah perlunya penguatan proses pembelajaran dan penyesuaian beban belajar agar dapat menjamin kesesuaian antara apa yang diinginkan dengan apa yang dihasilkan.



a. Tantangan Internal

Tantangan internal dalam pendidikan antara lain terkait dengan kondisi dan tuntutan pendidikan yang mengacu kepada delapan (8) Standar Nasional Pendidikan (SNP). Delapan SNP ini meliputi: **Standar Pengelolaan, Standar Biaya, Standar Sarana Prasarana, Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Standar Isi, Standar Proses, Standar Penilaian, dan Standar Kompetensi Lulusan.** Tantangan internal lainnya terkait dengan faktor perkembangan penduduk Indonesia dilihat dari pertumbuhan penduduk usia produktif.

Terkait dengan tantangan internal pertama, berbagai kegiatan dilaksanakan untuk mengupayakan agar penyelenggaraan pendidikan dapat mencapai delapan standar yang telah ditetapkan. Dalam mencapai “Standar Pengelolaan” hal-hal yang dikembangkan antara lain adalah Manajemen Berbasis Sekolah. Rehabilitasi gedung sekolah dan penyediaan laboratorium serta perpustakaan sekolah terus dilaksanakan agar setiap sekolah yang ada di Indonesia dapat mencapai “Standar Sarana-Prasarana” yang telah ditetapkan. Dalam mencapai “Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan”, berbagai upaya yang dilakukan antara lain adalah peningkatan kualifikasi dan sertifikasi guru, pembayaran tunjangan sertifikasi, serta uji kompetensi dan pengukuran kinerja guru. “Standar Isi, Standar Proses, Standar Penilaian, dan Standar Kompetensi Lulusan” merupakan standar yang terkait dengan kurikulum yang perlu secara terus menerus dikaji agar peserta didik dapat memiliki kompetensi yang telah ditetapkan.



Gambar:

Reformasi Pendidikan Mengacu pada 8 Standar

□ Reformasi Pendidikan Mengacu Pada 8 Standar



Terkait dengan perkembangan penduduk, saat ini jumlah penduduk Indonesia usia produktif (15-64 tahun) lebih banyak dari usia tidak produktif (anak-anak berusia 0-14 tahun dan orang tua berusia 65 tahun ke atas). Jumlah penduduk usia produktif ini akan mencapai puncaknya pada tahun 2020-2035 pada saat angkanya mencapai 70%. Ini berarti bahwa pada tahun 2020-2035 sumber daya manusia (SDM) Indonesia usia produktif akan melimpah.

SDM yang melimpah ini apabila memiliki kompetensi dan keterampilan akan menjadi modal pembangunan yang luar biasa besarnya. Namun apabila tidak memiliki kompetensi dan keterampilan tentunya akan menjadi beban pembangunan. Oleh sebab itu tantangan besar yang kita hadapi adalah bagaimana mengupayakan agar SDM usia produktif yang melimpah ini dapat ditransformasikan menjadi SDM yang memiliki kompetensi dan keterampilan melalui pendidikan agar tidak menjadi beban.

b. Tantangan Eksternal

Tantangan eksternal yang dihadapi dunia pendidikan antara lain berkaitan dengan tantangan masa depan, kompetensi yang diperlukan di masa depan, persepsi masyarakat, perkembangan pengetahuan dan pedagogi, serta berbagai fenomena negatif yang mengemuka.





Tantangan masa depan antara lain terkait dengan arus globalisasi dan berbagai isu yang terkait dengan masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi dan informasi, kebangkitan industri kreatif dan budaya, dan perkembangan pendidikan di tingkat internasional. Di era globalisasi juga akan terjadi perubahan-perubahan yang cepat. Dunia akan semakin transparan, terasa sempit, dan seakan tanpa batas. Hubungan komunikasi, informasi, dan transportasi menjadikan satu sama lain menjadi dekat sebagai akibat dari revolusi industri dan hasil pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Arus globalisasi juga akan menggeser pola hidup masyarakat dari agraris dan perniagaan tradisional menjadi masyarakat industri dan perdagangan modern seperti dapat terlihat di WTO, ASEAN Community, APEC, dan AFTA.

Tantangan masa depan juga terkait dengan pergeseran kekuatan ekonomi dunia, pengaruh dan imbas teknoains, mutu, investasi dan transformasi pada sektor pendidikan. Keikutsertaan Indonesia di dalam studi Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) dan Program for International Student Assessment (PISA) sejak tahun 1999 juga menunjukkan bahwa capaian anak-anak Indonesia tidak menggemirakan dalam beberapa kali laporan yang dikeluarkan TIMSS dan PISA yang hanya menduduki peringkat empat besar dari bawah. Penyebabnya antara lain karena banyaknya materi uji yang ditanyakan di TIMSS dan PISA tidak terdapat dalam kurikulum Indonesia.

Kompetensi masa depan yang diperlukan dalam menghadapi arus globalisasi antara lain berkaitan dengan kemampuan berkomunikasi, berpikir jernih dan kritis, kemampuan mempertimbangkan aspek moral dari suatu permasalahan, kemampuan menjadi warga negara yang bertanggungjawab, kemampuan mencoba untuk mengerti dan toleran terhadap pandangan yang berbeda, dan kemampuan hidup dalam masyarakat yang global.

Disamping itu generasi Indonesia juga harus memiliki minat luas dalam kehidupan, kesiapan untuk bekerja, kecerdasan sesuai dengan bakat/minatnya, dan rasa tanggung-jawab terhadap lingkungan. Dilihat dari persepsi masyarakat, pendidikan di Indonesia saat ini dinilai terlalu menitik-beratkan pada aspek kognitif dan beban siswa dianggap terlalu berat. Selain itu pendidikan juga dinilai kurang bermuatan karakter.

Penyelenggaraan pendidikan juga perlu memperhatikan perkembangan pengetahuan yang terkait dengan perkembangan neurologi dan psikologi serta



perkembangan pedagogi yang terkait dengan *observation-based (discovery)* dan *collaborative learning*. Tantangan eksternal lainnya berupa fenomena negatif yang mengemuka antara lain terkait dengan masalah perkelahian pelajar, masalah narkoba, korupsi, plagiarisme, kecurangan dalam ujian, dan gejolak sosial (*social unrest*) di masyarakat.

c. Penyempurnaan Pola Pikir

Pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan masa depan hanya akan dapat terwujud apabila terjadi pergeseran atau perubahan pola pikir. Laporan BSNP tahun 2010 dengan judul Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI menegaskan bahwa untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam menghadapi masa depan perlu dilakukan perubahan paradigma pembelajaran melalui pergeseran tata cara penyelenggaraan kegiatan pendidikan dan pembelajaran di dalam kelas atau lingkungan sekitar lembaga pendidikan tempat peserta didik menimba ilmu. Pergeseran itu meliputi proses pembelajaran sebagai berikut:

1. **Dari berpusat pada guru menuju berpusat pada siswa.** Jika biasanya yang terjadi adalah guru berbicara dan siswa mendengar, menyimak, dan menulis, maka sekarang guru harus lebih banyak mendengarkan siswanya saling berinteraksi, berargumen, berdebat, dan berkolaborasi. Fungsi guru dari pengajar berubah dengan sendirinya menjadi fasilitator bagi siswa-siswanya.
2. **Dari satu arah menuju interaktif.** Jika dahulu mekanisme pembelajaran yang terjadi adalah satu arah dari guru ke siswa, maka saat ini harus terdapat interaksi yang cukup antara guru dan siswa dalam berbagai bentuk komunikasinya. Guru berusaha membuat kelas semenarik mungkin melalui berbagai pendekatan interaksi yang dipersiapkan dan dikelola.
3. **Dari isolasi menuju lingkungan jejaring.** Jika dahulu siswa hanya dapat bertanya pada guru dan berguru pada buku yang ada di dalam kelas semata, maka sekarang ini yang bersangkutan dapat menimba ilmu dari siapa saja dan dari mana saja yang dapat dihubungi serta diperoleh via internet.
4. **Dari pasif menuju aktif-menyelidiki.** Jika dahulu siswa diminta untuk pasif mendengarkan dan menyimak baik-baik apa yang disampaikan gurunya agar mengerti, maka sekarang disarankan agar siswa lebih aktif dengan cara memberikan berbagai pertanyaan yang ingin diketahui jawabannya.



5. **Dari maya/abstrak menuju konteks dunia nyata.** Jika dahulu contoh-contoh yang diberikan guru kepada siswanya kebanyakan bersifat artifisial, maka saat ini sang guru harus dapat memberikan contoh-contoh yang sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari dan relevan dengan bahan yang diajarkan.
6. **Dari pembelajaran pribadi menuju pembelajaran berbasis tim.** Jika dahulu proses pembelajaran lebih bersifat personal atau berbasiskan masing-masing individu, maka yang harus dikembangkan sekarang adalah model pembelajaran yang mengedepankan kerjasama antar individu.
7. **Dari luas menuju perilaku khas memberdayakan kaidah keterikatan.** Jika dahulu ilmu atau materi yang diajarkan lebih bersifat umum (semua materi yang dianggap perlu diberikan), maka saat ini harus dipilih ilmu atau materi yang benar-benar relevan untuk ditekuni dan diperdalam secara sungguh-sungguh (hanya materi yang relevan bagi kehidupan sang siswa yang diberikan).
8. **Dari stimulasi rasa tunggal menuju stimulasi ke segala penjurur.** Jika dahulu siswa hanya menggunakan sebagian panca inderanya dalam menangkap materi yang diajarkan guru (mata dan telinga), maka sekarang semua panca indera dan komponen jasmani-ruhani harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran (kognitif, afektif, dan psikomotorik).
9. **Dari alat tunggal menuju alat multimedia.** Jika dahulu guru hanya mengandalkan papan tulis untuk mengajar, maka saat ini diharapkan guru dapat menggunakan beranekaragam peralatan dan teknologi pendidikan yang tersedia, baik yang bersifat konvensional maupun modern.
10. **Dari hubungan satu arah bergeser menuju kooperatif.** Jika dahulu siswa harus selalu setuju dengan pendapat guru dan tidak boleh sama sekali menentangnya, maka saat ini harus ada dialog antara guru dan siswa untuk mencapai kesepakatan bersama.
11. **Dari produksi massa menuju kebutuhan pelanggan.** Jika dahulu semua siswa tanpa kecuali memperoleh bahan atau konten materi yang sama, maka sekarang ini setiap siswa berhak untuk mendapatkan konten sesuai dengan ketertarikan atau keunikan potensi yang dimilikinya.
12. **Dari usaha sadar tunggal menuju jamak.** Jika dahulu siswa harus secara seragam mengikuti sebuah cara dalam berproses maka yang harus ditonjolkan sekarang justru adanya keberagaman inisiatif yang timbul dari masing-masing individu.



13. **Dari satu ilmu pengetahuan bergeser menuju pengetahuan disiplin jamak.** Jika dahulu siswa hanya mempelajari sebuah materi atau fenomena dari satu sisi pandang ilmu, maka sekarang konteks pemahaman akan jauh lebih baik dimengerti melalui pendekatan pengetahuan multi disiplin.
14. **Dari kontrol terpusat menuju otonomi dan kepercayaan.** Jika dahulu seluruh kontrol dan kendali kelas ada pada sang guru, maka sekarang siswa diberi kepercayaan untuk bertanggung jawab atas pekerjaan dan aktivitasnya masing-masing.
15. **Dari pemikiran faktual menuju kritis.** Jika dahulu hal-hal yang dibahas di dalam kelas lebih bersifat faktual, maka sekarang harus dikembangkan pembahasan terhadap berbagai hal yang membutuhkan pemikiran kreatif dan kritis untuk menyelesaikannya.
16. **Dari penyampaian pengetahuan menuju pertukaran pengetahuan.** Jika dahulu yang terjadi di dalam kelas adalah “pemindahan” ilmu dari guru ke siswa, maka dalam abad XXI ini yang terjadi di kelas adalah pertukaran pengetahuan antara guru dan siswa maupun antara siswa dengan sesama siswa.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan kompetensi lulusan yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dirumuskan berdasarkan kebutuhan pada tingkat individu, masyarakat, bangsa dan negara, serta peradaban. Untuk mencapai kompetensi lulusan ini, yang dirumuskan dalam bentuk Standar Kompetensi Lulusan (SKL), kemudian dirumuskan materi inti pembelajaran yang dirumuskan dalam bentuk Standar Isi (SI), proses pembelajaran yang dirumuskan dalam bentuk Standar Proses, dan proses penilaian dalam bentuk Standar Penilaian. Selanjutnya dirumuskan secara lebih detil mata pelajaran apa saja yang perlu diajarkan untuk memenuhi pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan.

d. Penguatan Tata Kelola Kurikulum

Penguatan tata kelola kurikulum diatur dengan mengacu pada UU 20/2003 tentang Sisdiknas. Pasal 38 ayat (1) pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas mengatur bahwa “Kerangka dasar dan struktur kurikulum pendidikan dasar dan menengah ditetapkan pemerintah”. Selanjutnya ayat (2) pada pasal yang sama mengatur bahwa “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah dikembangkan sesuai dengan relevansinya oleh setiap kelompok atau satuan pendidikan dan komite sekolah/ madrasah di bawah koordinasi dan supervisi dinas pendidikan atau kantor



kementerian agama kabupaten/ kota untuk pendidikan dasar dan provinsi untuk pendidikan menengah”.

Di dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dijelaskan bahwa “Standar isi adalah ruang lingkup materi dan tingkat kompetensi yang dituangkan dalam kriteria tentang kompetensi tamatan, kompetensi bahan kajian, kompetensi mata pelajaran, dan silabus pembelajaran yang harus dipenuhi oleh peserta didik pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu”.

Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi 2004 dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006 dimulai dari penyusunan kerangka dasar kurikulum yang diturunkan dari tujuan pendidikan nasional dan berdasarkan landasan filosofis, yuridis, dan konseptual yang selanjutnya diturunkan ke dalam struktur kurikulum. Dari struktur kurikulum selanjutnya diturunkan menjadi standar isi yang memuat berbagai mata pelajaran dengan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk masing-masing mata pelajaran.

Selanjutnya dari standard kompetensi dan kompetensi dasar disusun standar proses, standar kompetensi lulusan, dan standar penilaian yang kemudian diturunkan kedalam pedoman dan silabus. Kemudian dari silabus diturunkan menjadi rencana pelaksanaan pembelajaran dan buku teks untuk seterusnya dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran dan penilaian.

Perbedaan Kurikulum Berbasis Kompetensi 2004 dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006 terletak pada peran guru pada bagian akhir kerangka kerja penyusunan kurikulum. Kalau di dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi 2004, peran satuan pendidikan dan guru terbatas pada penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran yang diturunkan dari silabus yang sudah tersedia dan pemilihan buku teks siswa untuk selanjutnya melaksanakan proses pembelajaran dan penilaian. Sedangkan di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006, peranan satuan pendidikan dan guru diperluas lebih lanjut sampai pada penyusunan silabus berdasarkan pedoman yang diberikan.

Peranan satuan pendidikan dan guru yang diperluas sampai penyusunan silabus ini berakibat pada pemilihan buku teks oleh satuan pendidikan dan guru yang sangat beragam. Dalam kenyataannya, satuan pendidikan dan guru memilih buku yang dihasilkan dari berbagai kurikulum, seperti Kurikulum 1994, Kurikulum 2004, Kurikulum 2006, atau bahkan dari sumber yang tidak jelas rujukannya. Pemilihan buku teks yang beragam ini juga tentunya akan menghasilkan silabus yang sangat



berbeda satu sama lain yang seterusnya diturunkan menjadi rencana pelaksanaan pembelajaran dan pelaksanaan proses pembelajaran dan penilaian.

Agar kompetensi lulusan dapat dicapai sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan, perlu ada perubahan yang signifikan. Pada Kurikulum 2013, penyusunan kurikulum dimulai dengan menetapkan standar kompetensi lulusan berdasarkan kesiapan peserta didik, tujuan pendidikan nasional, dan kebutuhan. Setelah kompetensi ditetapkan, kemudian ditentukan kurikulumnya yang terdiri dari kerangka dasar kurikulum dan struktur kurikulum. Satuan pendidikan dan guru tidak diberikan kewenangan menyusun silabus, tapi disusun pada tingkat nasional. Guru lebih diberikan kesempatan mengembangkan proses pembelajaran tanpa harus dibebani dengan tugas-tugas penyusunan silabus yang memakan waktu yang banyak dan memerlukan penguasaan teknis penyusunan yang sangat memberatkan guru.

e. Pendalaman dan Perluasan Materi

Berdasarkan analisis hasil PISA 2009, ditemukan bahwa dari 6 level kemampuan yang dirumuskan di dalam studi PISA, hampir semua peserta didik Indonesia hanya mampu menguasai pelajaran sampai level 3 saja, sementara negara lain yang terlibat di dalam studi ini banyak yang mencapai level 4, 5, dan 6. Dengan keyakinan bahwa semua manusia diciptakan sama, interpretasi yang dapat disimpulkan dari hasil studi ini, hanya satu, yaitu yang kita ajarkan berbeda dengan tuntutan zaman.

Analisis hasil TIMSS tahun 2007 dan 2011 di bidang matematika dan IPA untuk peserta didik kelas 2 SMP/MTs juga menunjukkan hasil yang tidak jauh berbeda. Untuk bidang matematika, lebih dari 95% peserta didik Indonesia hanya mampu mencapai level menengah, sementara misalnya di Taiwan hampir 50% peserta didiknya mampu mencapai level tinggi dan *advance*. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa yang diajarkan di Indonesia berbeda dengan apa yang diujikan atau yang distandarkan di tingkat internasional. Dalam bidang IPA, pencapaian peserta didik kelas 2 SMP/MTs juga tidak jauh berbeda dengan pencapaian yang mereka peroleh untuk bidang matematika.

Hasil studi internasional untuk *reading* dan *literacy* (PIRLS) yang ditujukan untuk kelas IV SD/MI juga menunjukkan hasil yang tidak jauh berbeda dengan hasil studi untuk tingkat SMP/Mts seperti yang dipaparkan terdahulu. Dalam hal membaca, lebih dari 95% peserta didik Indonesia di SD kelas IV juga hanya mampu



mencapai level menengah, sementara lebih dari 50% siswa Taiwan mampu mencapai level tinggi dan *advance*. Hal ini juga menunjukkan bahwa apa yang diajarkan di Indonesia berbeda dengan apa yang diujikan dan distandarkan pada tingkat internasional.

Hasil analisis lebih jauh untuk studi TIMSS dan PIRLS menunjukkan bahwa soal-soal yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dibagi menjadi empat (4) kategori, yaitu:

- 1) *Low* mengukur kemampuan sampai level *knowing*;
- 2) *Intermediate* mengukur kemampuan sampai level *applying*;
- 3) *High* mengukur kemampuan sampai level *reasoning*;
- 4) *Advance* mengukur kemampuan sampai level *reasoning with incomplete information*.

Analisis lebih jauh untuk membandingkan kurikulum IPA SMP/MTs kelas VIII yang ada di Indonesia dengan materi yang terdapat di TIMSS menunjukkan bahwa terdapat beberapa topik yang sebenarnya belum diajarkan di kelas VIII SMP/MTs. Hal yang sama juga terdapat di kurikulum matematika kelas VIII SMP/Mts dimana juga terdapat beberapa topik yang belum diajarkan di kelas XIII. Lebih parah lagi, malah terdapat beberapa topik yang sama sekali tidak terdapat di dalam kurikulum saat ini, sehingga menyulitkan bagi peserta didik kelas VIII SMP/Mts menjawab pertanyaan yang terdapat di dalam TIMSS.

Hal yang sama juga terjadi di kurikulum matematika kelas IV SD pada studi internasional dimana juga terdapat topik yang belum diajarkan pada kelas IV dan topik yang sama sekali tidak terdapat di dalam kurikulum saat ini. Dalam kaitan itu, perlu dilakukan langkah penguatan materi dengan mengevaluasi ulang ruang lingkup materi yang terdapat di dalam kurikulum dengan cara meniadakan materi yang tidak esensial atau tidak relevan bagi peserta didik, mempertahankan materi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dan menambahkan materi yang dianggap penting dalam perbandingan internasional. Disamping itu juga perlu dievaluasi ulang tingkat kedalaman materi sesuai dengan tuntutan perbandingan internasional dan menyusun kompetensi dasar yang sesuai dengan materi yang dibutuhkan.

