

IMPLEMENTASI GURU DALAM MENDESAIN PROSES PEMBELAJARAN PAI

Muhammad Ramdhan Fhathulloh¹⁾, Mahmud Yusup²⁾ dan Nurhayati³⁾

Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Gunung Djati Bandung
Kampus 2 Jalan Cimencrang (Soekarno-Hatta) Kel. Cimencrang, Kota Bandung 40294

Email¹⁾: muhammadramdhanfhathulloh@gmail.com

Email²⁾: yusupmahmud@gmail.com

Email³⁾: nurhayatisastraatmadja@gmail.com

Abstrak : Pembelajaran yang didesain atau direncanakan haruslah efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan diterima dengan baik oleh peserta didik sehingga tujuan nasional pendidikan mampu dicapai dengan baik. Dalam pembelajaran dan pendidikan seiring dengan berkembangnya pendidikan dan sistem pendidikan di Indonesia, seluruh elemen masyarakat, utamanya yang terkait langsung dengan pendidikan dituntut untuk lebih kreatif dan profesional untuk mengembangkan pendidikan. Selain itu, para pelaku pendidikan juga diharapkan sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan bersama sesuai dengan kebutuhan dan tantangan pendidikan. Untuk itulah perlu adanya cara atau metode untuk menjawab tantangan-tantangan yang muncul seiring dengan berkembangnya waktu, maka muncullah cara atau metode yang disebut perencanaan dan desain pembelajaran yang diharapkan akan lebih memudahkan proses belajar mengajar, dan khususnya yang berkaitan dengan pendidikan agama Islam (PAI).

Kata kunci:

Pembelajaran, Desain, dan PAI

Abstract : *Learning that is designed or planned must be effective and efficient so that the learning objectives are achieved and well received by the learners so that the national goals of educators can be achieved well. In learning and education along with the development of education and education system in Indonesia, all elements of society, especially those directly related to education are required to be more creative and professional to develop education. In addition, education actors are also expected in accordance with established procedures in accordance with the needs and challenges of education. For that reason need a way or method to answer the challenges that arise along with the development of time, then comes a way or method called planning and learning design that is expected to facilitate the process of teaching and learning, and especially related to Islamic education*

Keywords:

Learning, Design, and Islamic education

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses yang berlangsung di dalam diri seseorang yang mengubah tingkah lakunya, baik tingkah laku dalam berpikir, bersikap, dan berbuat. (Gulo, 2002)

Pembelajaran merupakan proses transfer ilmu yang melibatkan sistem dalam dunia pendidikan yaitu; guru/pendidik, peserta didik, materi, tujuan dan alat. Dalam pembelajaran yang didesain atau direncanakan haruslah efektif dan efisien sehingga

tujuan pembelajaran tercapai dan diterima dengan baik oleh peserta didik sehingga tujuan nasional pendidik mampu dicapai dengan baik (Firdaus, 2006). Dalam pembelajaran dan pendidikan seiring dengan berkembangnya pendidikan dan sistem pendidikan di Indonesia, seluruh elemen masyarakat, utamanya yang terkait langsung dengan pendidikan dituntut untuk lebih kreatif dan profesional untuk mengembangkan pendidikan. Selain itu, para pelaku pendidikan juga diharapkan sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan bersama sesuai dengan kebutuhan dan tantangan pendidikan.

Untuk itulah perlu adanya cara atau metode untuk menjawab tantangan-tantangan yang muncul seiring dengan berkembangnya waktu, maka muncullah cara atau metode yang disebut perencanaan dan desain pembelajaran yang diharapkan akan lebih memudahkan proses belajar mengajar, dan khususnya yang berkaitan dengan pendidikan agama Islam.

Dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam, perencanaan pembelajaran adalah suatu proses pembuatan rencana, model, pola, bentuk, konstruksi yang melibatkan, guru, peserta didik, serta fasilitas lain yang dibutuhkan yang tersusun secara sistematis agar terjadi proses pembelajaran yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Maka dalam makalah ini akan dibahas mengenai fungsi desain pembelajaran yang merupakan hal penting dalam suatu proses pembelajaran, kurikulum sebagai sebuah kebijakan dalam pendidikan, dan perencanaan pembelajaran yang juga tidak kalah penting dalam suatu proses pembelajaran itu sendiri.

METODOLOGI

Metodologi penelitian yang digunakan oleh penulis adalah menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Sugijono menyatakan bahwa metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas sedangkan Wina Sanjaya menjelaskan bahwa "...*descriptive research* adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan atau menjelaskan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat tertentu.

HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN

Desain adalah sebuah istilah yang diambil dari kata *design* (Bahasa Inggris) yang berarti perencanaan atau rancangan. Ada pula yang mengartikan dengan "Persiapan". Di dalam ilmu manajemen pendidikan atau ilmu administrasi pendidikan, perencanaan disebut dengan istilah *planning* yaitu "Persiapan menyusun suatu keputusan berupa langkah-langkah penyelesaian suatu masalah atau pelaksanaan suatu pekerjaan yang terarah pada pencapaian tujuan tertentu". (Ahmad Rohani, 2004)

Desain pembelajaran menurut istilah dapat didefinisikan:

- a. Proses untuk menentukan metode pembelajaran apa yang paling baik dilaksanakan agar timbul perubahan pengetahuan dan keterampilan pada diri pembelajar ke arah yang dikehendaki (*Reigeluth*).
- b. Rencana tindakan yang terintegrasi meliputi komponen tujuan, metode dan penilaian untuk memecahkan masalah atau memenuhi kebutuhan (*Briggs*).
- c. Proses untuk merinci kondisi untuk belajar, dengan tujuan makro untuk menciptakan strategi dan produk, dan tujuan mikro untuk menghasilkan program pelajaran atau modul atau suatu prosedur yang terdiri dari langkah-langkah, dimana langkah-langkah tersebut di dalamnya terdiri dari analisis, merancang, mengembangkan, menerapkan dan menilai hasil belajar (*Seels & Richey AECT, 1994*).
- d. Suatu proses desain dan sistematis untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, serta membuat kegiatan pembelajaran lebih mudah, yang didasarkan pada apa yang kita ketahui mengenai teori-teori pembelajaran, teknologi informasi, sistematika analisis, penelitian dalam bidang pendidikan, dan metode-metode manajemen (*Morisson, Ross & Kemp, 2007*).

Istilah pengembangan sistem instruksional (*instructional system development*) dan desain instruksional (*instructional design*) sering dianggap sama, atau setidaknya tidak dibedakan secara tegas dalam penggunaannya, meskipun menurut arti katanya ada perbedaan antara “desain” dan “pengembangan”. Kata “desain” berarti membuat sketsa atau pola atau outline atau rencana pendahuluan. Sedangkan “Pengembangan” berarti membuat tumbuh secara teratur untuk menjadikan sesuatu lebih besar, lebih baik, lebih efektif dan sebagainya (*Harijanto, 2008*).

Tujuan desain pembelajaran adalah mencapai solusi terbaik dalam memecahkan masalah dengan memanfaatkan sejumlah informasi. Menurut *Morisson, Ross & Kemp (2007)* terdapat empat komponen dasar dalam perencanaan desain pembelajaran, yaitu :

- a. Untuk siapa program ini dibuat dan dikembangkan? (karakteristik siswa atau peserta ajar)
- b. Anda ingin siswa atau peserta ajar mempelajari apa? (tujuan)
- c. Isi pembelajaran seperti apa yang paling baik dipelajari? (strategi pembelajaran)
- d. Bagaimanakah cara anda mengukur hasil pembelajaran yang telah dicapai? (prosedur evaluasi)

Peran Desain Pembelajaran :

- a. Agar belajar dapat bermakna dan efektif.
- b. Agar tersedia atau termanfaatkan sumber belajar
- c. Agar dapat dikembangkan kesempatan atau pola belajar
- d. Agar belajar dapat dilakukan siapa saja secara berkelanjutan
- e. Fungsi desain pembelajaran
- f. Meningkatkan kemampuan pembelajaran (instruktur, guru, widyaiswara, dosen, dll)
- g. Menghasilkan sumber belajar.
- h. Mengembangkan sistem belajar mengajar.

- i. Mengembangkan organisasi menjadi organisasi belajar.
- j. Sebagai petunjuk arah kegiatan dalam mencapai tujuan.
- k. Sebagai pola dasar dalam mengatur tugas dan wewenang bagi setiap unsur yang terlibat dalam kegiatan
- l. Sebagai pedoman kerja bagi setiap unsur, baik unsur guru maupun murid.
- m. Sebagai alat ukur efektif tidaknya suatu pekerjaan, sehingga setiap saat diketahui ketetapan dan kelambatan kerja.
- n. Untuk bahan penyusunan data agar terjadi keseimbangan kerja.
- u. Menghemat waktu, tenaga, alat dan biaya.
- v. Model Desain Pembelajaran

Model desain pembelajaran sangat diperlukan, karena dapat :

- a. Pengembangan kemampuan guru atau dosen
- b. Pengembangan sumber belajar.
- c. Pengembangan sistem pembelajaran.
- d. Pengembangan organisasi.

Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah dari sistem desain pembelajaran. Langkah implementasi sering diasosiasikan dengan penyelenggaraan program pembelajaran itu sendiri. Langkah ini memang mempunyai makna adanya penyampaian materi pembelajaran dari guru atau instruktur kepada peserta pendidikan dan pelatihan.

