

# DESAIN STRATEGI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH

**Bermawy Munthe**

Guru Besar Filsafat Bahasa  
Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta  
E-mail: bermawymunthe@yahoo.com

## **Abstrak**

*Makalah ini meneliti strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan mendiskusikan karakteristik Pendidikan Agama Islam, fungsi strategi pembelajaran dalam pengembangan Pendidikan Agama Islam, kompleksitas dwi-domain kognitif dan afektif dalam strategi pembelajarannya dan interkoneksi tabiat Pendidikan Agama Islam dengan pengembangan strategi pembelajaran dalam perspektif psikologi kognitif. Tampaknya strategi pembelajaran aktif satu alternatif yang memungkinkan partisipasi dan keterlibatan aktif peserta siswa dalam proses pembelajaran yang pada gilirannya memudahkan terjadinya perubahan dari belum kompeten menjadi kompeten atau dari belum mengerti menjadi mengerti. Strategi pembelajaran sebagai kunci peningkatan jaminan kualitas pembelajaran karena guru adalah ujung tombak perubahan. Kualitas pengajaran dan pendidikan satu bangsa berada di kualitas proses pembelajaran seorang guru. Strategi pembelajaran yang efektif dan efisien memungkinkan kualitas kompetensi hasil belajar yang baik akan memungkinkan tingkat kualitas kompetisi yang baik pula.*

**Kata Kunci:** Pendidikan Agama Islam, Strategi Pembelajaran

## **Pendahuluan**

Dengan menggunakan perspektif psikologi kognitif, makalah ini berupaya meneliti pengembangan Pendidikan Agama Islam dan strategi pembelajaran sebagai sebuah keniscayaan khususnya dalam pelatihan. Kualitas pelayanan pengajaran seorang guru sangat strategis karena mereka adalah ujung tombak perubahan dari belum kompeten menjadi kompeten yang berhadapan langsung dengan proses pembelajaran peserta sebagai out-put. Sehingga keberhasilan

perubahan kualitas pembelajaran satu bangsa berada di kualitas proses pembelajaran guru. Dalam era informasi, teknologi dan iklim kompetisi, kualitas kompetensi output memaksa secara mutlak lembaganya untuk meningkatkan profesionalisme pembelajaran seorang guru. Semakin tinggi kualitas kompetensi hasil belajar yang dimiliki murid semakin tinggi pula tingkat kualitas kompetisi yang dimainkannya kelak. Kenyataan mengatakan bahwa banyak guru yang melayani pembelajaran belum tentu berlatar belakang ilmu kependidikan. Mereka belum tentu dipersiapkan untuk mengajar di lembaganya. Mengajar memiliki satu premis yang mengatakan bahwa *Mastering the subject matter is a prerequisite to good teaching BUT is no guarantee of it.*<sup>1</sup> Kecakapan (*skill*) pelayanan pembelajaran murid (*andragogy*) adalah satu seni yang menuntut penguasaan kerangka teori, konsep, metode, strategi atau tehnik pembelajaran. Juga, menjadi seorang penyuluh, guru atau guru bukan sosok karakter yang langsung jadi; ia mengalami proses perkembangan untuk menjadi.

### **Karakteristik Pendidikan Agama Islam**

Dalam konteks pengembangan Pendidikan Agama Islam di Indonesia, Pendidikan Agama Islam dapat dikatakan sebagai bidang pengembangan kepribadian dan keilmuan. Di lingkungan pendidikan dasar, pengembangan Pendidikan Agama Islam memiliki beberapa karakteristik. *Pertama*, objek Pendidikan Agama Islam adalah manusia bukan benda-benda mati, baik yang ada di alam maupun dalam diri manusia. Meskipun menjadikan manusia sebagai objek, tetapi *subject matter* Pendidikan Agama Islam berbeda dengan kedokteran,