2. Struktur Kurikulum 2013

Struktur kurikulum menggambarkan konseptualisasi konten kurikulum dalam bentuk mata pelajaran, posisi konten/ mata pelajaran dalam kurikulum, distribusi

konten/ mata pelajaran dalam semester atau tahun, beban belajar untuk mata pelajaran dan beban belajar per minggu untuk setiap siswa. Struktur kurikulum merupakan aplikasi konsep pengorganisasian konten dalam sistem belajar dan pengorganisasian beban belajar dalam sistem pembelajaran. Pengorganisasian konten dalam sistem belajar yang digunakan untuk kurikulum yang akan datang adalah sistem semester, sedangkan pengorganisasian beban belajar dalam sistem pembelajaran berdasarkan jam pelajaran per semester.

a. Struktur Kurikulum SD/ MI

Beban belajar dinyatakan dalam jam belajar setiap minggu untuk masa belajar selama satu semester. Beban belajar di SD/ MI kelas I, II, dan III masing-masing 30, 32, 34; sedangkan untuk kelas IV, V, dan VI masing-masing 36 jam setiap minggu. Jam belajar SD/ MI adalah 35 menit. Struktur Kurikulum SD/ MI adalah sebagai berikut:

MATA PELAJARAN		ALOKASI WAKTU BELAJAR PER MINGGU					
		I	II	III	IV	V	VI
Kelompok A							
1.	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	4	4	4	4	4	4
2.	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	5	6	6	4	4	4
3.	Bahasa Indonesia	8	8	10	7	7	7
4.	Matematika	5	6	6	6	6	6
5.	Ilmu Pengetahuan Alam	-	-	-	3	3	3
6.	Ilmu Pengetahuan Sosial	-	-	-	3	3	3
Kelompok B							
1.	Seni Budaya dan Prakarya	4	4	4	5	5	5
2.	Pendidikan Jasmani, Olah Raga dan Kesehatan	4	4	4	4	4	4
Jumlah Alokasi Waktu Per Minggu		30	32	34	36	36	36

 = Pembelajaran Tematik Integratif

Keterangan:

Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dapat memuat Bahasa Daerah.



Integrasi Kompetensi Dasar IPA dan IPS didasarkan pada kedekatan makna dari kontennya dengan konten Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, serta Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang berlaku untuk kelas I, II, dan III. Sedangkan untuk kelas IV, V dan VI, Kompetensi Dasar IPA dan IPS berdiri sendiri dan kemudian diintegrasikan kedalam tema-tema yang ada untuk kelas IV, V dan VI.

b. Struktur Kurikulum SMP/ MTS

Dalam struktur kurikulum SMP/ MTs ada penambahan jam belajar per minggu dari semula 32, 32, dan 32 menjadi 38, 38 dan 38 untuk masing-masing kelas VII, VIII, dan IX. Sedangkan lama belajar untuk setiap jam belajar di SMP/ MTs tetap yaitu 40 menit. Struktur Kurikulum SMP/ MTS adalah sebagai berikut:

MATA PELAJARAN		ALOKASI WAKTU BELAJAR PER MINGGU		
		VII	VIII	IX
Kelompok A				
1.	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	3	3	3
2.	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	3	3	3
3.	Bahasa Indonesia	6	6	6
4.	Matematika	5	5	5
5.	Ilmu Pengetahuan Alam	5	5	5
6.	Ilmu Pengetahuan Sosial	4	4	4
7.	Bahasa Inggris	4	4	4
Kelompok B				
1.	Seni Budaya	3	3	3
2.	Pendidikan Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan	3	3	3
3.	Prakarya	2	2	2
Jumlah Alokasi Waktu Per Minggu		38	38	38

Keterangan:

Mata pelajaran Seni Budaya dapat memuat Bahasa Daerah.



IPA dan IPS dikembangkan sebagai mata pelajaran *integrative science* dan *integrative social studies*, bukan sebagai pendidikan disiplin ilmu. Keduanya sebagai pendidikan berorientasi aplikatif, pengembangan kemampuan berfikir, kemampuan belajar, rasa ingin tahu, dan pengembangan sikap peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan sosial dan alam. Disamping itu, tujuan pendidikan IPS menekankan pada pengetahuan tentang bangsanya, semangat kebangsaan, patriotisme, serta aktivitas masyarakat di bidang ekonomi dalam ruang atau *space* wilayah NKRI. IPA juga ditujukan untuk pengenalan lingkungan biologi dan alam sekitarnya, serta pengenalan berbagai keunggulan wilayah Nusantara.

Seni Budaya terdiri atas empat (4) aspek, yakni seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater. Masing-masing aspek diajarkan secara terpisah dan setiap satuan pendidikan dapat memilih aspek yang diajarkan sesuai dengan kemampuan (guru dan fasilitas) pada satuan pendidikan.

Prakarya terdiri atas empat (4) aspek, yakni kerajinan, rekayasa, budidaya, dan pengolahan. Masing-masing aspek diajarkan secara terpisah dan setiap satuan pendidikan menyelenggarakan pembelajaran prakarya paling sedikit dua aspek prakarya sesuai dengan kemampuan dan potensi daerah pada satuan pendidikan.

c. Struktur Kurikulum Pendidikan Menengah (SMA/MA/SMK/MAK)

Struktur kurikulum SMA/MA/SMK/MAK terdiri atas:

- 1) Kelompok mata pelajaran wajib yang diikuti oleh seluruh peserta didik;
- 2) Kelompok mata pelajaran peminatan yang diikuti oleh peserta didik sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya.

Adanya kelompok mata pelajaran wajib dan mata pelajaran peminatan dimaksudkan untuk menerapkan prinsip kesamaan antara SMA/ MA dan SMK/ MAK. Mata pelajaran wajib sebanyak 9 (sembilan) mata pelajaran dengan beban belajar 24 jam per minggu. Kelompok mata pelajaran peminatan SMA/ MA terdiri atas 18 jam per minggu untuk kelas X, dan 20 jam per minggu untuk kelas XI dan XII.

Kelompok mata pelajaran peminatan SMK/ MAK masing-masing 24 jam per kelas. Kelompok mata pelajaran peminatan SMA/ MA bersifat akademik, sedangkan untuk SMK/ MAK bersifat vokasional. Struktur ini menempatkan prinsip bahwa

peserta didik adalah subjek dalam belajar dan mereka memiliki hak untuk memilih sesuai dengan minatnya.

1) Struktur Kurikulum Wajib Pendidikan Menengah (SMA/MA/SMK/MAK)

Tabel

Struktur Kurikulum Pendidikan Menengah Kelompok Mata Pelajaran Wajib

MATA PELAJARAN		ALOKASI WAKTU BELAJAR PER MINGGU		
		X	XI	XII
Kelompok A (Wajib)				
1.	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	3	3	3
2.	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	2	2	2
3.	Bahasa Indonesia	4	4	4
4.	Matematika	4	4	4
5.	Sejarah Indonesia	2	2	2
6.	Bahasa Inggris	2	2	2
Kelompok B (Wajib)				
7.	Seni Budaya	2	2	2
8.	Pendidikan Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan	3	3	3
9.	Prakarya dan Kewirausahaan	2	2	2
Jumlah Jam Pelajaran Kelompok A dan B per minggu		24	24	24
Kelompok C (Peminatan)				
Mata Pelajaran Peminatan Akademik (SMA/MA)		18	20	20
Jumlah Jam Pelajaran yang Harus Ditempuh per Minggu		42	44	44

Beban belajar di SMA/MA untuk Tahun X, XI, dan XII masing-masing 43 jam belajar per minggu. Satu jam belajar adalah 45 menit.



2) Struktur Kurikulum Peminatan Pendidikan Menengah (SMA/MA)

Tabel

Struktur Kurikulum Pendidikan Menengah Kelompok Mata Pelajaran Peminatan

MATA PELAJARAN			Kelas		
			X	XI	XII
Kelompok A dan B (Wajib)			24	24	24
C. Kelompok Peminatan					
Peminatan Matematika dan Ilmu-Ilmu Alam					
I	1	Matematika	3	4	4
	2	Biologi	3	4	4
	3	Fisika	3	4	4
	4	Kimia	3	4	4
Peminatan Ilmu-Ilmu Sosial					
II	1	Geografi	3	4	4
	2	Sejarah	3	4	4
	3	Sosiologi	3	4	4
	4	Ekonomi	3	4	4
Peminatan Ilmu-Ilmu Bahasa dan Budaya					
III	1	Bahasa dan Sastra Indonesia	3	4	4
	2	Bahasa dan Sastra Inggris	3	4	4
	3	Bahasa dan Sastra Asing Lainnya	3	4	4
	4	Antropologi	3	4	4
Mata Pelajaran Pilihan dan Pendalaman					
		Pilihan Lintas Minat dan/atau Pendalaman Minat	6	4	4
Jumlah jam pelajaran yang tersedia per minggu			66	76	76
Jumlah jam pelajaran yang harus ditempuh per minggu			42	44	44

Kelompok Peminatan terdiri atas Peminatan Matematika dan Ilmu-ilmu Alam, Peminatan Ilmu-ilmu Sosial, dan Peminatan Ilmu-ilmu Bahasa dan Budaya. Sejak kelas X peserta didik sudah harus memilih kelompok peminatan yang akan



dimasuki. Pemilihan peminatan berdasarkan nilai rapor di SMP/ MTs dan/atau nilai UN SMP/ MTs dan/atau rekomendasi guru BK di SMP/ MTs dan/atau hasil tes penempatan (*placement test*) ketika mendaftar di SMA/ MA dan/atau tes bakat minat oleh psikolog dan/atau rekomendasi guru BK di SMA/ MA. Pada akhir minggu ketiga semester pertama peserta didik masih mungkin mengubah pilihan peminatannya berdasarkan rekomendasi para guru dan ketersediaan tempat duduk. Untuk sekolah yang mampu menyediakan layanan khusus maka setelah akhir semester pertama peserta didik masih mungkin mengubah pilihan peminatannya. Untuk MA, selain ketiga peminatan tersebut ditambah dengan Kelompok Peminatan Keagamaan.

Semua mata pelajaran yang terdapat dalam suatu Kelompok Peminatan yang dipilih peserta didik harus diikuti. Setiap Kelompok Peminatan terdiri atas empat (4) mata pelajaran dan masing-masing mata pelajaran berdurasi 3 jam pelajaran untuk kelas X, dan 4 jam pelajaran untuk kelas XI dan XII.

Setiap peserta didik memiliki beban belajar per semester selama 42 jam pelajaran untuk kelas X dan 44 jam pelajaran untuk kelas XI dan XII. Beban belajar ini terdiri atas Kelompok Mata Pelajaran Wajib A dan B dengan durasi 24 jam pelajaran dan Kelompok Mata Pelajaran Peminatan dengan durasi 12 jam pelajaran untuk kelas X dan 16 jam pelajaran untuk kelas XI dan XII.

Untuk Mata Pelajaran Pilihan Lintas Minat dan/atau Pendalaman Minat kelas X, jumlah jam pelajaran pilihan per minggu berdurasi 6 jam pelajaran yang dapat diambil dengan pilihan sebagai berikut:

- 1) Dua mata pelajaran di luar Kelompok Peminatan yang dipilihnya tetapi masih dalam satu Kelompok Peminatan lainnya, dan/atau
- 2) Satu mata pelajaran dari masing-masing Kelompok Peminatan yang lainnya.

Sedangkan pada kelas XI dan XII, peserta didik mengambil Pilihan Lintas Minat dan/atau Pendalaman Minat dengan jumlah jam pelajaran pilihan per minggu berdurasi 4 jam pelajaran yang dapat diambil dengan pilihan sebagai berikut:

- 1) Satu mata pelajaran di luar Kelompok Peminatan yang dipilihnya tetapi masih dalam Kelompok Peminatan lainnya, dan/atau
- 2) Mata pelajaran Pendalaman Kelompok Peminatan yang dipilihnya.

3. Strategi Implementasi Kurikulum 2013

Strategi Implementasi Kurikulum 2013 terdiri atas:

- a. Pelaksanaan kurikulum di seluruh sekolah dan jenjang pendidikan, yaitu:
 - 1) Juli 2013: Kelas I, IV terbatas pada sejumlah SD/ MI (30%), dan seluruh kelas VII (SMP/ MTs), dan kelas X (SMA/ MA, SMK/ MAK). Ini adalah tahun pertama implementasi dan dilakukan di seluruh wilayah NKRI. Untuk SD akan dipilih 30% SD dari setiap kabupaten/ kota di setiap propinsi.
 - 2) Juli 2014: Kelas I, II, IV, V, VII, VIII, X, dan XI. Tahun 2014 adalah tahun kedua implementasi. Seperti tahun pertama, maka SD akan dipilih sebanyak 30% sehingga secara keseluruhan implementasi kurikulum pada tahun kedua sudah mencakup 60% SD di seluruh wilayah NKRI. Pada tahun kedua ini, hanya kelas terakhir SMP/ MTs, SMA/ MA, SMK/ MAK yang belum melaksanakan kurikulum.
 - 3) Juli 2015: seluruh kelas dan seluruh sekolah SD/ MI, SMP/ MTs, SMA/ MA, SMK/ MAK telah melaksanakan sepenuhnya Kurikulum 2013.
- b. Pelatihan Guru, Kepala Sekolah dan Pengawas, dari tahun 2013–2016. Pelatihan guru, kepala sekolah dan pengawas adalah untuk guru, kepala sekolah dan pengawas yang akan melaksanakan Kurikulum 2013 dan dilakukan sebelum Kurikulum 2013 diimplementasikan. Prinsip ini menjadi prinsip utama implementasi dimana guru, kepala sekolah dan pengawas di wilayah sekolah terkait yang akan mengimplemntasikan kurikulum adalah mereka yang sudah terlatih. Dengan demikian, ketika Kurikulum 2013 akan diimplementasikan pada tahun pembelajaran 2015-2016, seluruh guru, kepala sekolah dan pengawas di seluruh Indonesia sudah mendapatkan pelatihan untuk melaksanakan kurikulum.
- c. Pengembangan buku babon, dari tahun 2013–2016. Sejalan dengan strategi implementasi, penulisan dan percetakan serta distribusi buku babon akan selesai pada awal tahun terakhir implementasi kurikulum atau sebelumnya. Pada prinsipnya ketika implementasi Kurikulum 2013 memasuki tahun 2015-2016 seluruh buku babon sudah teredia di setiap sekolah. Buku babon terdiri atas buku untuk peserta didik dan buku untuk guru. Isi buku babon guru adalah sama dengan buku babon peserta didik dengan tambahan strategi pembelajaran dan penilaian hasil belajar. Sedangkan pedoman pembelajaran dan penilaian hasil belajar secara rinci tercantum dalam buku pedoman pembelajaran dan penilaian.

- 
- 
- d. Pengembangan manajemen, kepemimpinan, sistem administrasi, dan pengembangan budaya sekolah (budaya kerja guru) terutama untuk SMA/ MA dan SMK/ MAK, dimulai dari bulan Januari–Desember 2013. Implementasi Kurikulum 2013 mensyaratkan penataan administrasi, manajemen, kepemimpinan dan budaya kerja guru yang baru. Oleh karena itu dalam persiapan implementasi Kurikulum 2013, pelatihan juga dilakukan berkenaan dengan tata kerja baru para guru dan kepemimpinan kepala sekolah. Dengan penerapan pelatihan ini maka implementasi Kurikulum 2013 tidak hanya berkenaan dengan upaya realisasi ide dan rancangan kurikulum tetapi juga pembenahan pada pelaksanaan pendidikan di satuan pendidikan.
- e. Pendampingan dalam bentuk Monitoring dan Evaluasi untuk menemukan kesulitan dan masalah implementasi dan upaya penanggulangan: Juli 2013–2016. Strategi implementasi Kurikulum 2013 menghindari pelatihan yang dinamakan *one-shot training* sebagai strategi implementasi mengingat kelemahan strategi tersebut. Pelatihan yang dilakukan untuk para guru, kepala sekolah, dan pengawas akan diikuti dengan monitoring dan evaluasi sepanjang pelaksanaan paling tidak dari tahun pertama sampai tahun ketiga implementasi. Pada akhir tahun ketiga diharapkan permasalahan implementasi Kurikulum 2013 yang dihadapi para pelaksana sudah tidak lagi merupakan masalah mendasar dan Kurikulum 2013 sudah dapat dilaksanakan sebagaimana seharusnya. Permasalahan lapangan yang muncul adalah yang dapat diselesaikan oleh kolaborasi guru, kepala sekolah dan pengawas di bawah supervisi dinas pendidikan kabupaten/ kota.
- f. Saat ini (per 2019) semua sekolah harus siap mengimplementasikan kurikulum 2013 di sekolahnya masing-masing.

Kegiatan Belajar 2:

STRATEGI PEMBELAJARAN DALAM KURIKULUM 2013

Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran yang diharapkan pada materi ini adalah mampu merancang pembelajaran Pendidikan Agama dengan menerapkan prinsip memadukan pengetahuan yang terkait materi ajar, pedagogic serta teknologi informasi dan komunikasi atau penerapan technological, pedagogical and content Knowledge (TPACK) dan pendekatan lain yang relevan dalam pembelajaran.

Sub Capaian Mata Kuliah

Merumuskan model/ pendekatan / strategi pembelajaran yang memfasilitasi pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan abad 21 pada peserta didik.

Pokok-Pokok Materi

1. Deskripsi Pembelajaran Kurikulum 2013
2. Pembelajaran Langsung dan Tidak Langsung
3. Strategi Pembelajaran dalam Kurikulum 2013
4. Jenis-jenis Strategi Pembelajaran Aktif (SPA)
5. Strategi Menata Kelas yang Aktif dan Dinamis

Indikator Kompetensi

1. Memahami tentang Deskripsi Pembelajaran Kurikulum 2013
2. Memahami tentang Pembelajaran Langsung dan Tidak Langsung
3. Memahami Strategi Pembelajaran dalam Kurikulum 2013
4. Memahami Jenis-jenis Strategi Pembelajaran Aktif (SPA)
5. Memahami Strategi Menata Kelas yang Aktif dan Dinamis

A. Uraian Materi

1. Deskripsi tentang Pembelajaran Kurikulum 2013

Secara prinsip, kegiatan pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan untuk bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran diarahkan untuk memberdayakan semua potensi peserta didik menjadi kompetensi yang diharapkan.

Untuk mencapai kualitas yang telah dirancang dalam dokumen kurikulum, kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip yang: a. Berpusat pada peserta didik, b. Mengembangkan kreativitas peserta didik, c. Menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, d. Bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika, dan e. Menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna.

Di dalam pembelajaran, peserta didik didorong untuk menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan yang sudah ada dalam ingatannya, dan melakukan pengembangan menjadi informasi atau kemampuan yang sesuai dengan lingkungan dan jaman, tempat dan waktu ia hidup. Kurikulum 2013 (K-13) menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke peserta didik. Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan.

Oleh karena itu pembelajaran harus berkenaan dengan kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan dalam proses kognitifnya. Agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, peserta didik perlu didorong untuk bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berupaya keras mewujudkan ide-idenya.

Guru memberi kemudahan untuk proses ini dengan mengembangkan suasana belajar yang memberi kesempatan peserta didik untuk menemukan, menerapkan ide-ide mereka sendiri, menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Guru mengembangkan kesempatan belajar kepada peserta didik



untuk meniti anak tangga yang membawa peserta didik ke pemahaman yang lebih tinggi, yang semula dilakukan dengan bantuan guru tetapi semakin lama semakin mandiri. Bagi peserta didik, pembelajaran harus bergeser dari “diberi tahu” menjadi “aktif mencari tahu”.

Di dalam pembelajaran K-13, peserta didik mengkonstruksi pengetahuan bagi dirinya. Bagi peserta didik, pengetahuan yang dimilikinya bersifat dinamis, berkembang dari sederhana menuju kompleks, dari ruang lingkup dirinya dan di sekitarnya menuju ruang lingkup yang lebih luas, dan dari yang bersifat konkret menuju abstrak.

Sebagai manusia yang sedang berkembang, peserta didik telah, sedang, dan/atau akan mengalami empat (4) tahap perkembangan intelektual, yakni sensori motor, pra-operasional, operasional konkret, dan operasional formal. Secara umum jenjang pertama terjadi sebelum seseorang memasuki usia sekolah, jenjang kedua dan ketiga dimulai ketika seseorang menjadi peserta didik di jenjang pendidikan dasar, sedangkan jenjang keempat dimulai sejak tahun kelima dan keenam sekolah dasar.

Proses pembelajaran terjadi secara internal pada diri peserta didik. Proses tersebut mungkin saja terjadi akibat dari stimulus luar yang diberikan guru, teman, lingkungan. Proses tersebut mungkin pula terjadi akibat dari stimulus dalam diri peserta didik yang terutama disebabkan oleh rasa ingin tahu. Proses pembelajaran dapat pula terjadi sebagai gabungan dari stimulus luar dan dalam. Dalam proses pembelajaran, guru perlu mengembangkan kedua stimulus pada diri peserta didik.

Di dalam pembelajaran K-13, peserta didik difasilitasi untuk terlibat secara aktif mengembangkan potensi dirinya menjadi kompetensi. Guru menyediakan pengalaman belajar bagi peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan yang memungkinkan mereka mengembangkan potensi yang dimiliki mereka menjadi kompetensi yang ditetapkan dalam dokumen kurikulum atau lebih. Pengalaman belajar tersebut semakin lama semakin meningkat menjadi kebiasaan belajar mandiri dan ajeg sebagai salah satu dasar untuk belajar sepanjang hayat (*life long education*).

Dalam suatu kegiatan belajar dapat terjadi pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam kombinasi dan penekanan yang bervariasi. Setiap kegiatan belajar memiliki kombinasi dan penekanan yang berbeda dari kegiatan belajar lain tergantung dari sifat muatan yang dipelajari. Meskipun demikian, pengetahuan selalu menjadi unsur penggerak untuk pengembangan kemampuan lain.