Tujuan desain pembelajaran adalah mencapai solusi terbaik dalam memecahkan masalah dengan memanfaatkan sejumlah informasi. Menurut Morisson, Ross & Kemp (2007) terdapat empat komponen dasar dalam perencanaan desain pembelajaran Tujuan utama dari tahap implementasi, yang merupakan langkah realisasi desain dan pengembangan adalah sebagai berikut.

- a. Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi.
- b. Menjamin terjadinya pemecahan masalah/solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh siswa.
- c. Memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran siswa perlu memiliki kompetensi, pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang diperlukan

Istilah desain bermakna keseluruhan, struktur, kerangka atau outline, dan urutan atau sistematis kegiatan (Gagnon, 2001). Selain itu kata desain juga dapat diartikan sebagai proses perencanaan yang sistematis yang dilakukan sebelum tindakan pengembangan atau pelaksanaan sebuah kegiatan. (Smith dan Ragan, 1993,p.4). Upaya untuk mendesain proses pembelajaran agar menjadi sebuah kegiatan yang efektif, efisien, dan menarik disebut dengan istilah desain system pembelajaran atau instructional system design (ISD).

Lebih lanjut, Briggs dalam Ritchey (1986, p,9) mendefinisikan desain system pembelajaran sebagai suatu keseluruhan proses yang dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran serta pengembangan system penyampaian materi pembelajaran untuk mencapai tujuan tersebut. Definisi lain tentang sistem pembelajaran dikemukakan oleh Smith dan Ragan (1993), yaitu: "...proses sistematis yang dilakukan

dengan menerjemahkan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran menjadi rancangan yang dapat diimplementasikan dalam bahan dan aktivitas pembelajaran.

Hasil dari proses desain system pembelajaran berupa cetak biru yang berisi rancangan sistematis dan menyeluruh dari sebuah aktivitas atau proses pembelajaran. Rancangan atau desain tersebut dapat diaplikasikan untuk mengatasi masalah pembelajaran.

Implementasi desain sistem pembelajaran di sekolah dapat dilakukan pada semua jenjang pendidikan. Pelaksanaan desain sistem pembelajaran di sekolah dapat mencerminkan kesiapan guru dan tenaga pendidik untuk melakukan tugas dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat memfasilitasi aktivitas untuk mencapai tingkat kompetensi pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang optimal. Sedangkan pembelajaran yang efisien adalah pembelajaran yang dapat memberikan hasil sesuai dengan sumber daya yang digunakan. Program atau aktivitas pembelajaran di sekolah harus merupakan kegiatan yang menarik sehingga dapat memotivasi siswa untuk mempelajari materi pelajaran lebih mendalam.

Untuk dapat menciptakan proses aktivitas pembelajaran yang efektif dan menarik, guru perlu memiliki penguasaan substansi atau materi pelajaran. Di samping itu, guru juga perlu memiliki pengetahuan yang mendalam tentang desain dan pengembangan program pembelajaran serta strategi penyampaiannya. Guru perlu memiliki pemahaman tentang langkah-langkah analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi program pembelajaran agar dapat mendesain dan mengembangkan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

Kreativitas guru sangat diperlukan untuk dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik. Pemahaman dan ketrampilan dalam mengkombinasikan metode, media, dan strategi pembelajaran merupakan hal yang bersifat kreatif untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pemahaman yang baik tentang model-model desain sistem pembelajaran akan membantu guru dalam melaksanakan tugasnya untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar dalam diri siswa

Walaupun punya pengalaman yang cukup lama, guru perlu menerapkan inovasi dalam menjalankan tugas akan menghindari guru dari kegiatan rutin yang sangat membosankan. Inovasi sangat erat kaitannya dengan upaya-upaya perbaikan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru secara berkesinambungan. Cruickshank (2006) mengemukakan beberapa karakteristik penting guru atau Instruktur dalam melakukan tugasnya secara efektif dan efisien yaitu sebagai berikut:

- a. Membuat proses belajar selalu menarik
- b. Menciptakan opini bahwa belajar merupakan hal yang penting siswa perlu menguasai learn how to learn.
- c. Mengajar dengan lembut dan menekankan kebaikan.
- d. Sabar dalam mengajar siswa dan menggunakan berbagai pendekatan dalam melakukan proses belajar-mengajar
- e. Bersifat toleran dan tidak mudah menghakimi siswa
- f. Bersifat terbuka dan penuh pemahaman.

- g. Senantiasa menjaga keamanan dan kenyamanan lingkungan dalam belajar.
- h. Bersikap lebih mencontohkan perilaku yang benar dari pada menerapkan hukuman
- i. Tidak bersifat emosional dan selalu tenang menghadapi situasi.

Guru perlu melakukan analisis karakteristik siswa yang akan menempuh aktivitas pembelajaran. Hal ini merupakan langkah awal dari merencanakan desain model-model pembelajaran dalam sistem pembelajaran.