---

<sup>1</sup> Peter Franz Renner, *The Art of Teaching Adults: How to become an*

misalnya. Kedokteran membicarakan aspek luar dari manusia secara biologis atau fisis, sedangkan perhatian Pendidikan Agama Islam adalah *inner side, mental life*, dan *mind affected world*. Kedua Pendidikan Agama Islam tidak meneliti keajekan-keajekan (*regularities*) yang ada pada alam dan manusia lalu menghasilkan hukum-hukum seperti halnya ilmu-ilmu alam yang *nomothic*, tetapi melukiskan keunikan objeknya. Pendidikan Agama Islam melihat *subject matter* dengan empati intelektual, tidak menjadikannya semata-mata menjadi objek. Ketiga, Pendidikan Agama Islam tidak pernah mengklaim sebagai ilmu yang *value-free* sepenuhnya, sebab setiap pemaknaan selalu melibatkan pemaknanya. Walaupun demikian, Pendidikan Agama Islam harus mematuhi sumber dan harus tuntas mencari sumber yang valid dan tidak boleh menyembunyikan keterangan apapun. Berbeda dengan ilmu-ilmu alam yang bebas nilai dalam arti siapapun yang melakukan penelitian tanpa memandang atributnya hasilnya akan sama. Keempat, manusia mempunyai *free-will* dan kesadaran, karena itulah, manusia bukan benda yang sudah ditentukan oleh hukum-hukum kausalitas. Determenisme dalam segala bentuk (ekonomi, lingkungan alam, lingkungan sosial, politik, budaya) hanya berharga sebagai *dependent variable*, tetapi tidak pernah menjadi *independent variable*. Kelima, validitas Pendidikan Agama Islam terletak dalam keabsahan sumbernya. Sumber Pendidikan Agama Islam adalah *norma dan nilai* yang berupa aturan-aturan, hukum, etika.

### **Strategi Pengembangan Pendidikan Agama Islam Melalui Pembelajaran**

Desain bahan ajar, desain kompetensi dan desain strategi, salah satu tantangan moderenitas adalah aplikasi pembelajaran atau pengajaran yang

berbasis kontekstual. Pembelajaran kontekstual merupakan suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan membantu murid untuk memahami makna materi yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (pribadi, sosial dan kultural), sehingga murid memiliki pengetahuan dan keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan dari satu permasalahan atau konteks ke permasalahan atau konteks lainnya.

Pembelajaran kontekstual dapat difahami dari beberapa objek formal. *Pertama, Problem-Based Learning*, yaitu suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi pembelajar untuk belajar melalui berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah dalam rangka memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari materi ajar. *Kedua, Authentic Instruction*, yaitu pendekatan pengajaran yang memperkenalkan pembelajar untuk mempelajari konteks bermakna melalui pengembangan keterampilan berpikir dan pemecahan masalah yang penting di dalam konteks kehidupan nyata. *Ketiga, Inquiry-Based Learning*, pendekatan pembelajaran yang mengikuti metodologi sains dan memberi kesempatan untuk pembelajaran bermakna. *Keempat, Project-Based Learning*, pendekatan pembelajaran yang memperkenalkan pembelajar untuk bekerja mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya (pengetahuan dan keterampilan baru), dan mengkulminasikannya dalam produk nyata. *Kelima, Work-Based Learning*, pendekatan pembelajaran yang memungkinkan murid menggunakan konteks tempat kerja untuk mempelajari materi ajar dan menggunakannya kembali di tempat kerja. *Keenam, Service Learning*, yaitu pendekatan pembelajaran yang menyajikan suatu penerapan praktis dari pengetahuan baru dan berbagai keterampilan untuk memenuhi kebutuhan

masyarakat melalui proyek/ tugas terstruktur dan kegiatan lainnya. *Ketujuh, Cooperative Learning*, yaitu pendekatan pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil murid untuk bekerja sama dalam rangka memaksimalkan kondisi belajar untuk menguasai kompetensi belajar.

Jawaban konkrit terhadap tantangan konten Pendidikan Agama Islam adalah bagaimana membuatnya sebagai ilmu dan amal dengan menggunakan pendekatan baru seperti teknik Pendidikan Agama Islam. Sedangkan jawaban konkrit terhadap (proses) pembelajaran kontekstual tampaknya alternatif yang paling tepat adalah strategi pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif akan memudahkan kemungkinan pencapaian kompetensi atau hasil belajar. Pembelajaran aktif menawarkan jawaban terhadap berbagai kondisi belajar, apatah dia bersifat individual atau kolaboratif, mengembangkan prior-knowledge atau informasi baru,