2. Pembelajaran Langsung dan Tidak Langsung

Kurikulum 2013 mengembangkan dua modus proses pembelajaran yaitu proses pembelajaran langsung dan proses pembelajaran tidak langsung. Proses pembelajaran langsung adalah proses pendidikan dimana peserta didik mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan keterampilan psikomotorik melalui interaksi langsung dengan sumber belajar yang dirancang dalam silabus dan RPP berupa kegiatan-kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran langsung tersebut peserta didik melakukan kegiatan belajar mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi atau menganalisis, dan mengkomunikasikan apa yang sudah ditemukannya dalam kegiatan analisis. Proses pembelajaran langsung menghasilkan pengetahuan dan keterampilan langsung atau yang disebut dengan *instructional effect*.

Pembelajaran tidak langsung adalah proses pendidikan yang terjadi selama proses pembelajaran langsung tetapi tidak dirancang dalam kegiatan khusus. Pembelajaran tidak langsung berkenaan dengan pengembangan nilai dan sikap. Berbeda dengan pengetahuan tentang nilai dan sikap yang dilakukan dalam proses pembelajaran langsung oleh mata pelajaran tertentu, pengembangan sikap sebagai proses pengembangan moral dan perilaku dilakukan oleh seluruh mata pelajaran dan dalam setiap kegiatan yang terjadi di kelas, sekolah, dan masyarakat.

Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran K-13, semua kegiatan yang terjadi selama belajar di sekolah dan di luar dalam kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler terjadi proses pembelajaran untuk mengembangkan moral dan perilaku yang terkait dengan sikap. Dengan kata lain, disebut pembelajaran langsung jika muncul menjadi suatu mata pelajaran tertentu, dan disebut pembelajaran tidak langsung jika tidak menjadi suatu pelajaran tertentu, tetapi menjadi suatu bagian dari yang dituju dalam hal kompetensi, dan ini include dalam muatan nilai dan kegiatan dalam proses pembelajaran, baik di kegiatan intra maupun ekstra.

Baik pembelajaran langsung maupun pembelajaran tidak langsung terjadi secara terintegrasi dan tidak terpisah. Pembelajaran langsung berkenaan dengan pembelajaran yang menyangkut KD yang dikembangkan dari KI-3 dan KI-4. Keduanya, dikembangkan secara bersamaan dalam suatu proses pembelajaran dan menjadi wahana untuk mengembangkan KD pada KI-1 dan KI-2. Pembelajaran tidak langsung berkenaan dengan pembelajaran yang menyangkut KD yang dikembangkan dari KI-1 dan KI-

2. Proses pembelajaran terdiri atas lima pengalaman belajar pokok yaitu: a. mengamati; b. menanya; c. mengumpulkan informasi; d. mengasosiasi; dan e. mengkomunikasikan.

Kelima pembelajaran pokok tersebut dapat dirinci dalam berbagai kegiatan belajar sebagaimana tercantum dalam tabel berikut:

Tabel
Keterkaitan antara Langkah Pembelajaran, Kegiatan Belajar dan Maknanya

LANGKAH PEMBELAJARAN	KEGIATAN BELAJAR	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
Mengamati	Membaca, mendengar, menyimak, melihat (tanpa atau dengan alat).	Melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi.
Menanya	Mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik).	Mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu dikembangkan untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.
Mengumpulkan informasi/ eksperimen	▪ Melakukan eksperimen	Mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.
	▪ Membaca sumber lain selain buku teks	
	▪ Mengamati objek/ Kejadian/aktivitas	
	▪ Wawancara dengan nara sumber	
Mengasosiasikan/ mengolah informasi	▪ Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan/ eksperimen maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi.	Mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berfikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan.

LANGKAH PEMBELAJARAN	KEGIATAN BELAJAR	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengolahan informasi yang dikumpulkan dari yang bersifat menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan 	
Mengkomunikasikan	Menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya	Mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berfikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar

3. Strategi Pembelajaran dalam Kurikulum 2013

Dalam standard proses, tahapan pembelajaran terdiri dari penyiapan perangkat pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Tahapan pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Dalam proses pembelajaran K-13, strategi-strategi tersebut (kegiatan pendahuluan, inti, penutup) harus dilakukan dengan pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dan bernuansa tematik.

a. Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, hal-hal yang perlu dilakukan guru adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran;
- 2) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dan terkait dengan materi yang akan dipelajari;
- 3) Mengantarkan peserta didik kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk mempelajari suatu materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran atau KD yang akan dicapai; dan
- 4) Menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas.



b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan, yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk secara aktif menjadi pencari informasi, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Kegiatan inti menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang meliputi proses observasi, bertanya, mengumpulkan informasi, asosiasi/ analisis, dan komunikasi. Untuk pembelajaran yang berkenaan dengan KD yang bersifat prosedur untuk melakukan sesuatu, guru memfasilitasi agar peserta didik dapat melakukan pengamatan terhadap pemodelan/ demonstrasi oleh guru atau ahli, peserta didik menirukan, selanjutnya guru melakukan pengecekan dan pemberian umpan balik, dan latihan lanjutan kepada peserta didik.

Dalam setiap kegiatan guru harus memperhatikan kompetensi yang terkait dengan sikap seperti jujur, teliti, kerja sama, toleransi, disiplin, taat aturan, menghargai pendapat orang lain yang tercantum dalam silabus dan RPP. Cara pengumpulan data sedapat mungkin relevan dengan jenis data yang dieksplorasi, misalnya, di laboratorium, studio, lapangan, perpustakaan, museum, dan sebagainya. Sebelum menggunakannya peserta didik harus tahu dan terlatih, dilanjutkan dengan menerapkannya.

Berikut ini adalah contoh aplikasi dari kelima kegiatan belajar (*learning event*) yang diuraikan dalam tabel diatas.

1) Mengamati

Dalam kegiatan mengamati, guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan: melihat, menyimak, mendengar, dan membaca. Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan pengamatan, melatih mereka untuk memperhatikan (melihat, membaca, mendengar) hal-hal yang penting dari suatu benda atau objek pendidikan agama.

2) Menanya

Setelah kegiatan mengamati, guru membuka kesempatan secara luas kepada peserta didik untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, dibaca



atau dilihat. Guru perlu membimbing peserta didik untuk dapat mengajukan pertanyaan: pertanyaan tentang hasil pengamatan objek yang konkret sampai kepada yang abstrak berkenaan dengan fakta, konsep, prosedur, ataupun hal lain yang lebih abstrak. Pertanyaan yang bersifat faktual sampai kepada pertanyaan yang bersifat hipotetik.

Dalam tahapan ini, peserta didik dilatih menggunakan pertanyaan dari guru, mungkin masih memerlukan bantuan guru untuk mengajukan pertanyaan sampai ke tingkat kemampuan mengajukan pertanyaan secara mandiri. Dari kegiatan kedua dihasilkan sejumlah pertanyaan. Melalui kegiatan bertanya dikembangkan rasa ingin tahu peserta didik. Semakin terlatih dalam bertanya maka rasa ingin tahu semakin dapat dikembangkan.

Pertanyaan yang dilatihkan kepada peserta didik akan menjadi dasar untuk mencari informasi lebih lanjut, lebih mendalam dan beragam dari sumber yang ditentukan guru sampai yang ditentukan peserta didik sendiri, dari sumber yang tunggal sampai sumber yang beragam. Pertanyaan dapat disusun secara individu maupun kelompok.

3) Mengumpulkan Informasi

Tindak lanjut dari bertanya adalah menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Untuk itu peserta didik dapat membaca buku yang lebih banyak, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti, atau bahkan melakukan eksperimen. Dari kegiatan tersebut terkumpul sejumlah informasi.

4) Mengasosiasikan Informasi

Informasi yang terkumpul menjadi dasar bagi kegiatan berikutnya yaitu mengasosiasi atau memproses informasi untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi dan bahkan mengambil berbagai kesimpulan dari kumpulan data yang telah ditemukan.

5) Mengkomunikasikan Hasil

Kegiatan berikutnya adalah menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar



peserta didik atau kelompok peserta didik tersebut. Dalam kegiatan pembelajaran K-13 ini peserta didik dikondisikan untuk selalu aktif.

c. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru bersama-sama dengan peserta didik dan/ atau sendiri membuat rangkuman/ simpulan pelajaran, melakukan penilaian dan/ atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram, memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/ atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik, dan menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Perlu diingat, bahwa KD-KD diorganisasikan kedalam empat (4) KI. KI-1 berkaitan dengan sikap diri terhadap Tuhan Yang Maha Esa. KI-2 berkaitan dengan karakter diri dan sikap sosial. KI-3 berisi KD tentang pengetahuan terhadap materi ajar, sedangkan KI-4 berisi KD tentang penyajian pengetahuan. KI-1, KI-2, dan KI-4 harus dikembangkan dan ditumbuhkan melalui proses pembelajaran setiap materi pokok yang tercantum dalam KI-3, untuk semua mata pelajaran. KI-1 dan KI-2 tidak diajarkan langsung, tetapi “tidak langsung” (*indirect teaching*) pada setiap kegiatan pembelajaran.

4. Jenis-jenis Strategi Pembelajaran Aktif (SPA)

Adapun beberapa jenis strategi pembelajaran aktif (SPA) yang dapat diintegrasikan dalam berbagai model pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. *Everyone is a Teacher Here* (Setiap Orang Menjadi Guru)

Strategi ini berarti setiap orang di kelas diposisikan bisa menjadi seperti guru. Tujuan penerapan strategi ini adalah membiasakan peserta didik untuk belajar aktif secara individu dan membudayakan sifat berani bertanya, tidak minder dan tidak takut salah. Strategi ini dapat digunakan pada model pembelajaran *discovery learning*, *problem based learning* pada saat kegiatan menanya.

Langkah-langkah Penerapannya antara lain:

- 1) Bagikan kertas kepada setiap peserta didik dan mintalah mereka untuk menuliskan sebuah pertanyaan tentang materi pokok yang telah atau sedang dipelajari, atau topik khusus yang ingin mereka diskusikan dalam kelas.

- 
- 2) Kumpulkan kertas-kertas tersebut, dikocok dan dibagikan kembali secara acak kepada masing-masing peserta didik dan diusahakan pertanyaan tidak kembali kepada yang bersangkutan.
 - 3) Mintalah mereka membaca dan memahami pertanyaan di kertas masing-masing, sambil memikirkan jawabannya.
 - 4) Undang sukarelawan (*volunter*) untuk membacakan pertanyaan yang ada di tangannya (untuk menciptakan budaya bertanya, upayakan memotivasi siswa untuk angkat tangan bagi yang siap membaca -tanpa langsung menunjuknya).
 - 5) Mintalah dia memberikan respons (jawaban/ penjelasan) atas pertanyaan atau permasalahan tersebut, kemudian mintalah kepada teman sekelasnya untuk memberi pendapat atau melengkapi jawabannya.
 - 6) Berikan apresiasi terhadap setiap jawaban/ tanggapan siswa agar termotivasi dan tidak takut salah.
 - 7) Kembangkan diskusi secara lebih lanjut dengan cara siswa bergantian membacakan pertanyaan di tangan masing-masing sesuai waktu yang tersedia.
 - 8) Guru melakukan kesimpulan, klarifikasi, dan tindak lanjut.

b. *Poster Session* (Membuat Poster)

Strategi ini mendorong peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menuangkan pemahaman yang diperoleh dalam bentuk gambar. Gambar hasil buatan kelompok itu disampaikan dalam kelas. Kegiatan ini dapat dilakukan pada model pembelajaran *discovery learning*, *project based learning*, *contextual teaching and learning* maupun *inquiry learning* pada saat menyampaikan/ mengkomunikasikan hasil analisa.

Langkah-langkah penerapan strategi ini adalah:

- 1) Bagilah kelas dalam beberapa kelompok dan mintalah mereka untuk mendiskusikan sebuah permasalahan yang terkait dengan topik;
- 2) Mintalah setiap kelompok untuk berdiskusi;
- 3) Mintalah tiap kelompok untuk menuangkan hasil diskusi dalam bentuk gambar atau poster;
- 4) Mintalah setiap kelompok untuk mempresentasikan dan menjelaskan gambar yang dibuat oleh kelompok;
- 5) Beri siswa beberapa pertanyaan untuk mengecek pemahaman mereka terhadap materi.



c. ***Small Group Discussion (Diskusi Kelompok Kecil)***

Strategi ini dapat diterapkan pada semua level SD, SMP, maupun SMA. Strategi ini dapat diterapkan pada kegiatan mengumpulkan informasi, menguji jawaban tentatif maupun mengasosiasi pada model pembelajaran *inquiry learning* maupun *problem based learning*.

Langkah-langkah penerapan strategi ini adalah:

- 1) Bagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil (maksimal 5 murid) dengan menunjuk ketua dan sekretaris;
- 2) Berikan soal studi kasus (yang dipersiapkan oleh guru) sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) & Kompetensi dasar (KD);
- 3) Instruksikan setiap kelompok untuk mendiskusikan jawaban soal tersebut;
- 4) Pastikan setiap anggota kelompok berpartisipasi aktif dalam diskusi;
- 5) Instruksikan setiap kelompok melalui juru bicara yang ditunjuk menyajikan hasil diskusinya dalam forum kelas;
- 6) Klarifikasi, penyimpulan dan tindak lanjut guru.

d. ***The Power of Two & Four (Menggabung 2 dan 4 Kekuatan)***

Strategi ini dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama. Kombinasi strategi yang memungkinkan adalah power of 2, 4, 8 dengan *Small Group Discussion* (SGD), dan diakhiri dengan *gallery walk*. Strategi ini dapat diterapkan pada kegiatan mengumpulkan informasi, menguji jawaban tentatif maupun mengasosiasi pada model pembelajaran *inquiry learning* maupun *problem based learning*.

Langkah-langkah penerapan strategi ini adalah:

- 1) Tetapkan satu masalah/ pertanyaan terkait dengan materi pokok (KI/ KD/ Indikator);
- 2) Beri kesempatan pada peserta untuk berpikir sejenak tentang masalah tersebut;
- 3) Bagikan kertas pada tiap peserta didik untuk menuliskan pemecahan masalah/ jawaban (secara mandiri) lalu periksalah hasil kerjanya;
- 4) Perintahkan peserta didik bekerja berpasangan 2 orang dan berdiskusi tentang jawaban masalah tersebut, lalu periksalah hasil kerjanya;
- 5) Peserta didik membuat jawaban baru atas masalah yang disepakati berdua;
- 6) Selanjutnya perintahkan peserta didik bekerja berpasangan 4 orang dan berdiskusi lalu bersepakat mencari jawaban terbaik, lalu periksalah hasil kerjanya;

- 7) Jawaban bisa ditulis dalam kertas atau lainnya, dan guru memeriksa dan memastikan setiap kelompok telah menghasilkan kesepakatan terbaiknya dalam menjawab masalah yang dicari;
- 8) Guru mengemukakan penjelasan dan solusi atas permasalahan yang didiskusikan tadi;
- 9) Guru melakukan kesimpulan, klarifikasi, dan tindak lanjut.

e. **Information Search (Mencari Informasi)**

Strategi ini tepat digunakan pada level atas, misalnya, SMP kelas IX dan SMA. Model kombinasi strateginya adalah *information search*, SGD dan *Gallery Walk*. Strategi ini dapat diterapkan pada kegiatan mengumpulkan informasi, pada model pembelajaran *inquiry learning*, *discovery learning* maupun *problem based learning*.

Langkah-langkah penerapan strategi ini adalah:

- 1) Tersedia referensi terkait topik pembelajaran tertentu sesuai KI/ KD/ Indikator (misalnya: hakikat manusia dalam Agama);
- 2) Guru menyusun kompetensi dari topik tersebut;
- 3) Peserta didik mengidentifikasi karakter manusia yang sempurna;
- 4) Guru membuat pertanyaan untuk memperoleh kompetensi tersebut;
- 5) Carilah ayat dalam Al Kitab;
- 6) Bagi kelas dalam kelompok kecil (maksimal 3 orang);
- 7) Peserta ditugasi mencari bahan di perpustakaan/ warnet yang sudah diketahui oleh guru bahwa bahan tersebut benar-benar ada;
- 8) Setelah peserta mencari dan kembali ke kelas, guru membantu dengan cara membagi referensi kepada mereka;
- 9) Peserta diminta mencari jawaban dalam referensi tersebut yang dibatasi oleh waktu (misal 10 menit) oleh guru;
- 10) Hasilnya didiskusikan bersama seluruh peserta didik di kelas;
- 11) Guru menjelaskan materi pelajaran terkait dengan topik tersebut;
- 12) Guru melakukan kesimpulan, klarifikasi, dan tindak lanjut.

f. **Point-Counter Point (Beradu Pandangan sesuai Perspektif)**

Penerapan strategi *Point-Counter Point* (PCP) tepat digunakan dengan kombinasi strategi *role play* dan debat berantai pada model pembelajaran *problem based learning*.

Langkah-langkah penerapan strategi ini adalah:



- 1) Pilih satu topik yang mempunyai dua perspektif (pandangan) atau lebih;
- 2) Bagi kelas menjadi beberapa kelompok sesuai dengan perspektif (pandangan yang ada);
- 3) Pastikan bahwa masing-masing kelompok duduk pada tempat yang terpisah;
- 4) Mintalah masing-masing kelompok untuk menyiapkan argumen sesuai dengan perspektif kelompoknya;
- 5) Pertemuan kembali masing-masing kelompok dan beri kesempatan salah satu kelompok tertentu untuk memulai berdebat dengan menyampaikan argumen yang disepakati dalam kelompok;
- 6) Undang anggota kelompok lain untuk menyampaikan pandangan yang berbeda;
- 7) Beri klarifikasi atau kesimpulan dengan membandingkan isu-isu yang diamati.

g. **Role Play (Bermain Peran)**

Strategi *role play* dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama. Kombinasi strateginya adalah *role play* dengan SGD. Kegiatan ini dapat dilakukan pada sesi mengkomunikasikan pada model pembelajaran *problem based learning*.

Langkah-langkah penerapan strategi ini adalah:

- 1) Menetapkan topik;
 - a) Konflik interpersonal
 - b) Konflik antar golongan
 - c) Perbedaan pendapat/ perspektif, dan lain-lain.
- 2) Tunjuk dua orang siswa/ peserta didik maju ke depan untuk memerankan karakter tertentu: 10-15 menit;
- 3) Mintalah keduanya untuk bertukar peran;
- 4) Hentikan *role play* apabila telah mencapai puncak tinggi/ dirasa sudah cukup;
- 5) Pada saat kedua siswa/ peserta didik memerankan karakter tertentu di muka kelas, siswa/ peserta didik yang lain diminta untuk mengamati dan menuliskan tanggapan mereka;
- 6) Guru melakukan kesimpulan, klarifikasi, dan tindak lanjut.

Tujuan dari penerapan strategi *role play* adalah:

- 1) Memberikan pengalaman kongkrit dari apa yang telah dipelajari;
- 2) Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran;
- 3) Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial;

- 
- 4) Menyiapkan/ menyediakan dasar-dasar diskusi yang kongkret;
 - 5) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa/ peserta didik;
 - 6) Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi di balik suatu keinginan.

h. **Debat Berantai**

Strategi debat berantai ini tepat diterapkan pada kelas SMA. Kombinasi strateginya adalah debat berantai dengan model pembelajaran *problem based learning*.

Langkah-langkah penerapan strategi ini adalah:

1. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil;
2. Masing-masing kelompok ditunjuk koordinator untuk menulis;
3. Mereka diberi konsep atau gagasan yang mengundang pro-kontra;
4. Masing-masing kelompok memberikan pendapatnya dengan cara:
 - a. Koordinator mengatur posisi duduk melingkar;
 - b. Setiap anggota kelompok menyampaikan ide **setuju dengan alasannya**, bergantian anggota yang lain **tidak setuju dengan alasannya**;
 - c. Pada putaran kedua, anggota yang tadi **setuju** berganti menyampaikan ide **tidak setuju disertai alasan**, sementara yang **tidak setuju** berganti menyampaikan **setuju disertai alasannya**, demikian hingga semua anggota selesai menyampaikan pendapat bebasnya.
5. Guru meminta siswa secara sukarela maju ke depan untuk menuliskan alasan yang setuju dan tidak setuju dari masing-masing kelompok tadi;
6. Guru menyimpulkan dan melakukan refleksi serta tindak lanjut.

i. **Gallery Walk (Pameran berjalan)**

Strategi *gallery walk* dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama pada semua level SMP dan SMA. Kombinasi strateginya adalah *gallery walk*, diskusi kelompok, dan turnamen. Strategi turnamen digunakan untuk memotivasi tiap kelompok agar menampilkan hasil kerja kelompok terbaiknya. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan model pembelajaran *project based learning* pada tahap mengevaluasi project pada aktifitas mengkomunikasikan.

Langkah-langkah penerapan strategi ini adalah:

- 1) Peserta dibagi dalam beberapa kelompok;
- 2) Kelompok diberi kertas plano/ *flip cart*;

- 
- 3) Tentukan topik/ tema pelajaran;
 - 4) Hasil kerja kelompok ditempel di dinding;
 - 5) Masing-masing kelompok berputar mengamati hasil kerja kelompok lain;
 - 6) Salah satu wakil kelompok menjelaskan setiap apa yang ditanyakan oleh kelompok lain;
 - 7) Koreksi bersama-sama;
 - 8) Klarifikasi dan penyimpulan.