Guru tak akan lepas dari bahan ajar. Bahan ajar PAI adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Dengan bahan ajar memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi atau kompetensi dasar secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu. Bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. ebuah bahan ajar paling tidak mencakup antara lain : Petunjuk belajar (petunjuk guru/ siswa) , Kompetensi yang akan dicapai Informasi pendukung ,Latihan-latihan, Petunjuk kerja, dapat berupa lembar kerja (LK), Evaluasi. Bahan ajar (Materi Pelajaran) adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa belajar dengan baik. Dengan demikian bahan ajar paling tidak dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu :

1. Bahan ajar cetak, antara lain handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto / gambar, model / maket.
2. Bahan ajar dengar, antara lain seperti kaset, radio, piringan hitam dan ncompact disk audio
3. Bahan ajar interaktif, seperti compact disk interaktif

Isi bahan ajar atau materi pelajaran terdiri dari pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dikembangkan berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada standar isi yang harus dipelajari oleh siswa dalam rangka mencapai kompetensi yang telah ditentukan.

1. Pengetahuan sebagai materi pembelajaran Isi materi pembelajaran yang berupa pengetahuan meliputi fakta, konsep, prinsip dan prosedur
2. Keterampilan sebagai materi pembelajaran

Materi pembelajaran PAI yang berhubungan dengan keterampilan antara lain kemampuan mengembangkan ide, memilih, menggunakan bahan, menggunakan peralatan dan teknik kerja. Dalam mata pelajaran PAI materi yang berupa keterampilan ini tidak ada, sehingga tidak terlalu dituntut untuk dikembangkan kecuali dalam hal pengembangan kemampuan membaca ayat-ayat al-qur'an. Jika siswa mampu membaca ayat al-qur'an dengan benar, maka ia bisa meningkatkan kemampuannya untuk membaca dalam lagu-lagu tertentu.

Membaca dengan irama tertentu merupakan keterampilan dalam membaca ayat al-qur'an

3. Sikap atau nilai sebagai materi pembelajaran

Materi pembelajaran jenis sikap atau nilai adalah materi pembelajaran yang berkenaan dengan kejujuran, sabar, amanah, kasih sayang, tolong-menolong, semangat dan minat belajar, semangat bekerja, bertanggung jawab dan hormat pada sesama. Dalam mata pelajaran PAI materi pelajaran yang terkait dengan sikap ini menjadi materi pokok yang masuk dalam KI-KD, khususnya dalam aspek akhlak.

SIMPULAN

Belajar adalah suatu proses yang berlangsung di dalam diri seseorang yang mengubah tingkah lakunya, baik tingkah laku dalam berpikir, bersikap, dan berbuat. Pembelajaran merupakan proses transfer ilmu yang melibatkan sistem dalam dunia pendidikan yaitu; guru/pendidik, peserta didik, materi, tujuan dan alat. Dalam pembelajaran yang didesain atau direncanakan haruslah efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan diterima dengan baik oleh peserta didik sehingga tujuan nasional pendidik mampu dicapai dengan baik.

Dalam pembelajaran dan pendidikan seiring dengan berkembangnya pendidikan dan sistem pendidikan di Indonesia, seluruh elemen masyarakat, utamanya yang terkait langsung dengan pendidikan dituntut untuk lebih kreatif dan profesional untuk mengembangkan pendidikan. Selain itu, para pelaku pendidikan juga diharapkan sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan bersama sesuai dengan kebutuhan dan tantangan pendidikan. Guru perlu melakukan analisis karakteristik siswa yang akan menempuh aktivitas pembelajaran. Hal ini merupakan langkah awal dari merencanakan desain model-model pembelajaran dalam sistem pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- W. Gulo. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Firdaus. 2006. *Undang-Undang Guru Dan Dosen*. Jakarta:Departemen Agama RI
- Ahmad Rohani. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Harjanto. 2008. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gagnon, G.W. dan Collay,M.(2001). *Designing for learning: Six Elements in Constructivist Classroom*. California: Corwin Press.Inc.
- Benny A. Pribadi (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- Cambel, L.S. (1996) *Teaching and Learning Through Multiple Intelligences*. Massachussets: Allyn and Bacon.
- Dick, W.Carey, L. & Carey, J.O (2006). *The Systematic Design of Instruction*. New York: Pearson

Sudrajat, Ajat. 2008. *Pengembangan Bahan Ajar Materi Pembelajaran PAI*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta

Sugiyono, (2007) *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta

Pengembangan Kreativitas Guru Sebagai Modal Penerapan Kurikulum 2013. (2014) (<https://www.researchgate.net/publication/311649814>) diakses 7 Juni 2014

Pengembangan bahan ajar pai di sekolah . (2012).

(<https://amrikhan.wordpress.com/2012/07/30/2/>)