Strateri pembelajaran partisipatoris aktif satu alternatif pengayaan pembelajaran tradisonal (baca: *normative lecturing* atau ceramah normatif). Strategi pembelajaran merupakan satu elemen dari empat unsur utama untuk sebuah desain pembelajaran, yaitu Desain Materi (*Content Design*), Desain Kompetensi/Tujuan Pembelajaran/Hasil Pembelajaran (*Competency, Learning Objectives Design*), Desain Metode/Strategi/Teknik Pembelajaran (*Instructional Strategies Design*) dan Desain Evaluasi (*Evaluation Design*).<sup>2</sup> Desain strategi pembelajaran mutlak dikontekstualisasikan dengan desain materi perkuliahan,

---

<sup>2</sup> Bermawy Munthe, *Kunci Praktis Desain Pembelajaran*, Yogyakarta: CTSD (Center for Teaching Staff Development) UIN Sunan Kalijaga, 2009), hal. 30-40.

desain kompetensi/tujuan pembelajaran dan desain evaluasi yang didasarkan pada prosedur dan teknik evaluasi yang fair.

Proses pembelajaran seyogyanya dilaksanakan dengan strategi yang bervariasi dan relevans, seperti *interactive lecturing*, resitasi, diskusi kelompok kecil dan kelompok besar, pembelajaran individual dan kolaboratif. Fungsi Strategi Pembelajaran adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi. Tentunya tujuan pembelajaran atau kompetensi mutlak didasarkan pada *proses* disamping akan menghasilkan produk atau karya sehingga murid akan terlibat aktif dalam pembelajaran guna penerapan-penerapan teori yang pada gilirannya menghasilkan *karya* juga. Bahkan, jika dinilai mendukung kompetensi yang akan dikembangkan, murid mencoba mengaplikasikan teori ke dalam praktek. Seperti murid melaksanakan praktek sebagai kesempatan uji-coba, refleksi pengalaman setelah praktek, melakukan *de-briefing* dan memberikan *feed-back* yang konstruktif dalam suasana bebas resiko.

### **Kompleksitas Domain Kognitif dan afektif dalam Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam**

Mendesain strategi pembelajaran mutlak harus sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai guru dan murid. Strategi pembelajaran adalah alat atau media bukan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa pustaka, lapangan, laboratorium dan akses informasi dan teknologi. Strategi atau metode pembelajaran dikatakan tepat jika ia sesuai dengan pengembangan kompetensi sebagai totalitas hasil belajar dengan mempertimbangkan ranah-ranahnya. Yairtu

ranah kognitif/*aqliyah* atau afektif/*nafsaniyah* atau psikomotorik/*jusmaniyah* atau ruhaniyah.

Dapat dipastikan bahwa Pendidikan Agama Islam sebagai studi ilmu sosial dan humaniora mengembangkan berbagai tingkat berpikir sederhana sampai kompleks. Pengajaran bidang keilmuan ini membutuhkan strategi pembelajaran yang tepat (seperti dalam tabel). Pengembangan berpikir ini menjadi tujuan pembelajaran atau hasil pembelajaran dari materi matapelajaran atau matakuliah tertentu. Pengembangan hasil belajar ini dapat dikelompokkan menjadi wilayah atau domain kognisi. Benyamin Bloom menjelaskan bahwa domain kognisi terdiri dari 6 tingkatan dari yang sederhana sampai yang sangat kompleks, yaitu *Knowledge* (pengetahuan), *Comprehension* (pemahaman), *Application* (penerapan), *Analysis* (analisis), *Synthesis* (sintesis) dan *Evaluation* (penilaian). Berpikir pada level *Knowledge* (pengetahuan) antara lain kemampuan untuk mengingat kembali tentang fakta, istilah, aturan tertentu sebagai hasil belajar, seperti kemampuan menghafal atau melafalkan kembali lagu Indonesia Raya yaitu setelah terjadi proses pembelajaran. Pada tingkat ini disarankan menggunakan strategi-strategi seperti *Lecture*, *programmed instruction*, *drill and practice*. Tingkat kedua, berpikir pada level *Comprehension* (pemahaman) antara lain kemampuan untuk menjelaskan tentang konsep, kaidah, prinsip tertentu dengan kemampuan bahasa murid, seperti menjelaskan dengan bahasa sendiri istilah metode semiotik dalam studi kritik teks setelah terjadi proses pembelajaran. Pada tingkat ini disarankan menggunakan strategi-strategi seperti *Lecture*, *modularized instruction*, *programmed instruction*.