5. Menata Kelas Pembelajaran Aktif dan Dinamis

Peserta didik (murid/siswa/santri) dalam suatu kelas biasanya memiliki kemampuan beragam, ada yang memiliki tingkat kepandaian yang tinggi, sedang, dan kurang. Menurut pandangan psikologi pendidikan, sebenarnya tidak ada peserta didik yang pandai atau bodoh, yang lebih tepat adalah peserta didik dengan kemampuan lambat atau cepat dalam belajar. Dalam materi yang sama, bagi peserta didik satu memerlukan dua kali pertemuan untuk memahami isinya, namun bagi peserta didik lain perlu empat kali pertemuan atau lebih untuk dapat menyerapnya.

Oleh karena itu, guru perlu mengatur kapan peserta didik bekerja secara perorangan, berpasangan, kelompok, atau klasikal. Jika harus dibentuk kelompok, kapan peserta didik dikelompokkan berdasarkan kemampuannya sehingga ia dapat berkonsentrasi membantu peserta didik yang kurang, dan kapan peserta didik dikelompokkan secara campuran berbagai kemampuan sehingga terjadi tutor sebaya (*peer teaching*).

Dalam kerangka mewujudkan desain belajar siswa maka pengaturan ruang kelas dan siswa (*setting* kelas) merupakan tahap yang penting dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Karena itu, kursi, meja dan ruang belajar perlu ditata sedemikian rupa sehingga dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik, yakni memungkinkan hal-hal sebagai berikut:

- a. **Mobilitas:** peserta didik dikondisikan ke bagian lain dalam kelas.
- b. **Aksesibilitas:** peserta didik mudah menjangkau sumber belajar yang tersedia.
- c. **Komunikasi:** peserta didik mudah berkomunikasi secara intensif kepada seluruh teman di kelas.
- d. **Interaksi:** memudahkan interaksi antara guru dan peserta didik maupun antar peserta didik. Interaksi yang tercipta berupa interaksi multi-arah.
- e. **Dinamika:** kelas dinamis, dibuktikan dengan dinamika kelompok, dinamika individu, dan dinamika pembelajaran.



f. **Variasi kerja peserta didik:** memungkinkan peserta didik bekerjasama secara perorangan, berpasangan, atau kelompok.

Lingkungan fisik dalam ruangan kelas dapat menjadikan belajar aktif. Tidak ada satu bentuk ruang kelas yang mutlak ideal, namun ada beberapa pilihan yang dapat diambil sebagai variasi. Dekorasi interior kelas perlu dirancang yang memungkinkan peserta didik belajar secara aktif.

Setting atau formasi kelas berikut ini tidak dimaksudkan untuk menjadi susunan yang permanen, namun hanya sebagai alternatif dalam penataan ruang kelas. Jika Anda memilih melakukannya, mintalah siswa untuk membantu memindahkan meja kursi. Hal itu juga membuat mereka "aktif". Tata-letak fisik kelas pada umumnya bersifat sementara (tentatif), fleksibel dan realistik. Artinya guru dapat saja mengadakan perubahan setiap saat sesuai dengan keperluan dan kesesuaian dengan materi ajarnya. Jika meubeler (meja atau kursi) yang ada di ruang kelas dapat dengan mudah dipindah-pindah, maka sangat mungkin menggunakan beberapa formasi ini sesuai dengan situasi dan kondisi yang diinginkan pendidik.

a. **Formasi Huruf U**

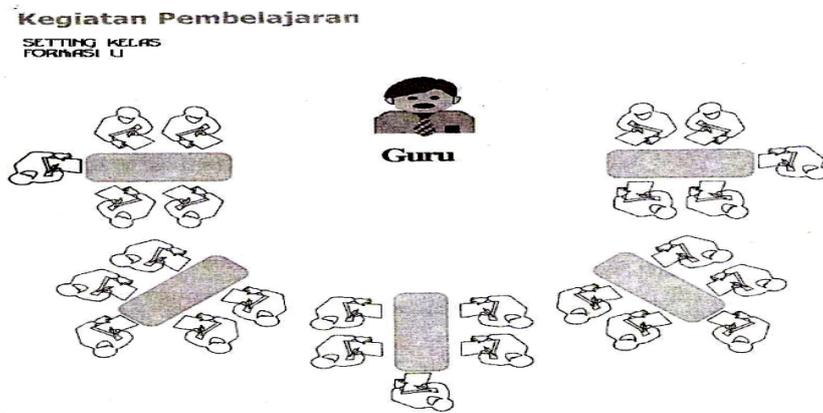
Formasi ini dapat digunakan untuk berbagai tujuan. Para peserta didik dapat melihat guru dan/atau melihat media visual dengan mudah dan mereka dapat saling berhadapan langsung satu dengan yang lain. Susunan ini ideal untuk membagi bahan pelajaran kepada peserta didik secara cepat karena guru dapat masuk ke huruf U dan berjalan ke berbagai arah dengan seperangkat materi.

Guru dapat menyusun meja dan kursi dalam format U sebagai berikut:



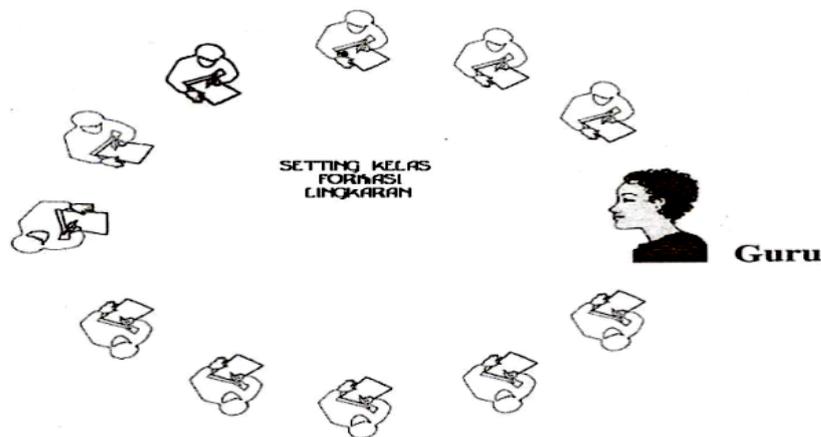


Selain model di atas, formasi U berikut ini memungkinkan kelompok kecil yang terdiri dari tiga peserta didik atau lebih dapat keluar masuk dari tempatnya dengan mudah.



b. Formasi Lingkaran

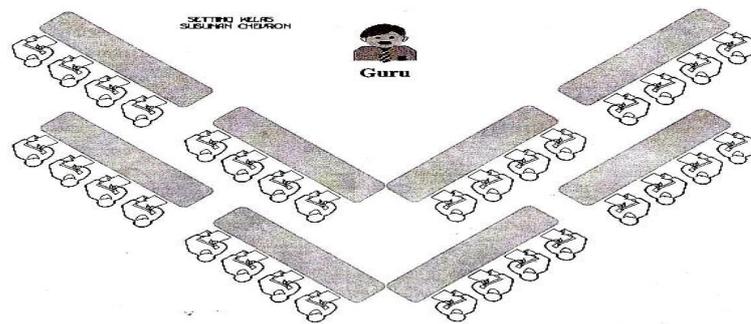
Para peserta didik duduk pada sebuah lingkaran tanpa meja atau kursi untuk melakukan interaksi berhadap-hadapan secara langsung. Sebuah lingkaran ideal untuk diskusi kelompok penuh.



Jika guru menginginkan peserta didik memiliki tempat untuk menulis, hendaknya digunakan susunan *peripheral*, yakni meja ditempatkan di belakang peserta didik. Guru dapat menyuruh peserta didik memutar kursi-kursinya melingkar ketika guru menginginkan diskusi kelompok.

c. Susunan *Chevron* (V)

Sebuah susunan ruang kelas tradisional tidak memungkinkan untuk melakukan belajar aktif. Jika terdapat banyak peserta didik (tiga puluh atau lebih) dan hanya tersedia beberapa meja, barangkali guru perlu menyusun peserta didik dalam bentuk ruang kelas. Susunan V mengurangi jarak antara para peserta didik, pandangan lebih baik dan lebih memungkinkan untuk melihat peserta didik lain daripada baris lurus. Dalam susunan ini, tempat paling bagus ada pada pusat tanpa jalan tengah, seperti tampak pada gambar berikut:



d. Kelas Tradisional

Jika tidak ada cara untuk membuat lingkaran dari baris lurus yang berupa meja kursi, guru dapat mencoba mengelompokkan kursi-kursi dalam pasangan-pasangan yang memungkinkan penggunaan teman belajar. Guru dapat mencoba membuat nomor genap dari baris-baris ruangan yang cukup diantara mereka sehingga pasangan-pasangan peserta didik pada baris-baris nomor ganjil dapat memutar kursi-kursi mereka melingkar dan membuat persegi panjang dengan pasangan tempat duduk persis di belakang mereka pada baris berikutnya.

Format atau *setting* kelas ini banyak digunakan di lembaga pendidikan manapun karena paling mudah dan sederhana. Tetapi secara psikologis, bila digunakan sepanjang masa tanpa variasi format lain akan berpengaruh terhadap *gape* psikologis peserta didik seperti merasa minder, takut dan tidak terbuka dengan teman, karena sesama peserta didik tidak pernah saling berhadapan (*face to face*) dan hanya melihat punggung temannya sepanjang tahun dalam belajar.

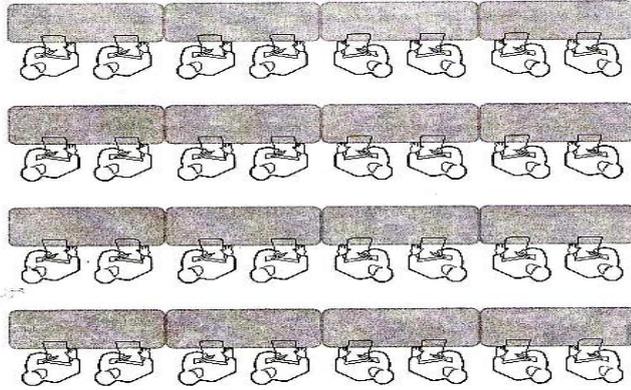
Meskipun demikian tidak berarti format kelas seperti ini tidak bisa digunakan untuk pembelajaran aktif, tentu hal ini tergantung bagaimana guru menciptakan suasana belajar aktif dengan strategi yang tepat. Berikut ini tampak gambar/ formasi kelas tradisional:



SETING HELAS
FORMASI
TRADISIONE.



Guru





Kegiatan Belajar 3:

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN DALAM KURIKULUM 2013

Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran yang diharapkan pada materi ini adalah mampu merancang pembelajaran Pendidikan Agama dengan menerapkan prinsip memadukan pengetahuan yang terkait materi ajar, pedagogic serta teknologi informasi dan komunikasi atau penerapan technological, pedagogical and content Knowledge (TPACK) dan pendekatan lain yang relevan dalam pembelajaran

Sub Capaian Mata Kuliah

- 1.1. Merumuskan model/ pendekatan/strategi pembelajaran yang memfasilitasi pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan abad 21 pada peserta didik
- 1.2. Merumuskan rancangan pembelajaran yang memadukan pedagogic, pengetahuan/ materi an teknologi dalam pembelajaran
- 1.3. Menentukan materi pokok dan bahan ajar yang relevan dengan standar kompetensi lulusan dalam kurikulum dan kecakapan abad 21

Pokok-Pokok Materi

1. Proses Pembelajaran dalam Kurikulum 2013
2. Model-model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013
 - a. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*
 - b. Model Pembelajaran *Project Based Learning*
 - c. Model Pembelajaran *Contextual*
 - d. Model Pembelajaran *Discovery*
 - e. Model Pembelajaran *Inquiry*
3. Langkah Pemilihan Model Pembelajaran



Pokok-Pokok Materi

1. Memahami Proses Pembelajaran dalam Kurikulum 2013
2. Memahami Model-model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013
 - a. Memahami Model Pembelajaran *Problem Based Learning*
 - b. Memahami Model Pembelajaran *Project Based Learning*
 - c. Memahami Model Pembelajaran *Contextual*
 - d. Memahami Model Pembelajaran *Discovery*
 - e. Memahami Model Pembelajaran *Inquiry*
 - f. Memahami Langkah Pemilihan Model Pembelajaran

A. Uraian Materi

1. Proses Pembelajaran dalam Kurikulum 2013

Proses pembelajaran di dalam kurikulum 2013 diatur dalam Permendikbud No 65 Tahun 2013. Dalam Permendikbud tersebut dimuat standar proses pembelajaran, yakni kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan. Standar Proses dikembangkan mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi yang telah ditetapkan sesuai dengan ketentuan dalam Nomor 32 Tahun 2013.

Dalam Standar Proses disebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi, maka prinsip pembelajaran yang digunakan adalah:

- a. Dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu;



- b. Dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis pada aneka sumber belajar;
- c. Dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah;
- d. Dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi;
- e. Dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu;
- f. Dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multi dimensi;
- g. Dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif;
- h. Peningkatan dan keseimbangan antara keterampilan fisikal (*hard skills*) dan keterampilan mental (*soft skills*);
- i. Pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat;
- j. Pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (*ing ngarso sung tulodo*), membangun kemauan (*ing madyo mangun karso*), dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (*tut wuri handayani*);
- k. Pembelajaran yang berlangsung di rumah, sekolah, dan masyarakat;
- l. Pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah siswa, dan di mana saja adalah kelas;
- m. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran;
- n. Pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya peserta didik.

Dalam bentuk tabel, rincian gradasi sikap, pengetahuan, dan keterampilan adalah sebagai berikut:

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Menerima	Mengingat	Mengamati
Menjalankan	Memahami	Menanyakan
Menghargai	Menerapkan	Mengumpulkan informasi/ mencoba
Menghayati	Menganalisis	Mengasosiasi/ menalar
Mengamalkan	Mengevaluasi	Menyajikan/ mengkomunikasikan
		Menciptakan



Karakteristik proses pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik kompetensi. Pembelajaran tematik terpadu di SD/ MI disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik. Karakteristik proses pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik kompetensi. Pembelajaran tematik terpadu di SMP/ MTs disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik. Proses pembelajaran di SMP/ MTs disesuaikan dengan karakteristik kompetensi yang mulai memperkenalkan mata pelajaran dengan mempertahankan tematik terpadu pada IPA dan IPS. Karakteristik proses pembelajaran di SMA/ MA secara keseluruhan berbasis mata pelajaran, meskipun pendekatan tematik masih dipertahankan.

Secara umum pendekatan belajar yang dipilih berbasis pada teori tentang taksonomi tujuan pendidikan yang dalam lima dasawarsa terakhir sudah dikenal luas. Berdasarkan teori taksonomi tersebut, capaian pembelajaran dapat dikelompokkan dalam tiga ranah yakni: ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Penerapan teori taksonomi dalam tujuan pendidikan di berbagai negara dilakukan secara adaptif sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah mengadopsi taksonomi dalam bentuk rumusan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Proses pembelajaran sepenuhnya diarahkan pada pengembangan ketiga ranah tersebut secara utuh/ holistik, artinya pengembangan ranah yang satu tidak bisa dipisahkan dengan ranah lainnya. Dengan demikian proses pembelajaran secara utuh melahirkan kualitas pribadi yang mencerminkan keutuhan penguasaan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

a. Desain Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Standar Isi. Perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran, dan skenario pembelajaran. Penyusunan Silabus dan RPP disesuaikan pendekatan pembelajaran yang digunakan.

1) Silabus

Silabus merupakan acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian mata pelajaran. Silabus paling sedikit memuat:



- a) Identitas mata pelajaran (khusus SMP/ MTs dan SMA/ MA);
- b) Identitas sekolah meliputi nama satuan pendidikan dan kelas;
- c) Kompetensi inti, merupakan gambaran secara kategorikal mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran;
- d) Kompetensi dasar, merupakan kemampuan spesifik yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terkait muatan atau mata pelajaran;
- e) Tema (khusus SD/ MI);
- f) Materi pokok, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi;
- g) Pembelajaran, yaitu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan;
- h) Penilaian, merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik;
- i) Alokasi waktu sesuai dengan jumlah jam pelajaran dalam struktur kurikulum untuk satu semester atau satu tahun; dan
- j) Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar atau sumber belajar lain yang relevan.

Silabus dikembangkan berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah sesuai dengan pola pembelajaran pada setiap tahun ajaran tertentu. Silabus digunakan sebagai acuan dalam pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran.

2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD). Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran



berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

RPP disusun berdasarkan KD atau sub tema yang dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Komponen RPP terdiri atas:

- a) Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan;
- b) Identitas mata pelajaran atau tema/ sub tema;
- c) Kelas/ semester;
- d) Materi pokok;
- e) Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai;
- f) Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan;
- g) Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi;
- h) Materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi;
- i) Metode pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai;
- j) Media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran;
- k) Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan;
- l) Langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup; dan
- m) Penilaian hasil pembelajaran.



3) Prinsip Penyusunan RPP

Dalam menyusun RPP hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip berikut:

- a) Perbedaan individual peserta didik antara lain kemampuan awal, tingkat intelektual, bakat, potensi, minat, motivasi belajar, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/ atau lingkungan peserta didik;
- b) Partisipasi aktif peserta didik;
- c) Berpusat pada peserta didik untuk mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi dan kemandirian;
- d) Pengembangan budaya membaca dan menulis yang dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan;
- e) Pemberian umpan balik dan tindak lanjut RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi;
- f) Penekanan pada keterkaitan dan keterpaduan antara KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar
- g) Mengakomodasi pembelajaran tematik-terpadu, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya;
- h) Penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

4) Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP, meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup.

a) Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, guru: (1) menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran; (2) memberi motivasi belajar siswa secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari, dengan memberikan contoh dan perbandingan lokal, nasional dan internasional; (3) mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari; (4) menjelaskan tujuan pembelajaran atau



kompetensi dasar yang akan dicapai; dan (5) menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti memuat tentang model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran. Pemilihan pendekatan tematik dan/atau tematik terpadu dan/atau saintifik dan/atau inkuiri dan penyingkapan (*discovery*) dan/atau pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*) disesuaikan dengan karakteristik kompetensi dan jenjang pendidikan.

(1) Sikap

Sesuai dengan karakteristik sikap, maka salah satu alternatif yang dipilih adalah proses afeksi mulai dari menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, hingga mengamalkan. Seluruh aktivitas pembelajaran berorientasi pada tahapan kompetensi yang mendorong siswa untuk melakukan aktivitas tersebut.

(2) Pengetahuan

Pengetahuan dimiliki melalui aktivitas mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga mencipta. Karakteristik aktivitas belajar dalam domain pengetahuan ini memiliki perbedaan dan kesamaan dengan aktivitas belajar dalam domain keterampilan. Untuk memperkuat pendekatan saintifik, tematik terpadu, dan tematik sangat disarankan untuk menerapkan belajar berbasis penyingkapan/ penelitian (*discovery/ inquiry learning*). Untuk mendorong peserta didik menghasilkan karya kreatif dan kontekstual, baik individual maupun kelompok, disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*).

(3) Keterampilan

Keterampilan diperoleh melalui kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Seluruh isi materi (topik dan subtopik) mata pelajaran yang diturunkan dari keterampilan harus mendorong siswa untuk melakukan proses pengamatan hingga penciptaan. Untuk mewujudkan keterampilan tersebut perlu melakukan pembelajaran yang menerapkan modus



belajar berbasis penyingkapan/ penelitian (*discovery/ inquiry learning*) dan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*).

(4) Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru bersama siswa baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi untuk mengevaluasi: (1) seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung; (2) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; (3) melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual maupun kelompok; dan (4) menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

2. Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013

Dalam Permendikbud No.65 Tahun 2013 tentang Standar Proses, kegiatan inti menggunakan model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran. Pemilihan pendekatan tematik dan/atau tematik terpadu dan/atau saintifik dan/atau inkuiri dan penyingkapan (*discovery*) dan/atau pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*) disesuaikan dengan karakteristik kompetensi dan jenjang pendidikan. Dalam implementasinya, guru dapat menerapkan berbagai model pembelajaran, antara lain *Discovery Learning*, *Inquiry*, *Contextual*, *Project Based Learning*, dan *Problem Based Learning*.

a. *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* mengarahkan siswa untuk memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005: 43). Penemuan konsep terjadi bila data dari guru tidak disajikan dalam bentuk akhir, tetapi dalam bentuk proses (*never ending process*). Dengan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* siswa didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian



mengorganisasi atau membentuk (konstruksi) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir.

Sebagaimana pendapat Brunner, bahwa “*Discovery Learning can be defined as the learning that takes place when the student is not presented with subject matter*. Hal tersebut terjadi bila siswa terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan *inferi*. Proses tersebut disebut *cognitive process* sedangkan *discovery* itu sendiri adalah *the mental process of assimilating concepts and principles in the mind* (Robert B. Sund dalam Malik, 2001: 219).

Dengan mengaplikasikan *Discovery Learning* secara berulang-ulang dapat meningkatkan kemampuan penemuan diri individu yang bersangkutan. Penggunaan *Discovery Learning* ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*. Merubah modus *Ekspository* siswa hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus *Discovery* siswa menemukan informasi sendiri.

1) Langkah Pembelajaran

a) Menciptakan stimulus/ rangsangan (*Stimulation*)

Kegiatan penciptaan stimulus dilakukan pada saat siswa melakukan aktivitas mengamati fakta atau fenomena dengan cara melihat, mendengar, membaca, atau menyimak. Fakta yang disediakan dimulai dari yang sederhana hingga fakta atau fenomena yang menimbulkan kontroversi. Pada tahapan ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan perhatian, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri.

Di samping itu guru dapat memulai kegiatan Proses Belajar Mengajar (PBM) dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lain yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk



menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan.

Dalam hal ini Brunner memberikan contoh stimulasi dengan menggunakan teknik bertanya, yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan siswa pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi. Dengan demikian seorang guru harus menguasai teknik-teknik dalam memberi stimulus agar tujuan mengaktifkan siswa untuk mengeksplorasi dapat tercapai.

b) Menyiapkan pernyataan masalah (*Problem Statement*)

Setelah dilakukan stimulasi, langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atau opini atas pertanyaan masalah) (Syah, 2004: 244).

Permasalahan yang dipilih itu selanjutnya dirumuskan dalam bentuk pertanyaan atau hipotesis, yakni pernyataan (*statement*) sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang dihadapi merupakan teknik yang berguna agar mereka terbiasa menemukan suatu masalah.

c) Mengumpulkan data (*Data Collecting*)

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan dalam rangka membuktikan benar atau tidaknya hipotesis (Syah, 2004:244). Dengan demikian siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, melalui berbagai cara, misalnya, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya. Manfaat dari tahap ini adalah siswa belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan



yang dihadapi, sehingga secara alamiah siswa menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

d) Mengolah data (*Data Processing*)

Menurut Syah (2004: 244) pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu (Djamarah, 2002: 22). Pengolahan data disebut juga dengan pengkodean (*coding*) atau kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut siswa akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/ penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

e) Memverifikasi data (*Verification*)

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan sebelumnya dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil *data processing* (Syah, 2004: 244). Dalam hal *verification*, menurut Brunner, proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupannya. Berdasarkan hasil pengolahan data dan tafsiran terhadap data, kemudian dikaitkan dengan hipotesis, maka akan terjawab apakah hipotesis tersebut terbukti atau tidak.

f) Menarik kesimpulan (*Generalization*)

Tahap generalisasi/ menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi (Syah, 2004: 244). Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. Setelah menarik kesimpulan siswa harus memperhatikan proses generalisasi



yang menekankan pentingnya penguasaan materi pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu.

Hubungan antara sintak model pembelajaran *discovery learning* dengan langkah pembelajaran pendekatan saintifik diilustrasikan pada contoh berikut ini:

Sintaks <i>discovery learning</i>	Langkah/Kegiatan Pembelajaran				
	Mengamati	Menanya	Mengumpulkan data	Mengasosiasi	Mengomunikasikan
<i>Essential question</i>	Mengamati fenomena sosial yang terjadi di masyarakat (masalah makanan yang halal dan baik)	Mengidentifikasi masalah untuk memperoleh masalah yang pokok sebagai landasan untuk melakukan penelitian sosial dan kemudian dikembangkan menjadi rumusan masalah			
<i>Designing Project Plan</i>			Menyusun rancangan penelitian sosial. Menyusun instrumen penelitian		
<i>Creating Schedule</i>			Membuat jadwal penelitian (rencana, pelaksanaan, dan pelaporan)		



<i>Sintaks discovery learning</i>	Langkah/Kegiatan Pembelajaran				
	Mengamati	Menanya	Mengumpulkan data	Mengasosiasi	Mengomunikasikan
<i>Monitor the progress</i>			Pengumpulan data penelitian		
			Guru memonitor aktivitas peserta didik selama proses penelitian		
<i>Assess the outcome</i>				Analisis data penelitian	
				Guru melakukan evaluasi tentang apa yang telah dilakukan oleh peserta didik	
<i>Evaluate the experiment</i>				Membuat kesimpulan dan laporan hasil penelitian tentang	Mempresentasikan hasil penelitian tentang fenomena sosial



Sintaks <i>discovery learning</i>	Langkah/Kegiatan Pembelajaran				
	Mengamati	Menanya	Mengumpulkan data	Mengasosiasi	Mengomunikasikan
				fenomena sosial	Melakukan refleksi bersama guru dg peserta didik

2) Persyaratan Pendukung

Pemilihan model *discovery learning* memerlukan persyaratan pendukung untuk mereduksi kelemahan yang sering ditemukan, antara lain:

- a) Secara klasikal siswa perlu memiliki kecerdasan/ kecakapan awal yang baik selain keterampilan berbicara dan menulis yang baik. Siswa yang kurang pandai akan mengalami kesulitan untuk mengabstraksi, berpikir atau mengungkapkan hubungan antar konsep-konsep. Dikhawatirkan hal ini akan menimbulkan frustrasi dalam belajar.
- b) Jumlah siswa tidak terlalu banyak (idealnya maksimal 32), karena untuk mengelola jumlah siswa yang banyak membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
- c) Pemilihan materi harus dengan kompetensi dominan pada aspek pemahaman.
- d) Fasilitas harus memadai, seperti, media, alat dan sumber belajar.

3) Manfaat Model *Discovery Learning*

- a) Membantu siswa memperbaiki dan meningkatkan keterampilan kognisi. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini dimana keberhasilan tergantung pada bagaimana cara belajarnya.
- b) Pengetahuan yang diperoleh bersifat individual dan optimal karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer pengetahuan.

- 
- c) Menumbuhkan rasa senang pada siswa, karena berhasil melakukan penyelidikan.
 - d) Memungkinkan siswa berkembang dengan cepat sesuai kemampuannya.
 - e) Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajar dengan melibatkan akal dan motivasinya.
 - f) Membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan diri melalui kerjasama dengan siswa lain.
 - g) Membantu siswa menghilangkan keraguan karena mengarah pada kebenaran final yang dialami dalam keterlibatannya.
 - h) Mendorong siswa berpikir secara intuitif, inisiatif, dalam merumuskan hipotesis.
 - i) Dapat mengembangkan bakat, minat, motivasi, dan keingintahuan.
 - j) Memungkinkan siswa memanfaatkan berbagai sumber belajar.

b. *Project Based Learning*

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning* atau PjBL)) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/ kegiatan sebagai inti pembelajaran. Pembelajaran Berbasis Proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan insvestigasi dan memahaminya. Melalui PjBL, proses *inquiry* dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (*a guiding question*) dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum. Pembelajaran Berbasis Proyek memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif.

1) Langkah Pembelajaran

- a) Menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang memberikan tugas kepada siswa dalam melakukan



suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan dunia nyata yang dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Guru berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk siswa sesuai dengan tuntutan kompetensi yang diharapkan. Penyiapan pertanyaan dapat dilakukan di awal semester agar dapat dirancang kegiatan selanjutnya yaitu mendesain perencanaan.

b) Mendesain perencanaan proyek

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dengan siswa sehingga siswa merasa “memiliki” proyek tersebut. Perencanaan berisi aturan main, pemilihan aktivitas pendukung untuk menjawab pertanyaan esensial dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin. Juga mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

c) Menyusun jadwal

Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (1) membuat *timeline* untuk menyelesaikan proyek, (2) membuat *deadline* penyelesaian proyek, (3) membawa siswa agar merencanakan cara yang baru, (4) membimbing siswa ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta siswa untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

d) Memonitor kegiatan dan perkembangan proyek

Guru bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap proses. Dengan kata lain guru berperan menjadi mentor bagi aktivitas siswa. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

e) Menguji hasil

Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang



sudah dicapai siswa, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

f) Mengevaluasi kegiatan/ pengalaman

Pada akhir proses pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini siswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Guru dan siswa mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

Hubungan antara sintak model pembelajaran *project based learning* dengan langkah kegiatan pembelajaran pendekatan saintifik diilustrasikan pada contoh berikut ini.

Sintaks <i>project based learning</i>	Langkah/Kegiatan Pembelajaran				
	Mengamati	Menanya	Mengumpulkan data	Mengasosiasi	Mengomunikasikan
<i>Essential question</i>	Mengamati fenomena sosial yang terjadi di masyarakat persoalan keagamaan.	Mengidentifikasi masalah untuk memperoleh masalah yang pokok sebagai landasan untuk melakukan penelitian sosial keagamaan kemudian dikembangkan menjadi rumusan masalah			
<i>Designing Project Plan</i>			Menyusun rancangan penelitian sosial. Menyusun instrumen penelitian		
<i>Creating Schedule</i>			Membuat jadwal		

Sintaks <i>project based learning</i>	Langkah/Kegiatan Pembelajaran				
	Mengamati	Menanya	Mengumpulkan data	Mengasosiasi	Mengomunikasikan
			penelitian (rencana, pelaksanaan, dan pelaporan)		
<i>Monitor the progress</i>			Pengumpulan data penelitian Guru memonitor aktivitas peserta didik selama proses penelitian		
<i>Assess the outcome</i>				Analisis data penelitian Guru melakukan evaluasi tentang apa yang telah dilakukan oleh peserta didik	
<i>Evaluate the experimen</i>				Membuat kesimpulan dan laporan hasil penelitian tentang fenomena sosial keagamaan dalam Pendidikan Agama di sekolah.	Mempresentasikan hasil penelitian tentang fenomena sosial keagamaan Melakukan refleksi bersama guru dg peserta didik

2) Persyaratan pendukung

Pemilihan model pembelajaran *project based learning* memerlukan dukungan persyaratan untuk mereduksi kelemahan yang sering terjadi, antara lain:

- 
- a) Siswa terbiasa dengan aktivitas pemecahan masalah, sehingga proyek tidak memakan waktu terlalu lama.
 - b) Dukungan sarana dan prasarana yang memadai termasuk peralatan belajar.
 - c) Pengaturan waktu dan jadwal kegiatan yang terkontrol.
 - d) Perlunya kejelasan tugas dan hasil yang diharapkan dari kegiatan proyek.

3) Manfaat model pembelajaran *project based learning*

- a) Meningkatkan motivasi belajar, mendorong kemampuan siswa melakukan pekerjaan penting, artinya mereka perlu dihargai.
- b) Mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis.
- c) Mengembangkan keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan pengelolaan sumberdaya.
- d) Memberikan pengalaman kepada siswa dalam pembelajaran, praktik, dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
- e) Melibatkan siswa untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata.
- f) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga siswa maupun guru menikmati proses pembelajaran.

c. *Problem Based Learning*

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan sebuah model pembelajaran yang menyajikan berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari peserta didik (bersifat kontekstual) sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. *Problem Based Learning* (PBL) menantang peserta didik untuk “belajar bagaimana belajar”, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Masalah yang diberikan ini digunakan untuk mengikat peserta didik pada rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dimaksud. Masalah diberikan kepada peserta



didik, sebelum peserta didik mempelajari konsep atau materi yang berkenaan dengan masalah yang harus dipecahkan.

1) Langkah Pembelajaran

a) Mengorientasi peserta didik pada masalah

Pembelajaran dimulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktivitas-aktivitas yang akan dilakukan. Tahapan ini sangat penting dimana guru harus menjelaskan dengan rinci apa yang dilakukan oleh siswa maupun guru, serta dijelaskan bagaimana guru akan mengevaluasi proses pembelajaran. Hal ini sangat penting untuk memberikan motivasi agar siswa dapat mengerti dalam pembelajaran yang akan dilakukan. Ada empat hal yang perlu dilakukan dalam proses ini, yaitu:

- (1) Tujuan utama pengajaran tidak untuk mempelajari sejumlah besar informasi baru, tetapi lebih kepada belajar bagaimana menyelidiki masalah-masalah penting dan bagaimana menjadi siswa yang mandiri.
- (2) Permasalahan dan pertanyaan yang diselidiki tidak mempunyai jawaban mutlak “benar“, sebuah masalah yang rumit atau kompleks mempunyai banyak penyelesaian dan seringkali bertentangan.
- (3) Selama tahap penyelidikan (dalam pengajaran ini), siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan dan mencari informasi. Guru akan bertindak sebagai pembimbing yang siap membantu, sedangkan siswa harus berusaha untuk bekerja mandiri atau dengan temannya.
- (4) Selama tahap analisis dan penjelasan, siswa didorong untuk menyatakan ide-idenya secara terbuka. Semua peserta didik diberi peluang untuk menyumbang kepada penyelidikan dan menyampaikan ide-ide mereka.

b) Mengorganisasikan kegiatan pembelajaran

Di samping mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, pembelajaran PBL juga mendorong peserta didik belajar berkolaborasi. Pemecahan suatu masalah sangat membutuhkan kerjasama dan *sharing*



antar anggota. Oleh sebab itu guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok siswa, masing-masing kelompok akan memilih dan memecahkan masalah yang berbeda. Prinsip-prinsip pengelompokan siswa dalam pembelajaran kooperatif dapat digunakan dalam konteks ini, misalnya: kelompok harus heterogen, pentingnya interaksi antar anggota, komunikasi yang efektif, adanya tutor sebaya, dan sebagainya. Guru sangat penting memonitor dan mengevaluasi kerja masing-masing kelompok untuk menjaga kinerja dan dinamika kelompok selama pembelajaran.

Setelah siswa diorientasikan pada suatu masalah dan telah membentuk kelompok belajar, selanjutnya guru menetapkan subtopik-subtopik yang spesifik, tugas-tugas penyelidikan, dan jadwal. Tantangan utama bagi guru pada tahap ini adalah mengupayakan agar semua siswa aktif terlibat dalam kegiatan penyelidikan sehingga hasil-hasil penyelidikan sebagai penyelesaian terhadap permasalahan tersebut, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta memamerkannya. Guru bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain guru berperan menjadi mentor bagi aktivitas siswa. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

c) Membimbing penyelidikan mandiri dan kelompok

Penyelidikan adalah inti dari PBL. Meskipun setiap situasi permasalahan memerlukan teknik penyelidikan yang berbeda, namun pada umumnya melibatkan karakter yang identik, yakni pengumpulan data dan eksperimen, berhipotesis dan penjelasan, dan memberikan pemecahan. Pengumpulan data dan eksperimentasi merupakan aspek yang sangat penting. Pada tahap ini, guru harus mendorong siswa untuk mengumpulkan data dan melaksanakan eksperimen (mental maupun aktual) sampai mereka betul-betul memahami dimensi situasi permasalahan. Tujuannya adalah agar siswa mengumpulkan cukup



informasi untuk menciptakan dan membangun ide mereka sendiri. Guru membantu siswa mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari berbagai sumber, dan mengajukan pertanyaan pada siswa untuk berpikir tentang masalah dan ragam informasi yang dibutuhkan untuk sampai pada pemecahan masalah yang dapat dipertahankan.

Setelah siswa mengumpulkan cukup data dan memberikan permasalahan tentang fenomena yang mereka selidiki, selanjutnya mereka mulai menawarkan penjelasan dalam bentuk hipotesis, penjelasan, dan pemecahan. Selama pembelajaran pada fase ini, guru mendorong siswa untuk menyampaikan ide-idenya dan menerima secara penuh. Guru juga harus mengajukan pertanyaan yang mendorong siswa berpikir tentang kelayakan hipotesis dan solusi yang mereka buat serta kualitas informasi yang dikumpulkan.

d) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Tahap penyelidikan diikuti dengan menciptakan artefak (hasil karya) dan pameran. Artefak lebih dari sekedar laporan tertulis, namun bisa berupa suatu video tape (menunjukkan situasi masalah dan pemecahan yang diusulkan), model (perwujudan secara fisik dari situasi masalah dan pemecahannya), program komputer, dan sajian multimedia. Tentunya kecanggihan artefak sangat dipengaruhi tingkat berpikir siswa. Langkah selanjutnya adalah memamerkan hasil karyanya dan guru berperan sebagai organisator pameran. Akan lebih baik jika dalam pameran ini melibatkan siswa lainnya, guru-guru, orang tua, dan lainnya dapat menjadi “penilai” atau memberikan umpan balik. Misalnya, hasil karya siswa dengan tulisan indah (Tulisan dengan kertas biasa atau kanfas).

e) Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah

Fase ini merupakan tahap akhir dalam PBL. Fase ini dimaksudkan untuk membantu siswa menganalisis dan mengevaluasi proses mereka sendiri dan keterampilan penyelidikan dan intelektual yang mereka gunakan. Selama fase ini guru meminta siswa untuk merekonstruksi



pemikiran dan aktivitas yang telah dilakukan selama proses kegiatan belajarnya.

Hubungan antara sintak model pembelajaran *problem based learning* dengan langkah kegiatan pembelajaran pendekatan saintifik diilustrasikan pada contoh berikut ini.

Sintaks <i>problem based learning</i>	Langkah/Kegiatan Pembelajaran				
	Mengamati	Menanya	Mengumpulkan data/informasi	Mengasosiasi	Mengomunikasikan
Mengorientasi peserta didik pada masalah	Melihat video atau gambar atau berita beberapa contoh kehidupan para fakir miskin dalam kesehariannya.		Mencari informasi tentang kondisi fakir miskin secara rinci dan perilaku yang timbul akibat kemiskinan dengan beberapa pilihan mencari literatur tentang masalah pokok(apa, bagaimana, dan mengapa)		Mempresentasikan/menyampaikan hasil analisis terhadap tayangan video/ gambar/ berita beberapa contoh keadaan yang menggambarkan perilaku fakir miskin.
Mengorganisasikan kegiatan pembelajaran		Diskusi kelompok mengenai kondisi fakir miskin yang berada pada lingkungan sekitar peserta didik.			



Sintaks <i>problem based learning</i>	Langkah/Kegiatan Pembelajaran				
	Mengamati	Menanya	Mengumpulkan data/informasi	Mengasosiasi	Mengomunikasikan
		Diskusi Kelas mengenai skala prioritas pengelolaan tau Konsepnya			
Membimbing Penyelidikan Mandiri			Mencari informasi tentang data fakir miskin di wilayah/d aerah masing-masing. Menafsirkan dan memahami konsep menurut Al Kitab.		
Mengembangkan dan Menyajikan Karya					
Analisis dan Evaluasi				menganalisis hubungan antara konsep al-Kitab tentang membiarkan fakir miskin dan berpikir rasional dalam mengelolanya serta memecahkan masalah pokok upaya menanggulangi fakir miskin (solusi yang ditawarkan).	



d. Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran Kontekstual atau *Contextual Teaching Learning* (CTL) adalah sebuah sistem belajar yang didasarkan pada filosofi konstruktivistik. Filosofi ini berasumsi bahwa siswa mampu menyerap pelajaran apabila mereka menangkap makna dalam materi akademis yang mereka terima, dan mereka menangkap makna dalam tugas-tugas sekolah jika mereka bisa mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan dan pengalaman yang sudah mereka miliki sebelumnya.

Dalam pendekatan kontekstual, ada delapan (8) komponen yang harus ditempuh, yaitu:

- 1) membuat keterkaitan-keterkaitan yang bermakna,
- 2) melakukan pekerjaan yang berarti,
- 3) melakukan pembelajaran yang diatur sendiri,
- 4) bekerja sama,
- 5) berpikir kritis dan kreatif,
- 6) membantu individu untuk tumbuh dan berkembang,
- 7) mencapai standar yang tinggi, dan
- 8) menggunakan penilaian otentik.

Pendekatan kontekstual dapat diterapkan dalam mata pelajaran apa saja, tidak terkecuali mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Menurut konsep CTL, belajar akan lebih bermakna jika anak didik 'mengalami' apa yang dipelajarinya, bukan sekedar 'mengetahui' apa yang dipelajarinya. Pembelajaran yang berorientasi pada target penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi 'mengingat' jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak didik memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang (Hernowo, 2005: 61).

CTL merupakan konsep belajar yang membantu para guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan konsep itu, hasil pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan transfer



pengetahuan dari guru kepada siswa. Proses pembelajaran lebih dipentingkan daripada hasil.

Dari konsep tersebut ada tiga (3) hal yang harus dipahami. *Pertama*, CTL menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi. Artinya, proses belajar diorientasikan pada proses pengalaman secara langsung. Proses belajar dalam konteks CTL tidak mengharapkan agar siswa hanya menerima pelajaran, tetapi yang diutamakan adalah proses mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran.

Kedua, CTL mendorong agar siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata. Artinya, siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting sebab dengan mengkorelasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, materi yang dipelajarinya itu akan bermakna secara fungsional dan tertanam erat dalam memori siswa sehingga tidak akan mudah terlupakan.

Ketiga, CTL mendorong siswa untuk dapat menerapkan pengetahuannya dalam kehidupan. Artinya, CTL tidak hanya mengharapkan siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya, tetapi bagaimana materi itu dapat mewarnai perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Materi pelajaran dalam konteks CTL tidak untuk ditumpuk di otak dan kemudian dilupakan, tetapi sebagai bekal bagi mereka dalam kehidupan nyata.

Terdapat lima (5) karakteristik penting dalam proses pembelajaran yang menggunakan CTL:

- 1) Dalam CTL pembelajaran merupakan proses pengaktifan pengetahuan yang sudah ada (*activating knowledge*). Artinya, apa yang akan dipelajari tidak terlepas dari pengetahuan yang sudah dipelajari. Dengan demikian, pengetahuan yang akan diperoleh siswa adalah pengetahuan yang utuh yang memiliki keterkaitan satu sama lain.
- 2) Pembelajaran yang kontekstual adalah pembelajaran dalam rangka memperoleh dan menambah pengetahuan baru (*acquiring knowledge*). Pengetahuan baru itu dapat diperoleh dengan cara deduktif. Artinya, pembelajaran dimulai dengan mempelajari secara keseluruhan kemudian



memperhatikan detailnya.