*Tingkat ketiga*, berpikir pada level *Application* (penerapan) antara lain kemampuan untuk menerapkan prinsip atau kaidah atau formula tertentu, seperti kemampuan untuk menerapkan prinsip-prinsip *Simple Present Tense* ke dalam penyusunan kalimat secara benar setelah terjadi prose pembelajaran. Pada tingkat ini disarankan menggunakan strategi-strategi *Discussion, simulation and games, CAI, modularized instruction, field experience, laboratory*. *Tingkat keempat*, berpikir pada level *Analysis* (analisis) antara lain kemampuan untuk menguraikan sesuatu berdasarkan elemen-elemen, unsur-unsur atau bagian-bagian dari satu bangunan tertentu, seperti kemampuan menguraikan keseluruhan unsur yang ada dalam struktur teks. Pada tingkat ini disarankan menggunakan strategi-strategi *Discussion, independent/group project, simulation, field experience, role playing, laboratory*. *Tingkat kelima*, berpikir pada level *Synthesis* (sintesis) antara lain kemampuan untuk menyusun atau merangkai atau mendesain sesuatu yang mencakup semua elemen yang dibutuhkan, seperti kemampuan untuk membuat sebuah ringkasan, sebuah karangan, sebuah desain gambar rumah. Pada tingkat ini disarankan menggunakan strategi-strategi *Independent/group project, field experience, role playing, laboratory*. *Tingkat keenam*, berpikir pada level *Evaluation* (penilaian) antara lain kemampuan untuk menilai atau mempertimbangkan sesuatu berdasarkan norma tertentu atau perspektif tertentu, seperti kemampuan menilai poligami dari sudut psikologi wanita, menilai karya sastra *The Satanic Verses* dari sudut semiotika. Pada tingkat ini disarankan menggunakan strategi-strategi *Independent/group project, field experience, laboratory*.

Jika Pendidikan Agama Islam memiliki nilai-nilai seperti kepribadian yang menjadi tujuan pembelajaran, maka ia dimasukkan ke dalam kelompok domain afeksi atau *nafsaniyah* membutuhkan strategi pembelajaran yang tepat (seperti dalam tabel). David R. Krathwohl<sup>3</sup> menjelaskan bahwa domain afeksi atau *al-nafsaniyah* terdiri dari 5 level. Tingkat domain itu dimulai dari yang sederhana sampai yang sangat kompleks, yaitu 1. *Receiving*, 2. *Responding*, 3. *Valuing*, 4. *Organization*, 5. *Characterization*. Kemampuan pada tingkat yang tinggi akan sekaligus telah memenuhi kemampuan dibawahnya. Tingkat kemampuan *Receiving* adalah pengembangan nilai tentang *to aware of; passively attending to certain phenomena and stimuli; i.e, listening*, *Responding* adalah pengembangan nilai tentang *to comply to given expectations by attending or reacting to stimuli or phenomena; i.e, interests*, *Valuing* adalah pengembangan nilai tentang *display behaviour consistent with single belief or attitude in situations where he is not forced to comply or obey*. *Organizing* adalah pengembangan nilai tentang *committed to set of values as displayed by behaviour* and *Characterizing* adalah pengembangan nilai tentang *total behaviour is consistent with values internalized*.

Kemampuan *receiving* disarankan menggunakan strategi-strategi seperti *lecturing, discussion, modularized instruction, field experience*. Hal ini karena ia merujuk pada pengembangan kemampuan internal murid untuk *menunjukkan sesuatu* misalnya *kesadaran, kemauan, perhatian* atau *mengakui sesuatu* misalnya *kepentingan, perbedaan*. Ia dapat juga merujuk pada kemauan murid mengikuti satu fenomena atau stimulus tertentu (kegiatan kelas, buku-teks, musik dll.) Dari

---

<sup>3</sup> David R. Krathwohl dkk. *Taxonomy of Education Objectives Hand Book II: Affective Domain* (New York: David Mckay Company Inc., 1964), hal. 5.

sisi mengajar, ini berkaitan dengan *getting, holding and directing* perhatian murid. Tujuan pembelajaran pada tingkatan ini berkisar dari keperdulian sederhana tentang sesuatu sampai pada perhatian yang selektif.