- 3) Pemahaman pengetahuan (*understanding knowledge*) berarti pengetahuan yang diperoleh bukan untuk dihafal, melainkan untuk dipahami dan diyakini.
- 4) Mempraktikkan pengetahuan dan pengalaman tersebut (*applying knowledge*). Artinya, pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya harus dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata.
- 5) Melakukan refleksi (*reflecting knowledge*) terhadap strategi pengembangan pengetahuan. Hal ini dilakukan sebagai umpan balik untuk proses perbaikan dan penyempurnaan strategi.

e. Pembelajaran Inkuiri

Pembelajaran inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sesuatu (benda, manusia atau peristiwa) secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.

Pembelajaran inkuiri menekankan kepada proses mencari dan menemukan. Materi pelajaran tidak diberikan secara langsung. Peran siswa dalam pembelajaran ini adalah mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran, sedangkan guru berperan sebagai “fasilitator” dan “pembimbing” siswa untuk belajar. Pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir itu sendiri biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan siswa. Pembelajaran ini sering juga dinamakan pembelajaran *heuristic*, yang berasal dari bahasa Yunani, yaitu *heuriskein* yang berarti “saya menemukan”.

Joyce (Gulo, 2005) mengemukakan kondisi-kondisi umum yang merupakan syarat bagi timbulnya kegiatan inkuiri bagi siswa, yaitu: 1) aspek sosial di dalam kelas dan suasana bebas-terbuka dan permisif yang mengundang siswa berdiskusi; 2) berfokus pada hipotesis yang perlu diuji



kebenarannya; dan 3) penggunaan fakta sebagai evidensi dan di dalam proses pembelajaran dibicarakan validitas dan reliabilitas tentang fakta, sebagaimana lazimnya dalam pengujian hipotesis.

1) Ciri-ciri Pembelajaran Inkuiri

Pembelajaran inkuiri memiliki beberapa ciri, di antaranya: *Pertama*, pembelajaran inkuiri menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan. Artinya, pada pembelajaran inkuiri menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi pelajaran melalui penjelasan guru secara verbal, tetapi mereka berperan untuk menemukan sendiri inti dari materi pelajaran itu sendiri.

Kedua, seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (*self belief*). Dengan demikian, pada pembelajaran inkuiri menempatkan guru bukan sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi lebih diposisikan sebagai fasilitator dan motivator belajar siswa.

Aktivitas pembelajaran biasanya dilakukan melalui proses tanya jawab antara guru dan siswa. Karena itu kemampuan guru dalam menggunakan teknik bertanya merupakan syarat utama dalam melakukan inkuiri. Guru dalam mengembangkan sikap inkuiri di kelas mempunyai peranan sebagai konselor, konsultan, teman yang kritis dan fasilitator. Ia harus dapat membimbing dan merefleksikan pengalaman kelompok, serta memberi kemudahan bagi kerja kelompok.

Ketiga, tujuan dari pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Dengan demikian, dalam pembelajaran inkuiri siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran, akan tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimilikinya. Manusia yang hanya menguasai pelajaran belum tentu dapat mengembangkan kemampuan



berpikir secara optimal. Sebaliknya, siswa akan dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya manakala ia bisa menguasai materi pelajaran.

2) Prinsip-Prinsip Pembelajaran Inkuiri

Pembelajaran inkuiri mengacu pada prinsip-prinsip berikut ini:

- a) Berorientasi pada Pengembangan Intelektual. Tujuan utama dari pembelajaran inkuiri adalah pengembangan kemampuan berpikir. Dengan demikian, pembelajaran ini selain berorientasi kepada hasil belajar juga berorientasi pada proses belajar.
- b) Prinsip Interaksi. Proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses interaksi, baik interaksi antara siswa maupun interaksi siswa dengan guru, bahkan interaksi antara siswa dengan lingkungan. Pembelajaran sebagai proses interaksi berarti menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, tetapi sebagai pengatur lingkungan atau pengatur interaksi itu sendiri.
- c) Prinsip Bertanya. Peran guru yang harus dilakukan dalam menggunakan pembelajaran ini adalah guru sebagai penanya. Sebab, kemampuan siswa untuk menjawab setiap pertanyaan pada dasarnya sudah merupakan sebagian dari proses berpikir. Dalam hal ini, kemampuan guru untuk bertanya dalam setiap langkah inkuiri sangat diperlukan. Di samping itu, pada pembelajaran ini juga perlu dikembangkan sikap kritis siswa dengan selalu bertanya dan mempertanyakan berbagai fenomena yang sedang dipelajarinya.
- d) Prinsip Belajar untuk Berpikir. Belajar bukan hanya mengingat sejumlah fakta, akan tetapi belajar adalah proses berpikir (*learning how to think*), yakni proses mengembangkan potensi seluruh otak. Pembelajaran berpikir adalah pemanfaatan dan penggunaan otak secara maksimal.
- e) Prinsip Keterbukaan. Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang menyediakan berbagai kemungkinan sebagai hipotesis yang harus dibuktikan kebenarannya. Tugas guru adalah menyediakan ruang untuk memberikan kesempatan kepada siswa



mengembangkan hipotesis dan secara terbuka membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan.

3) Langkah-Langkah Pelaksanaan Pembelajaran Inkuiri

Proses pembelajaran inkuiri dilakukan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

- a) *Merumuskan masalah*; kemampuan yang dituntut adalah: (1) kesadaran terhadap masalah; (2) melihat pentingnya masalah dan (3) merumuskan masalah.
- b) *Mengembangkan hipotesis*; kemampuan yang dituntut dalam mengembangkan hipotesis ini adalah: (1) menguji dan menggolongkan data yang dapat diperoleh; (2) melihat dan merumuskan hubungan yang ada secara logis; dan (3) merumuskan hipotesis.
- c) *Menguji jawaban tentatif*; kemampuan yang dituntut adalah: (1) merakit peristiwa, terdiri dari: mengidentifikasi peristiwa yang dibutuhkan, mengumpulkan data, dan mengevaluasi data; (2) menyusun data, terdiri dari: mentranslasikan data, menginterpretasikan data dan mengklasifikasikan data; (3) analisis data, terdiri dari: melihat hubungan, mencatat persamaan dan perbedaan, dan mengidentifikasikan trend, sekuensi, dan keteraturan.
- d) *Menarik kesimpulan*; kemampuan yang dituntut adalah: (1) mencari pola dan makna hubungan; dan (2) merumuskan kesimpulan.
- e) *Menerapkan kesimpulan dan generalisasi*.

4) Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Inkuiri

Pembelajaran inkuiri merupakan pembelajaran yang banyak dianjurkan, karena memiliki beberapa keunggulan, diantaranya:

1. Pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran melalui model ini dianggap jauh lebih bermakna.
2. Pembelajaran ini dapat memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka.

- 
3. Pembelajaran ini merupakan strategi yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman.
 4. Keuntungan lain adalah dapat melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata. Artinya, siswa yang memiliki kemampuan belajar bagus tidak akan terhambat oleh siswa yang lemah dalam belajar.

Di samping memiliki keunggulan, pembelajaran ini juga mempunyai kelemahan, diantaranya:

- a) Sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa.
- b) Sulit dalam merencanakan pembelajaran oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
- c) Kadang-kadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga sering guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan.
- d) Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka strategi ini tampaknya akan sulit diimplementasikan.

3. Langkah Pemilihan Model Pembelajaran

Pemilihan model pembelajaran (*discovery learning*, *project based learning*, atau *problem based learning*) sebagai pelaksanaan pendekatan saintifik pembelajaran memerlukan analisis yang cermat sesuai dengan karakteristik kompetensi dan kegiatan pembelajaran dalam silabus. Pemilihan model pembelajaran mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut.

- 1) Karakteristik pengetahuan yang dikembangkan menurut kategori faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif. Pada pengetahuan faktual dan konseptual dapat dipilih *discovery learning*, sedangkan pada pengetahuan prosedural dapat dipilih *project based learning* dan *problem based learning*.
- 2) Karakteristik keterampilan yang tertuang pada rumusan kompetensi dasar dari KI-4. Pada keterampilan abstrak dapat dipilih *discovery learning* dan



problem based learning, sedangkan pada keterampilan konkret dapat dipilih *project based learning*.

- 3) Pemilihan ketiga model tersebut mempertimbangkan sikap yang dikembangkan, baik sikap religius (KI-1) maupun sikap sosial (KI-2)

Berikut contoh matrik pemilihan model yang dapat digunakan sesuai dengan dimensi pengetahuan dan keterampilan:

Dimensi Pengetahuan	Dimensi Keterampilan	
	Abstrak	Konkret
Faktual	<i>Discovery Learning</i>	<i>Discovery Learning</i>
Konseptual	<i>Discovery Learning</i>	<i>Discovery Learning</i>
Prosedural	<i>Discovery Learning</i> <i>Problem Based Learning</i>	<i>Discovery Learning</i> <i>Problem Based Learning</i>
Metakognitif	<i>Discovery Learning</i> <i>Projec Based Larning</i> <i>Problem Based Learning</i>	<i>Discovery Learning</i> <i>Projec Based Larning</i> <i>Problem Based Learning</i>

Berikut ini contoh pilihan Model Pembelajaran Sesuai dengan Karakteristik Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam:

Kompetensi Dasar	<i>Dicoverly Learning</i>	<i>Project Based Learning</i>	<i>Problem Based Learning</i>	Kelas
Memahami tentang pengelolaan wakaf dengan dalil surat Al Imran ayat 92 dan hadis riwayat Abu Dawud.	√			X
Memahami ayat-ayat al-Qur'an dan hadis tentang taat, kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja QS. An Nisa' ayat 59, Al Maidah ayat 48 dan QS at-Taubah ayat 105		√		XI
Menghindarkan diri dari pergaulan bebas dan perbuatan zina sebagai implementasi dari pemahaman QS. Al Isra' ayat 32 dan QS an Nur ayat 2 serta hadis yang terkait			√	X

Kegiatan Belajar 4:

TECHNOLOGICAL, PEDAGOGICAL AND CONTENT KNOWLEDGE (TPACK) DALAM PEMBELAJARAN PAI



Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran yang diharapkan pada materi ini adalah mampu merancang pembelajaran Pendidikan Agama dengan menerapkan prinsip memadukan pengetahuan yang terkait materi ajar, pedagogic serta teknologi informasi dan komunikasi atau penerapan technological, pedagogical and content Knowledge (TPACK) dan pendekatan lain yang relevan dalam pembelajaran

Sub Capaian Mata Kuliah

- 1.1 Menentukan model/ pendekatan/strategi pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, perkembangan intelektual, moral dan social peserta didik, lingkungan sekolah, serta pengembangan teknologi abad 21.
- 2.1 Menganalisis berbagai sumber belajar dan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang mendukung keterpaduan pembelajaran
- 3.1 Menerapkan model-model pembelajaran secara terstruktur dalam perencanaan pembelajaran.

Pokok-Pokok Materi

1. *Technological, Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)*
2. Implementasi TPACK pada Pendidikan Dasar dan Menengah
3. Implementasi TPACK di Perguruan Tinggi
4. Implementasi TPACK dalam Pembelajaran Pendidikan Agama

Indikator Kompetensi

1. Memahami *Technological, Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)*
2. Memahami Implementasi TPACK pada Pendidikan Dasar dan Menengah
3. Memahami Implementasi TPACK di Perguruan Tinggi
4. Memahami Implementasi TPACK dalam Pembelajaran Pendidikan Agama



A. Uraian Materi

1. *Technological, Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)*

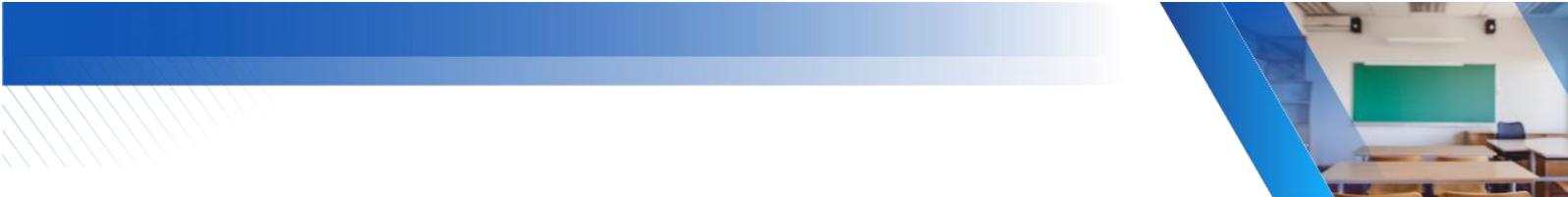
Technological, Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) adalah sebuah konsep integrasi dari tiga unsur yang berbeda; teknologi, pedagogi, dan konten pengetahuan. Pengetahuan tentang ketiganya disatukan menjadi sebuah kemampuan pendidik yang komprehensif dalam dunia pendidikan bernama TPACK. Tiga unsur yang disatukan dalam perencanaan, proses dan evaluasi pendidikan itu menjadi trio yang hebat dalam pengembangan ekosistem pendidikan masa depan yang dikenal sebagai era teknologi digital.

Teknologi mutakhir yang digunakan oleh banyak orang adalah teknologi digital setelah berakhirnya teknologi sederhana semisal kapur, OHP dan seterusnya. Dalam prosesnya, ada digitalisasi data dalam segala bidang kehidupan, baik itu ekonomi, politik, sosial, kebudayaan, pendidikan dan lainnya. Proses digitalisasi yang dimaksud adalah migrasi data dari data *real* dalam bentuk manual ke data yang virtual. Contoh konkret dalam dunia pendidikan adalah migrasi dari *printed book* ke *electronic book*.

Dalam konteks dunia administrasi negara, ada migrasi data dari berbentuk kartu manual menjadi virtual semisal e-ktp, paspor dan lainnya. Hampir semua proses awal digitalisasi dimulai dari input data secara elektronik dan direkam kemudian dapat diakses secara virtual, kapan saja dan dimana saja. Teknologi digital ini dapat diadaptasi dan disesuaikan dalam dunia pendidikan.

Pedagogi atau seni mengajar anak kecil adalah *core* ilmu pendidikan. Dengannya kita mampu merekayasa dari tujuan pendidikan, proses sampai kepada evaluasinya. Kesuksesan akhir pendidikan ditentukan oleh keputusan awal dalam menerapkan pilihan ilmu pedagogi. Apakah pedagogi yang diterapkan itu tepat, cocok, dan meningkatkan mutu pendidikan, itu tergantung dari infrastruktur pendidikan, SDM guru, input siswa, kekayaan materi dan media. Dengan melihat segala komponen pendidikan yang berpengaruh melalui *need analysis*, maka ilmu seni mengajar anak kecil ini akan menjadi bagian penting dalam keberhasilan pendidikan. Karena, dengan ilmu inilah semua aspek pendidikan yang terlibat akan dikaji dan dipertimbangkan.

Content knowledge atau isi pengetahuan adalah objek yang dituju oleh subjek pendidikan bernama guru dan siswa. Objek ini bisa dalam bentuk sikap, pengetahuan



atau keterampilan. Ketiganya bisa bersenyawa satu sama lain dalam satu bidang ilmu (baca: mata pelajaran) bisa juga berpisah satu sama lainnya. Semisal Mata Pelajaran Agama, Mata pelajaran ini memiliki konten semua domain pendidikan: sikap, pengetahuan dan juga keterampilan. Namun untuk belajar Matematika, konten yang disajikan adalah pengetahuan dan keterampilan saja, sedangkan sikap dilakukan secara *indirect teaching*. Jadi konten pengetahuan merupakan objek yang bisa didesain sedemikian rupa sehingga menggabungkan teknologi dan ilmu pengetahuan dalam mendesain konten pengetahuan dalam TPACK adalah sesuatu yang prospektif dilakukan.

Pengetahuan pendidik tentang teknologi, pedagogi dan konten yang integratif dapat menjadi salah satu kemampuan dahsyat dalam implementasi pendidikan (kurikulum) masa kini (era digital). Ketika abai terhadap penggunaan teknologi, maka akan dipastikan pengembangan pendidikan akan stagnan dan tidak dapat menyesuaikan dengan pengembangan jaman. Jadi, TPACK adalah sebuah konsep yang tepat sebagai sebuah instrument implementasi kurikulum dalam ekosistem pendidikan di era digital.

Ketika manusia menemukan teknologi digital melalui penemuan komputer, maka teknologi ini menjadi instrument penting dalam kehidupan manusia. Di awal periode ini, teknologi komputer menjadi sebuah “teknologi informasi” yang cepat dan modern. Setiap sistem kehidupan mengadopsi dan mengadaptasi teknologi ini sebagai teknologi informasi yang dibutuhkan. Seiring dengan perkembangannya, teknologi informasi ini bermetamorfosis menjadi teknologi lainnya yaitu teknologi data.

Teknologi data adalah fase kedua setelah teknologi informasi. Teknologi ini menjadi hal yang lumrah dan digunakan banyak orang, baik untuk kepentingan dimensi ekonomi, politik dan lainnya. Teknologi data adalah teknologi untuk menguasai data dan menjual atau menggunakan data virtual untuk kepentingan pemilikinya. Semakin orang menguasai data, maka semakin ia menguasai dunia dan tentu saja menjadi pemenang dalam persaingan kontestasi di dunia.

Saat ini, banyak orang menggunakan website sebagai media untuk informasi dan publikasi. Koran yang dicetak atau tv yang disiarkan menghadapi persaingan sengit dengan koran atau tv dalam jaringan (*daring -online*). Persaingan ini (*online vs off line*) semakin sengit manakala setiap orang dapat mengakses internet dengan murah



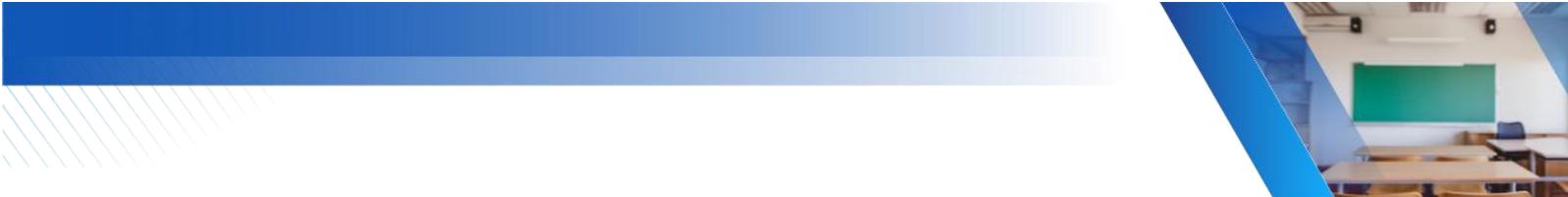
dan mudah. Konten informasi *offline* semakin terseret dan makin ditinggalkan oleh manusia era digital.

Orang berlomba untuk mengumpulkan data sebanyak-banyaknya untuk dijadikan alat menguasai dunia. Cara pengumpulannya adalah dengan cara korporasi modern atau menggunakan seluruh partisipasi manusia. Google, misalnya, perusahaan ini menggunakan partisipasi seluruh manusia yang terkoneksi internet untuk mengumpulkan data dan dia mengumpulkannya dalam sebuah mesin untuk digunakan sebagai kepentingan bersama. Hal ini membuat setiap orang bisa memproduksi data dan kemudian bisa di jual atau dipublikasikan dengan bebas, sehingga setiap orang bisa menjadi cameramen, bisa jadi produser, bisa jadi selebritis dan seterusnya. Inilah era perpindahan dari teknologi informasi ke teknologi data.

Sebagai contoh, ketika setiap orang merasa butuh terhadap dunia virtual, maka yang selanjutnya dibutuhkan adalah data virtualnya. Data ini harus direkam secara virtual dari dunia real. Salah satu yang sangat berpengaruh adalah memetakan dunia dengan *digital map*. *Google* dengan *Google Map*-nya mampu menjadi salah satu perusahaan yang memberikan kontribusi data paling besar disamping *Search Engine* yang dimilikinya. Peta yang dimilikinya menjadi data yang kemudian menjadi awal pemetaan kekuatan sistem kehidupan lainnya. Misalnya, sistem transportasi yang menghasilkan sistem transportasi *online* yang infrastrukturnya ditentukan oleh *Google Map*. Contoh lain, dengan kemampuan mengumpulkan data yang luar biasa, *Google* mampu untuk mengumpulkan semua pengembang aplikasi dan menjualnya di *Play Store* dan setiap orang “membeli” aplikasi di tokonya. Begitu juga *Google* membantu para pebisnis daring membuat lebih mudah dengan menyediakan *Market Place* sebagai cara baru dalam transaksi jual beli.

Beberapa contoh migrasi dari teknologi informasi ke teknologi data inilah yang membuat dunia pendidikan kita harus merubah paradigma lamanya. Dahulu sekolah itu harus ada gedungnya, gurunya dan segala aspek *real* yang harus dipenuhinya. Hari ini banyak sekolah yang menyediakan fasilitas pendidikan hanya bermodalkan teknologi data. Peserta didik tinggal duduk di rumahnya dan membuka komputer yang dimilikinya dengan penggunaan listrik dan jaringan internet di rumahnya.

Mereka tinggal registrasi dan melakukan instruksi yang mudah dilakukan secara online. Prosesnya mirip dengan sekolah manual namun ekosistemnya di virtual. Ada



Guru yang dipersiapkan dalam teknologi datanya semisal video pembelajaran, ada materi ajar yang sangat lengkap yang dipersiapkan oleh teknologi datanya, ada media pembelajaran yang sudah menggunakan *computer/ internet based*, ada juga evaluasi yang didesain secara valid dan reliabel dalam mengukur keberhasilan pendidikannya. Sistem ini lebih hebat dari sekolah nyata. Mungkin yang kurang adalah pengalaman nyata siswa dalam interaksi bersama kawan-kawan sekelasnya.

Dahulu sistem yang mirip -walaupun berbeda jauh- dengan sistem ini adalah *long distance learning* (Pembelajaran jarak jauh). Aktor utama yang melakukan ini adalah Universitas Terbuka dan Sekolah Terbuka. Apabila ada Perguruan tinggi yang membuka kelas jauh, maka dinilai telah mencederai mutu pendidikan sehingga di-*black list* Kementerian. Namun, hari ini Kementerian Ristekdikti mendorong setiap universitas untuk membuka kelas *online*. Kelas ini sama saja dengan kelas jauh, walaupun dalam sistemnya berbeda jauh sekali.

Kelas jauh yang dilarang adalah kelas yang sistem manajemen mutunya tidak jelas, kelas jauh *online* dapat ditelusuri dengan mudah sistem manajemen mutu pendidikannya. Jadi ketika lembaga pendidikan memiliki data yang lengkap dan diintegrasikan dengan teknologi data, maka lembaga pendidikan memiliki peluang untuk membuka kelas virtual yang diperagakan oleh banyak universitas asing di Indonesia.

2. Implementasi TPACK pada Pendidikan Dasar dan Menengah

TPACK baik sebagai teknologi informasi dalam bentuk unit pembelajaran di kelas maupun TPACK dalam bentuk teknologi data dalam bentuk kelembagaan dapat menjadi alternatif paling depan dalam mengawinkan pendidikan nyata dengan pendidikan virtual di era digital. TPACK dalam konteks pembelajaran bisa dengan menggunakan model *Computer Assisted Instruction* (CAI) atau yang lebih ekstrim dengan menggunakan *Computer Based Instruction* (CBI). Komputer sebagai instrument utama dalam pembelajaran ini harus dipersiapkan dalam infrastruktur pendidikan. TPACK dalam kelembagaan bisa didesain dengan menggunakan aplikasi yang dikembangkan semisal ruangguru.com, gurusd.net, atau aplikasi-aplikasi lainnya.



Bagaimana TPACK diaplikasikan di dunia pendidikan dasar dan menengah (dikdasmen)? Karena teknologi sudah menjadi bagian dari kehidupan kita (walaupun belum bisa dipukul rata bagi daerah pedalaman), maka penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan mutlak diperlukan. Dikdasmen memiliki peluang sekaligus tantangan dalam implementasi TPACK. Peluang yang ada harus diambil menjadi sebuah solusi pendidikan masa depan dan tantangan perlu dicari strateginya agar keniscayaan teknologi dalam dunia pendidikan bisa dilakukan secepatnya. Semakin cepat bermigrasi, maka semakin cepat adaptasi pendidikan era digital dilakukan dan semakin cepat juga keberhasilannya.

Implementasi TPACK di Dikdasmen bisa dilakukan dengan dua cara; di ruang kelas dengan menggunakan teknologi sebagai bagian dari pembelajaran dan di ruang global sebagai aplikasi dari implementasi teknologi data.

a. Implementasi TPACK di ruang kelas memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. CAI sebagai contoh yang paling mudah dan CBI adalah contoh yang paling sulit. Implementasi CAI adalah pembelajaran yang dibantu dengan komputer dan sepertinya ini sudah banyak dilakukan oleh banyak guru di Indonesia. Penggunaan *Word Processor*, atau menggunakan aplikasi Microsoft office, Microsoft Power Point, Microsoft Excel adalah beberapa contoh yang digunakan dalam CAI. Alat yang mungkin sering digunakan adalah komputer dan projector. Kemampuan menguasai aplikasi ini relatif mudah dan cepat untuk dipelajari.

b. Implementasi TPACK yang agak rumit dan membutuhkan kemampuan komputer lebih adalah menggunakan CBI. Sesuai dengan namanya *computer-based Instruction*, maka pembelajaran ini berbasis komputer. Semua dilakukan dengan komputer. CBI sebagai sebuah model pembelajaran bisa menggunakan banyak hal dalam komputer, baik belajar dengan menggunakan aplikasi atau belajar dengan seluruh prosesnya menggunakan komputer. Komputer adalah alat utama dan pertama dalam belajar.

Beberapa cara yang bisa digunakan adalah dengan menggunakan aplikasi yang bertebaran di internet. Ada yang gratis ada juga yang berbayar. Salah satu yang bisa digunakan dalam CBI yang mudah adalah menggunakan *web-based learning*. Guru bisa memanfaatkan web sebagai bahan untuk belajar, baik web milik orang lain yang



sudah *established* atau membuat web sendiri sesuai dengan tujuan pembelajaran. Beberapa *social software* yang bisa digunakan adalah blog seperti di Blogspot, WordPress, EzBlogWorld, Bachraich Blog, Getablog atau seperti Wiki dan Podcast. Guru tinggal mendesain blognya atau Wiki dan Podcastnya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Siswa bisa belajar di mana saja dan kapan saja.

Agar TPACK bisa menjadi sebuah ekosistem pendidikan berbasis data, maka guru atau sekolah harus mengembangkan aplikasi komputer. Data-data harus lengkap sehingga isi dari aplikasinya disinyalir dapat membantu siswa belajar dengan cepat dan mudah. Ada dua (2) model yang bisa dikembangkan dalam TPACK berbasis data ini, yaitu: a. TPACK sebagai model untuk membantu siswa belajar tambahan di rumah dan sekolah dapat mengontrol belajarnya secara sistematis, atau b. TPACK sebagai model global yang bisa diakses oleh semua orang untuk belajar. Ruangguru.com adalah salah satu contoh yang mengaplikasikan TPACK dalam dimensi pendidikan yang global tanpa terikat dengan lembaga pendidikan tertentu. Situs ini mengambil ruang bimbel online dengan pola bisnis adsense.

Beberapa strategi TPACK yang dijelaskan di atas menjadi bagian dari peluang implementasi TPACK di Dikdasmen. Ini sangat mungkin dilakukan dan sangat mudah dan murah. Peluang lain adalah berdimensi ekonomis dimana setiap guru yang memiliki konsistensi dalam menggunakan blog (misalnya) dapat mendaftarkan diri ke adsense semacam Google Adsense atau Facebook Adsense. Dari konsistensi data yang dibuat oleh guru atau sekolah, adsense akan menjual data kepada pengiklan sehingga para siswa yang sedang belajar akan disuguhi iklan yang sesuai dengan tujuan blog.

Guru yang memiliki blog akan dapat uang yang besar dalam “menjual data” kepada siswanya. Hal ini bisa menjadi peluang kesejahteraan ekonomi baru di era digital. Dalam beberapa kasus, peluang ini tidak baik karena iklan akan mengganggu proses belajar online. Tapi dalam beberapa konteks, keuntungan adsense bila diperbolehkan akan menyemangati guru dalam kreatifitas pengembangan belajar online.

Tantangan terbesar dalam melakukan TPACK di Dikdasmen adalah kualifikasi guru dalam bidang pengetahuan teknologi komputer (dan turunannya semacam smartphone, phablet, tablet dan sejenisnya). Tidak semua guru memahami teknologi ini sebagai sebuah kemampuan yang penting di luar pedagogis dan pengetahuan



substansi mata pelajaran yang diajarkannya. Bila mereka tidak tahu teknologinya, maka TPACK tidak akan berhasil.

Solusi yang paling memungkinkan adalah melatih guru dalam memahami teknologi komputer/informasi (TI) terlebih dahulu. Baik TI tingkat sederhana seperti yang dilakukan dalam CAI atau TI lebih rumit dengan menggunakan CBI dan pengembangan aplikasi. Bila guru sudah mampu memahami paradigma atau pola kerja komputer serta ingin berani mengintegrasikan dalam pembelajaran, maka langkah ini adalah langkah pertama yang bisa mensukseskan TPACK langkah berikutnya. Guru yang tidak menguasai secara penuh, bisa mempelajari dasar-dasarnya dengan meminta bantuan ahli untuk mengembangkan blog atau aplikasi yang diinginkannya.

Di samping guru, tantangan terbesar adalah insfrastruktur berupa alat-alat komputer dan akses internet yang baik. Pendanaan yang tidak murah harus dipersiapkan oleh sekolah dalam implementasi TPACK. Bagi sekolah di pusat kota dengan siswa yang relatif memiliki perlengkapan seperti laptop dan/atau android, mereka akan lebih mudah untuk dimigrasikan kepada TPACK. Tapi, bagi mereka yang di pedalaman, hal ini membutuhkan pendanaan yang besar yang harus disediakan oleh sekolah (pemerintah) dan mengubah paradigma terlebih dahulu.

3. Implementasi TPACK di Perguruan Tinggi

Perguruan Tinggi (PT) memiliki perbedaan filosofis dengan Dikdasmen. Perbedaan itu diejawantahkan dalam Tridarma PT yang berisi pendidikan dan pengajaran, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Untuk strategi pendidikan dan pengajaran, TPACK dapat tidak memiliki perbedaan yang mencolok dari Dikdasmen. Perbedaan yang penting adalah kontens blog, wiki, podcast atau aplikasinya saja. Penyesuaian isi tentu disesuaikan dengan model pembelaran yang bukan hanya menggunakan ilmu pedagogi tapi menambahkan dengan pendekatan andragogi.

Ada beberapa strategi yang bisa dilakukan PT baik oleh dosen sebagai pengajar dan peneliti atau lembaga sebagai sistem yang melakukan tugas pendidikan, penelitian dan pengabdian. Untuk para dosen yang menggunakan TPACK sebagai instrument dosen professional maka ada beberapa langkah yang bisa dilakukan.

- 
- a. Dalam konteks pembelajaran, langkahnya adalah menggunakan TPACK sebagai media pembelajaran seperti yang dilakukan oleh guru di Dikdasmen. Perbedaannya adalah bagaimana sistem SKS dalam kurikulum KKNI disiasati dengan menggunakan TPACK. Sebagaimana diketahui bahwa satu SKS adalah 50 menit tatap muka, 50 menit tugas mandiri dan 50 menit tugas terstruktur. Maka apabila 2 SKS, ada 10 SKS yang bisa menggunakan TPACK di luar *lecture* di kelas. Pemanfaatan TPACK di luar kelas akan memenuhi standar SKS dalam KKNI. Caranya? Gunakan sistem penugasan seperti *reading report, chapter report, book review, mini research, research project* dan semuanya harus dilakukan dengan menggunakan sistem online. Web yang didesain oleh dosen harus mengadopsi kebutuhan mahasiswa dalam belajar terutama prinsip tugas mandiri dan terstruktur.
 - b. Dalam konteks penelitian, dosen bisa menggunakan TPACK dengan menggunakan sistem OJS individu atau menggunakan OJS *public* seperti *academia.edu* atau *researchgate.com*. Tujuan penggunaan OJS adalah untuk mempermudah indeksasi tulisan dosen dimana OJS adalah sebuah ekosistem jurnal ilmiah. OJS pribadi semacam subdomain dari web pribadi dalam *web-based learning* dalam pembelajaran bisa dibuat secara mudah dan cepat. Adapun OJS dengan menggunakan subdomain kampus masing-masing semisal *jurnalpai.uinsby.ac.id; journal.ugm.ac.id; journal.upi.edu;* dan seterusnya.
 - c. Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, dosen bisa menggunakan TPACK sebagai alat untuk menunjukkan portofolio pengabdian kepada masyarakat. Dokumen pengabdian seperti laporan pengabdian atau foto surat tugas atau dokumentasi kegiatan bisa dikumpulkan dalam TPACK dalam bentuk online. Pendek kata, semua dokumen yang dimiliki dosen dapat dikumpulkan secara sistemik di ruang online yang dibuat oleh dosen.

Untuk lembaga PT, TPACK bisa digunakan sebagai bagian dari infrastruktur pembelajaran setiap dosen. PT tinggal membangun sistem dengan server dan kekuatan bandwidth yang bagus agar akses online mudah dan lancar. Dosen diperintahkan oleh



lembaga untuk menggunakan sistem pembelajaran online kepada setiap dosen. Hal ini yang sudah dilakukan oleh UPI dengan spot.upi.edu. Setiap dosen memiliki akun sendiri dan memiliki ruang kelas online sendiri untuk melakukan pembelajaran online dengan mahasiswanya.

TPACK di PT memiliki peluang yang bagus untuk diimplementasikan. Bagi dosen yang menggunakan TPACK di PT, maka mereka akan memiliki kesempatan untuk menyelesaikan tugasnya secara efektif dan efisien. Mereka menggunakan ekosistem virtual untuk kebutuhan pembelajaran kapan dan dimana saja. Semua data tertata dan terdokumentasikan dengan rapi dengan jejak digital yang jelas. Mahasiswa pun akan merasa terbantu untuk menyelesaikan kuliah, karena mereka tidak perlu berangkat ke kampus untuk bertemu dengan dosen. Pendek kata ruang dan waktu yang dahulu menjadi masalah interaksi belajar dosen-mahasiswa, kini ditiadakan dan berdampak kepada *cost* kuliah yang rendah.

Pembangunan OJS sebagai media publikasi karya ilmiah dari laporan penelitian atau pengabdian masyarakat akan berdampak kepada peluang ekonomi dan peluang citra yang lebih baik. Dengan menggunakan OJS dan fokus penerbitan karya ilmiah online akan menghasilkan dimensi ekonomi karena media ini bisa dijual. Karena dosen sangat membutuhkan media publikasi sebagai kewajibannya, mereka akan membayar OJS yang dinilai layak dan memiliki indeks yang baik. Web yang dipasang AdSense akan mampu memberikan keuntungan finansial hasil dari Biaya Per Klik (BPK) atau biaya tayang iklan di web.

Apabila dosen mampu menggunakan media online miliknya atau youtube, misalnya, dengan membuat channel tentang content kuliah dan dipersilahkan mahasiswa untuk menontonnya, maka dosen akan mendapatkan uang yang besar dari akun adsense yang ia miliki. Mungkin uang gajinya akan terlihat sangat kecil apabila dibandingkan dengan penghasilan Adsense-nya. Hal yang tidak kalah penting adalah kreatifitasnya dalam menjual data (kata atau video) dapat mendorong semua orang untuk menontonnya.

Tantangan yang didapatkan dalam implementasi TPACK di Dikdasmen dan PT adalah sama. Tentang paradigma dan budaya dosen yang harus migrasi dari *offline* ke *online*; juga infrastruktur teknologi yang harus dilengkapi. Untuk masalah lainnya



bisa dipelajari secara *on going process*, namun dua hal tadi menjadi tantangan yang harus dituntaskan di awal implementasi TPACK.

4. Implementasi TPACK dalam Pembelajaran Pendidikan Agama

Kemajuan teknologi informasi yang sedemikian pesatnya, menuntut guru harus menguasai teknologi untuk kemudian digunakan sebagai media pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa contoh penerapan teknologi dalam pembelajaran adalah seperti gagasan yang ditawarkan oleh NACOL (North American Council for Online Learning), yaitu model pembelajaran campuran (*blended learning*). Pada model ini pembelajaran tidak terfokus pada kegiatan tatap muka di kelas (*face to face*), tetapi menggunakan juga teknologi berbasis web (*online learning*) untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan di kelas.

Blended learning akan menjadi model pembelajaran yang cukup efektif. Suasana yang jenuh belajar di kelas dapat diatasi dengan kegiatan belajar yang menyenangkan dan interaktif secara online. Penggunaan teknologi yang berbasis web ini mungkin terbilang cukup mahal, karena membutuhkan perangkat elektronik seperti komputer, laptop ataupun smart phone. Namun teknologi yang dimaksudkan dapat juga berupa alat-alat peraga (*tools*) hasil pengembangan kreatifitas guru, dan tetap mengacu pada kebaruan teknologi.

Selain penggunaan teknologi sebagai media belajar, dalam kerangka kerja (*framework*) TPACK, pedagogi adalah aspek penting yang perlu diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran. Pedagogi bukan saja bagaimana mengembangkan seni-seni dalam mengajar, atau mendesain kelengkapan instrumen-instrumen proses dan penilaian dalam pembelajaran, namun dituntut juga memahami siswa secara psikologis dan biologis.

Dalam pemikiran secara pedagogis ini akhirnya ada sebuah penekanan, bahwa guru yang berhasil bukanlah guru yang hanya bisa menjadikan siswanya pintar seperti dirinya, namun lebih dari itu, guru harus berhasil membantu siswa dalam menemukan dirinya sendiri. Minat, bakat serta karakter peserta didik harus dipahami oleh seorang guru.

Konten pengetahuan (*Content knowledge*) pada kerangka kerja TPACK adalah elemen dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru sesuai disiplin keilmuannya. Pada



kenyataannya, di lapangan banyak guru profesional (bersertifikat) yang justru “salah masuk ruang” (*mismatch*), misalnya, guru agama lulusan S1 IPS; guru Matematika lulusan S1 PAI; guru Kimia lulusan S1 Pertanian; guru Bahasa Indonesia lulusan S1 Biologi; dan sebagainya. Untuk meningkatkan *content knowledge*, latar belakang pendidikan sangat penting, selain itu guru tidak cukup hanya mengandalkan *text book* semata, namun perlu didukung dengan meng-update informasi terkini bidang keilmuan terkait yang dipublikasikan oleh jurnal-jurnal ilmiah bereputasi.

TPACK penting untuk menjadi sebuah kerangka kerja bagi pendidik, peneliti, dalam upaya untuk mengemas dan mengembangkan model pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran melalui proses yang lebih baik. Kemampuan teknologi, pedagogi, dan konten/ materi pengetahuan, memang seharusnya terkumpul dalam diri seorang guru, sebagaimana gagasan Mishra dan Koehler (2006) tentang TPACK. Namun sepertinya ada yang kurang lengkap dari gagasan tersebut, yaitu kepribadian yang santun (*good personality*) yang harus dimiliki seorang guru.

Kenakalan peserta didik, pergaulan bebas, hingga kasus kriminal yang dilakukan oleh peserta didik, sudah mirip deret hitung yang setiap tahunnya mengalami peningkatan dengan pesat. Oleh karenanya diperlukan kesadaran kolektif guru dalam mencermati masalah serius ini. Dampak kemajuan teknologi informasi, pengaruh lingkungan tempat tinggal atau latar belakang keluarga, diyakini sebagai instrument yang paling bertanggungjawab terhadap merosotnya moral di kalangan pelajar.

Implementasi kurikulum nasional (K-13) yang telah banyak diterapkan oleh satuan pendidikan, dari tingkat SD hingga SMA, memberikan amanat yang besar dalam membentuk sikap dan karakter peserta didik untuk menjadi insan berakhlak mulia. Pembentukan sikap tidak hanya tanggungjawab guru-guru agama ataupun guru-guru budi pekerti. Nilai-nilai sikap perlu terintegrasi pada semua mata pelajaran.

Dengan demikian, semua guru memiliki tanggung jawab yang sama dalam menghasilkan *outcome* peserta didik yang berakhlak mulia. Profesi guru bukan profesi sembarangan, tidak sekedar bertugas mentransfer pengetahuan atau mengkonstruksi pengetahuan, tetapi ada yang lebih berat, yakni menjadikan diri seorang guru sebagai “kiblat” dalam berakhlak mulia, di lingkungan tempat tinggal dan lingkungan pendidikan (sekolah).



Tambahan berupa aspek kepribadian (*personality*) pada kerangka kerja TPACK atau dengan istilah TPACK-P (*personality*), merupakan usaha sistematis-terpadu dalam melahirkan dan membentuk guru masa depan yang penuh tantangan. Penguasaan teknologi, ketrampilan pedagogi, kompeten dalam disiplin keilmuan, yang dibungkus dengan kepribadian yang baik (*good personality*), adalah profil guru yang memberi secercah harapan dalam upaya transformasi peradaban yang lebih baik.

TPACK atau TPACK-P perlu diimplementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama. Materi Pendidikan Agama (bersama dengan Kewarganegaraan, Pancasila, Bahasa Indonesia) termasuk dalam kelompok Mata Pelajaran Pengembangan Kepribadian (MPK), dan dirancang penyajiannya kepada peserta didik dengan berbasis kompetensi.

Dalam Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor: 43/ Dikti/ Kep/ 2006, disebutkan bahwa visi kelompok MPK di perguruan tinggi adalah menjadi sumber nilai dan pedoman dalam pengembangan dan penyelenggaraan program studi guna mengantarkan mahasiswa memantapkan kepribadiannya sebagai manusia Indonesia seutuhnya. Adapun misi kelompok MPK adalah membantu mahasiswa memantapkan kepribadiannya agar secara konsisten mampu mewujudkan nilai-nilai dasar keagamaan dan kebudayaan, rasa kebangsaan dan cinta tanah air sepanjang hayat dalam menguasai, menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni yang dimilikinya dengan rasa tanggungjawab. Sedangkan kompetensi dasar Pendidikan Agama adalah menjadi ilmuwan dan profesional yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan memiliki etos kerja, serta menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan dan kehidupan.