Kemampuan *Responding* disarankan menggunakan strategi-strategi seperti *discussion, simulation, modularized instruction, role playing, field experience*. Ini karena ia merujuk pada pengembangan kemampuan internal murid untuk *mematuhi sesuatu* misalnya *peraturan, tuntutan, perintah*, atau *ikut secara aktif tentang sesuatu* misalnya *di laboratorium, dalam diskusi, dalam kelompok, belajar dalam kelompok tentir*, Ia merujuk pada partisipasi aktif murid. Pada tingkatan ini murid tidak hanya mengikuti satu kegiatan tertentu tetapi dia juga memberikan reaksi terhadapnya pada batas tertentu. Tujuan pembelajaran pada tingkatan ini menekankan perolehan dalam merespon (*membaca materi yang ditugaskan*), kemauan merespon (secara sukarela membaca tidak hanya yang ditugaskan) atau kepuasan dalam merespon (*membaca demi kepuasan atau kesenangan*). Sikap tertarik adalah tingkat yang paling tinggi dalam kategori *responding*.

Kemampuan *Valuing* disarankan menggunakan strategi-strategi seperti *discussion, independent/group project, simulation, role playing, field experience*. Ini karena ia merujuk pada pengembangan kemampuan internal murid untuk *menerima suatu nilai, menyukai, menyepakati, menghargai sesuatu* misalnya *karya seni, sumbangan ilmu, pendapat, bersikap positif atau negatif, mengakui*. Ia merujuk pada penilaian murid terhadap sesuatu (fenomena, obyek atau behavior). Penilaian ini berkisar dari penerimaan yang lebih sederhana terhadap nilai (*hasrat untuk meningkatkan kecakapan kelompok*) sampai pada yang lebih kompleks

komitmen (*merasa bertanggungjawab terhadap fungsi efektif kelompok*) Kemampuan *Valuing* ini dikonsentrasikan pada internalisasi sejumlah nilai-nilai tertentu, tetapi tanda untuk nilai-nilai ini dinyatakan pada perilaku/overt (jelas, terang, lahir) behaviour/prilaku murid. Tujuan pembelajaran pada tingkat ini berkaitan dengan perilaku/behaviour yang konsisten dan cukup stabil untuk membuat nilai dapat diidentifikasi secara jelas.

Kemampuan *organizing* disarankan menggunakan strategi-strategi seperti *discussion, independent/group project, field experience* karena ia merujuk pada pengembangan kemampuan internal murid untuk *membentuk sistem nilai, menangkap relasi antar nilai, bertanggungjawab, mengintegrasikan nilai*. Ia berkaitan dengan sikap menyatukan nilai-nilai yang berbeda, memecahkan konflik-konflik di antara mereka dan memulai membangun satu sistem nilai yang konsisten secara internal. Kemampuan ini menekankan pada kemampuan membedakan, menghubungkan dan mensintesis nilai. Tujuan pembelajaran adalah berkaitan dengan konseptualisasi satu nilai (*recognizes tanggungjawab setiap individu untuk meningkatkan hubungan insani*) atau dengan mengorganisasi satu sistem nilai (*mengembangkan satu rencana kerja yang memuaskan kebutuhannya demi jaminan ekonomi dan pelayanan sosial*). Inti tujuan pembelajaran adalah mengembangkan filosofi hidup murid.

Kemampuan *characterizing* disarankan menggunakan strategi-strategi seperti *Independent project, field experience* karena ia merujuk pada pengembangan kemampuan internal murid untuk *menunjukkan sesuatu* (misalnya: *kepercayaan diri, disiplin pribadi, kesadaran*), *mempertimbangkan dan melibatkan diri*. Pada tingkat ini murid memiliki satu sistem nilai yang

mengontrol prilakunya sepanjang waktu untuk mengembangkan satu karakter sebagai satu *life style*. Prilaku ini bersifat *perpasive, consistent dan pridictable*. Tujuan pembelajaran pada tingkatan ini mencakup *range* aktifitas yang luas, tetapi penekanan utama adalah prilaku menjadi *typical atau karakteristik* murid. Inti tujuan pembelajaran adalah *character building yaitu* pembentukan pola-pola umum *adjustment (personal, social emotional)*.