Merujuk pada Undang-Undang Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, Mata Kuliah Pendidikan Agama merupakan mata kuliah wajib yang diselenggarakan secara mandiri di setiap perguruan tinggi dan diberikan kepada semua mahasiswa yang beragama Islam di semua jenjang dan tingkatan serta diajarkan oleh para dosen profesional yang juga beragama Islam. Mata Kuliah Pendidikan Agama pada dasarnya tidak untuk menjadikan mahasiswa sebagai ahli di bidang agama,



melainkan untuk menjadikan mereka semakin taat menjalankan perintah agama dengan baik dan benar, dan berakhlak mulia.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Pendidikan Agama memiliki kedudukan strategis dalam dunia pendidikan. Sebab setiap siswa/ mahasiswa muslim wajib mendapatkan materi ini. Akan tetapi, tugas Pendidikan Agama dalam membina kepribadian mahasiswa, khususnya dalam aspek membantu mahasiswa menjadi manusia yang baik dan taat pada Tuhan Yang Maha Esa, menghadapi tantangan tidak mudah. Salah satu sebabnya adalah alokasi jam materi Pendidikan Agama hanya 3 sks/ 3 jam per minggu.

Dalam standar nasional Pendidikan Agama di Perguruan Tinggi disebutkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama merupakan upaya sadar dan terencana dalam mengembangkan pemahaman, penghayatan, dan pengamalan nilai-nilai ajaran Islam dari sumber utamanya secara tekstual dan kontekstual melalui kegiatan pengajaran, bimbingan, latihan, dan pengalaman yang disampaikan secara dialogis, komprehensif, dan multiperspektif.

Visi Pendidikan Agama adalah “menjadikan ajaran Agama sebagai sumber nilai dan pedoman yang mengantarkan mahasiswa dalam pengembangan profesi dan kepribadian.” Sementara misi Pendidikan Agama adalah terbinanya mahasiswa yang beriman dan bertakwa, berilmu dan berakhlak mulia, serta menjadikan ajaran agama sebagai landasan berpikir dan berperilaku dalam pengembangan keilmuan dan profesi, serta kehidupan bermasyarakat (Tim Diktis, 2010: 5).

Untuk mencapai visi dan misi diatas, dirumuskan tujuan PAI sebagai berikut: a. Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan mahasiswa kepada Allah SWT, b. Memperkokoh karakter muslim dalam diri mahasiswa, c. Mengembangkan pemikiran dan akhlak yang selaras dengan keyakinan Islam dalam kehidupan, d. Mengantarkan mahasiswa mampu bersikap rasional dan dinamis dalam mengembangkan dan memanfaatkan IPTEKS sesuai dengan nilai-nilai Islam bagi kepentingan bangsa dan umat manusia, dan e. Membimbing mahasiswa untuk mengembangkan penalaran yang benar dan baik, serta berpikir kritis dalam memahami berbagai masalah aktual dan menyikapinya dengan perspektif Islam (Tim Diktis, 2010: 6-7).

Oleh karena itu, materi ajar dalam buku-buku PAI harus berorientasi pada pengembangan sikap beragama yang moderat dan berwawasan ke-Indonesia-an pada



satu sisi, dan berwawasan global pada sisi lain. Di samping itu, kurikulum baru tersebut diarahkan untuk mentransendenkan ajaran Islam menjadi nilai-nilai universal yang dapat diimplementasikan dalam konteks dunia modern.

Materi ajar PAI saat ini dirancang sesuai dengan semangat kurikulum 2013 yang menghendaki keaktifan peserta didik. Oleh karenanya pembelajaran PAI perlu diarahkan sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat melakukan proses penggalian informasi sampai dengan mengkomunikasikannya secara baik. Hal ini juga berlaku pada pengorganisasian pokok-pokok bahasan di dalam buku PAI yang sengaja disajikan dengan pendekatan aktivitas dan lebih banyak menyentuh aspek aplikasi dan implementasi serta mengajak peserta didik untuk menyikapi fenomena keberagaman secara kritis (Syahidin, et.al, 2014: i).

Materi-materi ajar di dalam buku-buku PAI saat ini, dirancang berbasis kompetensi. Unsur kompetensi dalam buku teks PAI dirancang dengan dua tingkat kompetensi, yakni kompetensi inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Kompetensi Inti diklasifikasikan menjadi empat KI: sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Empat KI ini kemudian dirinci menjadi sejumlah kompetensi dasar (KD) yang jumlahnya tergantung kedalaman dan keluasan masing-masing KI dan materi pembelajaran. Secara lebih lengkap, berikut adalah rumusan KI dan KD buku PAI untuk peserta didik (Syahidin, et.al, 2014: i).

No	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1	KI 1: Sikap Spiritual. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya sebagai pola hidup dalam konteks akademik, dan/atau profesi	1.1. Menunjukkan sikap Taubat (selalu introspeksi dan koreksi diri) untuk selalu berpegang pada nilai-nilai kebenaran Ilahiyah 1.2. Bersikap Wara' (selalu berhati-hati dalam bersikap dan berprilaku) dengan selalu mengacu kepada prinsip-prinsip halal dan baik 1.3. Bersikap Zuhud (sederhana dan berorientasi akherat) 1.4. Bersikap Sabar dan tawakal (menyikapi semua problematika kehidupan secara positif dan menerimanya sebagai kebaikan dari Tuhan) 1.5. Mensyukuri karunia Allah berupa nikmat Iman, Islam, dan kehidupan 1.6. Menunjukkan sikap Ikhlas (melakukan segala aktivitas tanpa pamrih dan hanya karena Allah)



No	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
		1.7. Berikhtiar secara maksimal dengan sabar, ikhlas, tawakal untuk mengembangkan ilmu dan profesi 1.8. Bersikap tawadhu' (rendah hati) sebagai pribadi, ilmuwan dan professional 1.9. Bertanggung jawab terhadap sikap dan perilaku yang dilakukan secara sabar
2	KI 2: Sikap Sosial. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerja sama, cinta damai, responsif dan pro-aktif), menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa, serta memosisikan diri sebagai agen transformasi masyarakat yang berakhlak mulia dalam membangun peradaban bangsa yang memancarkan nilai dan moral Pancasila, dan membangun dunia yang sejahtera, aman, dan damai.	2.1. Menunjukkan sikap positif terhadap pendidikan Agama Islam sebagai komponen mata kuliah wajib umum pada program diploma dan sarjana. 2.2. Menjunjung tinggi kejujuran, kebenaran, dan keadilan dalam menjalani kehidupan pribadi, sosial, dan professional. 2.3. Peduli terhadap nilai-nilai moral dan norma-norma agama sebagai salah satu determinan dalam membangun karakter bangsa 2.4. Turut bertanggung jawab dalam menciptakan kerukunan antar dan inter umat beragama sebagai salah satu parameter persatuan dan kesatuan bangsa. 2.5. Berkomitmen untuk membangun dunia yang damai, aman, dan sejahtera sebagai implementasi ajaran Islam 2.6. Disiplin dalam melaksanakan kewajiban dan santun dalam menuntut hak, sebagai muslim Indonesia. 2.7. Terbuka dan tanggap terhadap dinamika kehidupan modern dengan mengaktualisasikan prinsip <i>al-muhafazhah ala al-qadim al-sholih wa al-akhdzu bi al-jadid al-ashlah</i>
3	KI 3: Pengetahuan. Memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan	3.1 Menjelaskan tujuan dan fungsi pendidikan Agama Islam sebagai komponen mata kuliah wajib umum pada program diploma dan sarjana

No	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
	<p>mencipta pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait berbagai fenomena dan kejadian, serta menggunakannya pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya.</p>	<p>3.2 Menjelaskan esensi dan urgensi nilai-nilai spiritualitas Islam sebagai salah satu determinan dalam pembangunan bangsa yang berkarakter</p> <p>3.3 Menganalisis Agama sebagai salah satu parameter persatuan dan kesatuan bangsa dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia</p> <p>3.4 Menjelaskan esensi dan urgensi integrasi Iman, Islam, dan Ihsan dalam pembentukan insan kamil</p> <p>3.5 Menganalisis sumber ajaran Islam dan kontekstualisasinya dalam kehidupan modern</p> <p>3.6 Menganalisis ajaran Islam dalam konteks kemoderenan dan keindonesiaan.</p> <p>3.7 Menganalisis konsep Islam tentang keragaman dalam keberagaman</p> <p>3.8 Menganalisis konsep iptek, politik, sosial-budaya, ekonomi, dan pendidikan dalam perspektif Islam</p> <p>3.9 Menjelaskan kontribusi Islam dalam perkembangan sejarah peradaban dunia.</p> <p>3.10 Menganalisis peran dan fungsi masjid kampus sebagai pusat pengembangan budaya Islam</p>
4	<p>KI 4: Keterampilan. Mengolah, menalar, mencipta, dan menyaji berbagai hal dalam ranah konkret dan abstrak secara mandiri serta bertindak secara efisien, efektif, dan kreatif, serta menggunakannya sesuai kaidah keilmuan dan/atau keprofesian.</p>	<p>4.1. Menyampaikan argumen akademik dan/atau profesional tujuan dan fungsi pendidikan Agama Islam sebagai komponen mata kuliah wajib umum pada program diploma dan sarjana</p> <p>4.2. Menyajikan hasil penelaahan konseptual dan/atau empiris terkait esensi dan urgensi nilai-nilai spiritualitas Islam sebagai salah satu determinan dalam pembangunan bangsa yang berkarakter</p> <p>4.3. Menyajikan hasil penelaahan konseptual terkait esensi dan urgensi agama sebagai salah satu parameter persatuan dan kesatuan bangsa dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia.</p> <p>4.4. Mengkreasi pemetaan konsistensi dan koherensi pokok-pokok ajaran Islam sebagai implementasi Iman, Islam, dan Ihsan</p> <p>4.5. Menyajikan hasil penelaahan konseptual tentang sumber ajaran Islam dan kontekstualisasinya dalam kehidupan modern</p>



No	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
		4.6. Menyajikan hasil proyek kerja tentang implementasi ajaran Islam dalam konteks kemoderenan dan keindonesiaan 4.7. Mengkreasi peta konseptual dan/atau operasional tentang keragaman dalam keberagaman 4.8. Menyajikan mozaik kasus dan solusi terkait konsep iptek, politik, sosial-budaya, ekonomi, dan pendidikan dalam perspektif Islam 4.9. Menyajikan hasil kajian perseorangan atau kelompok mengenai suatu kasus terkait kontribusi Islam dalam perkembangan sejarah peradaban dunia. 4.10. Mengembangkan program masjid kampus sebagai pusat pengembangan budaya Islam

Dalam buku-buku PAI berbasis K-13, disebutkan bahwa pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik dilakukan berbasis kompetensi inti dan kompetensi dasar dengan menggunakan kerangka kerja saintifik, yakni: mengamati/ menelusuri konsep dan teori, menanya, mengumpulkan informasi/ data, menalar/ membangun argumentasi, dan mendeskripsikan/ mengkomunikasikan hasil penalarannya, yang dirumuskan secara adaptif sesuai dengan konteksnya (Syahidin, et.al, 2014: vi).

Pembelajaran PAI dengan pendekatan saintifik ini dikenal dengan sintak generiknya sebagai berikut: a. Mengamati; b. Menanya; c. Mengumpulkan informasi; d. Mengasosiasi; e. Mengkomunikasikan. Dalam praktiknya, sintak umum ini dapat digunakan untuk membelajarkan satu bab dalam satu tatap muka atau lebih, tergantung pada KI, KD, dan keluasan materi.

Pendekatan tersebut dapat dikemas dalam pelbagai model pembelajaran yang secara psikologis-pedagogis memiliki karakter pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik (*student active learning*). Dengan pendekatan ini, peserta didik difasilitasi untuk lebih banyak melakukan proses membangun pengetahuan (*epistemological approaches*) melalui transformasi pengalaman dalam berbagai model pembelajaran, antara lain: *problem based learning* (PBL), study kasus, kerja lapangan, debat, simulasi, belajar kolaboratif, dan lain sebagainya (Kemendiknas, t.th: 12-13).



Dalam rangka mewujudkan visi, misi, dan tujuan PAI, buku teks PAI dengan pendekatan saintifik perlu diarahkan pada substansi materi sebagai berikut:

- a. Mengapa dan bagaimana mempelajari Islam di sekolah untuk mengembangkan manusia seutuhnya, dan sebagai sarjana muslim yang profesional;
- b. Bagaimana esensi dan urgensi bertuhan sebagai determinan dalam pembangunan manusia beriman dan bertakwa kepada Allah SWT yang bersumber dari al-Quran dan *as-Sunnah*;
- c. Bagaimana agama Islam dapat menjamin kebahagiaan dunia dan akhirat, dalam konteks kehidupan modern yang cenderung pada kehidupan materialistik dan hedonistik;
- d. Bagaimana mengintegrasikan iman, Islam dan ihsan dalam membentuk manusia seutuhnya (*insan kamil*);
- e. Bagaimana membangun paradigma Qurani dalam menghadapi perkembangan sains dan teknologi modern yang sangat maju;
- f. Bagaimana membumikan Islam di Indonesia agar Islam dirasakan sebagai kebutuhan hidup, bukan sebagai beban hidup dan kewajiban;
- g. Bagaimana Islam membangun persatuan dalam keberagaman yang dinamis dan kompleks dalam konteks kehidupan sosial budaya Indonesia yang plural;
- h. Bagaimana Islam menghadapi tantangan modernisasi, untuk menunjukkan kompatibilitas Islam dengan dunia modern saat ini;
- i. Bagaimana kontribusi Islam dalam pengembangan peradaban dunia yang damai, bersahabat, dan sejahtera lahir dan batin secara bersama sama;
- j. Bagaimana peran masjid dalam membangun umat yang religius-spiritualis, sehat rohani dan jasmani, cerdas (emosional, intelektual, dan spiritual) dan sejahtera;
- k. Bagaimana implementasi Islam yang *rahmatan lil 'alamīn*, sebagai rangkuman dan evaluasi keseluruhan proses pembelajaran PAI.

Pendekatan saintifik yang digunakan dalam kurikulum 2013, termasuk dalam buku PAI, bertolak dari asumsi bahwa pembelajaran merupakan proses ilmiah. Oleh karena itu pendekatan ilmiah “wajib” digunakan dalam pembelajaran. Dalam pendekatan atau proses kerja yang memenuhi kriteria ilmiah, para ilmuwan

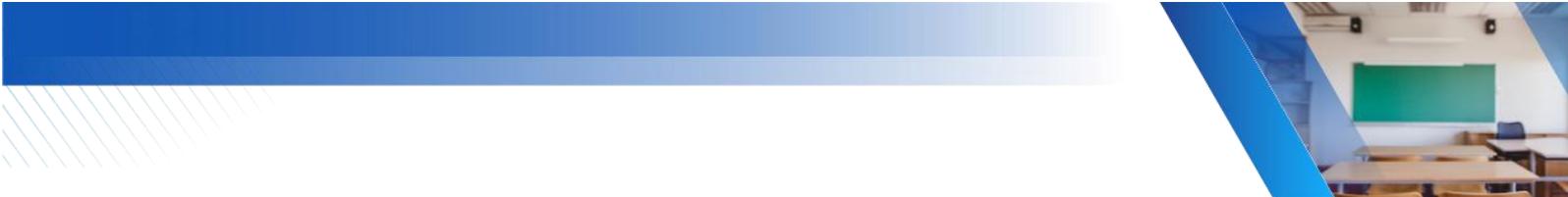


mengutamakan penalaran induktif (*inductive reasoning*) daripada penalaran deduktif (*deductive reasoning*). Penalaran deduktif melihat fenomena umum untuk kemudian menarik simpulan yang spesifik. Sebaliknya, penalaran induktif memandang fenomena atau situasi spesifik untuk kemudian menarik simpulan secara keseluruhan atau menempatkan bukti-bukti spesifik ke dalam relasi idea yang lebih luas (Kemendikbud, 2013: 1).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pendekatan saintifik –yang saat ini juga bisa dilakukan melalui frame TPACK- sangat cocok digunakan untuk mengembangkan KI pengetahuan dan ketrampilan akademis mahasiswa, sebab ia menggunakan model berpikir induktif: dari pengetahuan khusus menuju pengetahuan umum. Persoalan yang kemudian timbul adalah banyak ajaran Islam yang diajarkan melalui PAI menggunakan model berpikir deduktif, dan bernuansa *taken for granted* tanpa perlu bertanya. Misalnya, nikmat surga bagi orang baik, dan sebaliknya siksa neraka bagi ahli keburukan (surat al-Ghasiyah: 1-16).

Terlebih lagi terdapat ajaran Islam tentang keimanan yang bersifat gaib, seperti malaikat dan setan (surat al-Baqarah: 34), yang tidak logis dan tidak bisa dibuktikan dalam kenyataan, kecuali diyakini melalui keimanan. Dua hal ini setidaknya menjadi problem serius penggunaan pendekatan saintifik untuk semua materi PAI di sekolah. Jika pendekatan saintifik tetap dipaksakan, sangat mungkin pendidik dan peserta didik mengalami kebingungan dalam mempelajari materi-materi PAI di sekolah, dan pada akhirnya bisa menghambat tercapainya visi, misi, dan tujuan pembelajaran PAI di sekolah.

Selain persoalan diatas, banyak keraguan muncul terkait dengan kemampuan pendekatan saintifik dalam menumbuhkembangkan sikap dan perilaku positif peserta didik. Hal ini karena pendekatan saintifik lebih menekankan pada proses penalaran logika dan data empiris. Padahal persoalan moral dan perilaku tidak hanya melibatkan aspek kognitif (*moral knowing*), melainkan lebih banyak berkenaan dengan aspek afektif (*moral feeling*). Bahkan, sejumlah tokoh dan pemerhati pendidikan Islam di Indonesia secara tegas mengkritik pengajaran agama Islam di lembaga pendidikan formal yang cenderung pada aspek kognitif, yang disinyalir menjadi salah satu sebab terjadinya kerusakan moral remaja. Misalnya, Komaruddin Hidayat yang menyatakan bahwa pendidikan agama saat ini lebih berorientasi pada belajar tentang agama, bukan



belajar beragama (Komarudin Hidayat, 1999: iv). Oleh karena itu, banyak ahli pendidikan Islam menyarankan agar pembelajaran PAI di sekolah formal dilakukan dengan menekankan pada pembinaan aspek afektif.

Ditinjau dari ciri khas perguruan tinggi sebagai lembaga yang menjunjung tinggi sikap akademis dan ilmiah -yang tentu mendorong mahasiswa agar memiliki sikap dan tindakan yang logis, sistematis dan empiris sebagai ciri berpikir ilmiah-, pendekatan saintifik yang mendorong pengajaran agama Islam di tingkat perguruan tinggi bersifat kognitif mendapat justifikasi ilmiah. Muhaimin, seorang tokoh pendidikan Islam, menyatakan bahwa pendekatan pengajaran pendidikan Islam untuk tingkat perguruan tinggi seharusnya bersifat filosofis dan ilmiah (Muhaimin & Abdul Mujib, 1993: 221).

Dalam bidang pengembangan ilmu, baik ilmu kealaman, ilmu sosial, bahkan ilmu agama, sikap ilmiah yang dicirikan dengan pola pikir logis, sistematis, dan empiris memang harus diutamakan dan dikembangkan. Namun dalam bidang norma dan moral, khususnya terkait dengan agama, pengembangan aspek afektif yang seharusnya didahulukan. Sebab agama sangat terkait dengan sikap dan pilihan hidup. Sedangkan sikap dan pilihan hidup amat dipengaruhi oleh aspek afeksi manusia. Pilihan materi dan pengorganisasian materi PAI di sekolah harus berorientasi pada pengembangan sikap beragama yang moderat dan berwawasan keindonesiaan pada satu sisi, dan berwawasan global pada sisi lain.

Diantara upaya untuk mengatasi masalah pembelajaran PAI dengan pendekatan saintifik adalah melalui penerapan TPACK. TPACK memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara langsung dan tidak langsung. Peserta didik tidak hanya bisa belajar melalui tatap muka, tetapi juga bisa belajar di mana saja melalui fasilitas teknologi yang memadai. Dalam rangka mengajarkan materi-materi yang gaib dalam bidang PAI, maka focus yang dipelajari bisa merujuk pada objek-objek yang dapat dikaitkan dengan keberadaan yang gaib itu. Misalnya, mengajar materi tema Tuhan (Allah), maka pendekatannya tidak langsung menghadirkan Allah secara empirik, tetapi bisa membuat analogi-analogi yang bisa dikaitkan dengan keberadaan Tuhan.

Misalnya, bisa memakai ajaran logika Al-Kindi yang berusaha meyakinkan keberadaan Tuhan. Alam semesta ini ada, pasti ada yang menciptakan, yang menciptakan adalah Tuhan. Alam semesta ini indah, pasti ada yang membuatnya



indah, yang membuatnya indah adalah Tuhan. Alam semesta ini teratur, pasti ada yang mengatur, yang megatur alam semesta adalah Tuhan.

TPACK juga dapat menjadi pendekatan untuk pembelajaran PAI pada materi-materi yang perlu dikonkretkan. Misalnya, ketika proses pembelajaran materi fiqih sub bab pemulasaran jenazah, maka bisa menggunakan metode demonstrasi praktik merawat jenazah, lalu dishoot dan hasilnya dijadikan media pembelajaran oleh guru dan peserta didik dengan melihat video hasil demo merawat jenazah.