### **Interkoneksi Tabiat Pendidikan Agama Islam dengan Strategi Pembelajaran**

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai pengembangan nilai kepribadian yang menuntut pengembangan domain afeksi dan ruhani. Pada sisi lain, Pendidikan Agama Islam sebagai ilmu humaniora yang menuntut hasil kompetensi analisis, sintesis dan evaluasi menjadi keniscayaan menginterkoneksi strategi pembelajaran yang lebih banyak untuk memberikan kesempatan kepada murid untuk berkontribusi dan partisipasi dalam proses perubahan. aktif. Strategi pembelajaran Confusius yaitu *What I do, I understand* menjadi pilihan karena ia sesuai dengan cara belajar untuk melakukan analisis, sintesis dan evaluasi. Strategi ini melibatkan murid berperan aktif dalam praktek (berbuat) dalam proses pembelajaran karena dengan berbuat atau praktek murid telah berkesempatan untuk memahami apa yang menjadi tujuan pembelajaran. Bahkan dengan strategi pembelajaran<sup>4</sup> *“What I teach to another, I master”* memungkinkan mahasiswa untuk berperan sebagai guru karena murid mengajari kawan-kawannya seperti melalui presentasi makalah. Dengan strategi ini murid telah mampu mengajarkan sesuatu kepada orang lain niscaya ia telah

---

<sup>4</sup> Ibid. hal. 31.

berusaha menguasai materinya. Strategi ini didasarkan pada asumsi bahwa, pertama, apa yang dialami murid dalam proses pembelajaran semata melalui pendengaran (strategi ceramah) niscaya akan cenderung terlupakan karena guru berkata 100-200 kata per-menit sedangkan murid mampu mendengar hanya 50-100 kata per-menit. Kedua, strategi pembelajaran yang memanfaatkan kemampuan mendengar dan melihat, bagi Mal Siberman, keberhasilan pembelajaran relative kecil. Sedangkan strategi yang memanfaatkan kemampuan secara sinergis pendengaran, penglihatan bertanya tentang sesuatu atau mendiskusikan sesuatu dengan murid lain, murid mulai memahami materi atau telah mulai terjadi keberhasilan pembelajaran. Selanjutnya, strategi yang melibatkan kemampuan secara sinergis pendengaran, penglihatan, diskusi dan berbuat (baca:praktek) sesuatu, murid memperoleh pengetahuan dan kecakapan.

Gaya belajar adalah kunci untuk mengembangkan potensi diri dalam belajar karena ia berkaitan dengan kesenangan dalam megembangkan diri. Untuk memuaskan murid dalam proses pembelajaran, guru disarankan untuk memperhatikan gaya belajar muridnya. Gaya belajar (*learning style: Visual learners= see, Auditory learners= hear dan Kinesthetic learners= involve*) merupakan karakteristik dan preferensi atau pilihan individu mengenai cara memperoleh informasi, mengorganisasinya, menafsirkannya atau meresponnya serta memikirkan iformasi tersebut. Ketika guru menyadari bagaimana kecenderungan gaya murid menyerap dan mengolah informasi, memungkian guru membuat proses pembelajaran lebih mudah sesuai dengan kecenderungan gaya murid. Dalam pembelajaran, banyak murid yang mengikuti proses pembelajaran dengan strategi yang sama, akan tetapi para murid mempunyai tingkat penguasaan

pemahaman yang berbeda-beda. Perbedaan itu tidak hanya disebabkan oleh ragam kecerdasan murid akan tetapi juga ditentukan kecenderungan cara belajar yang dimiliki masing-masing murid. Murid yang senang membaca mungkin kurang bisa belajar dengan baik jika dia harus mendengarkan ceramah guru atau juga diskusi. Demikian juga dengan murid yang senang diskusi, mereka kurang belajar dengan baik jika ia harus mendengarkan ceramah guru.

Murid-murid visual lebih banyak senang mengikuti ilustrasi atau membaca sendiri instruksi karena mereka lebih senang menggunakan indra mata sebagai alat untuk menyerap informasi. Murid-murid auditorial lebih senang belajar kalau informasi dia dengarkan langsung dari guru karena ia lebih senang memanfaatkan telinganya sebagai alat menyerap informasi. Sementara murid-murid kinestetik lebih senang kalau dibiarkan mengerjakan sendiri atau praktek langsung apa yang dipelajarinya. Meskipun demikian, dengan ketiganya (potensi visual, potensi auditorial dan potensi kinestetik) 22 dari 30 murid dapat belajar dengan efektif 8 murid lebih menyenangkan salah satunya. Sehingga proses pembelajaran mutlak mempertimbangkan asumsi yang mengatakan bahwa *“Teaching has to be multi-sensory and filled with variety”*, yaitu sebuah proses pembelajaran mutlak memanfaatkan berbagai macam potensi indra yang ada dan dipenuhi dengan berbagai variasi strategi pembelajaran.

Kecenderungan gaya belajar murid dapat juga dilihat dari sisi lain. *Learners as activist* (mahmurid sebagai aktifis) yang lebih menyukai proses pembelajaran eksperimental, simulasi, studi kasus, dan mengerjakan tugas-tugas. Kedua, *learners as reflector* (murid sebagai reflektor) yang lebih menyukai proses pembelajaran yang memanfaatkan strategi elisitasi, brainstorming, diskusi, debat

dan seminar. Ketiga, *learners as theorist* yang lebih menyukai proses pembelajaran yang memanfaatkan strategi riset atau membaca buku langsung, membuat analogi, membandingkan antar teori. Keempat, *learners as pragmatist* (murid sebagai pragmatis) yang lebih menyukai proses pembelajaran yang memanfaatkan strategi pengalaman konkrit di laboratorium, bekerja di lapangan dan observasi.

Paling tidak ada tiga teori mengajar<sup>5</sup>. *Pertama*, mengajar sebagai satu proses transmisi atau penuturan. Mengajar murid adalah satu usaha guru untuk menuangkan sebanyak-banyak materi pelajaran kepada murid dengan lebih mengandalkan pemamfaatan kemampuan mendengar (auditori) murid. Peran besar guru menjadi seperti seorang tuhan atau dewa yang meneteskan wahyu kepada nabinya atau pesuruhnya sehingga pengetahuan seperti wahyu (*already made*) yang sudah jadi. Dalam evaluasi hasil belajar cenderung hanya mengandalkan *pen and paper*.

*Kedua*, mengajar sebagai satu usaha doan hanya mengolah proses pengorganisasian aktivitas murid. Tampaknya murid dalam proses pembelajaran hanya menekankan pada kesibukan murid mengejakan sesuatu tanpa bimbingan atau pengarahan klarifikasi sejauh mana keberhasilan proses pembelajaran. Peran guru menjadi seorang *Event Organizer* seperti panitia pelaksanaan acara *show-biz* musik di satu tempat sehingga strategi pembelajaran adalah apa saja yang didapatkan murid dalam proses. Peran murid adalah belajar memenuhi tuntutan guru. Sedangkan ilmu pengetahuan seperti sebuah usaha semampu murid atau

---

<sup>5</sup> P. Ramsden, *Learning To Teach in Higher Education* (New York: Rutledge, 1982).

sedapatnya tanpa melihat atau mengukur kompetensi yang diinginkan. Evaluasi hasil belajar murid tidak jelas atau seadanya.

*Ketiga*, mengajar adalah sebuah proses untuk memperoleh hasil belajar atau kompetensi oleh murid. Peran guru dapat beragam seperti fasilitator, motivator, katalisator atau model sesuai kompetensi yang diharapkan guru. Peran besar murid adalah mengolah sendiri atau menciptakan ilmu pengetahuan atau mencoba mengaitkannya dengan pengetahuan yang sudah ada. Ilmu pengetahuan adalah hasil rekayasa atau konstruksi murid sehingga strategi pembelajaran yang paling tepat adalah pembelajaran aktif yang sesuai dengan tingkat kompetensi yang diharapkan.

Tampaknya ada kemiripan otak bekerja dengan komputer bekerja. Otak manusia perlu di-ON-kan dulu sebelum bekerja yang lebih jauh dengan mengembangkan afersepsi atau menumbuhkan motivasi sebelum masuk ke informasi yang lebih detail lebih sulit. Juga, komputer memiliki *soft ware* seperti program-program, memiliki folder-folder tempat penyimpanan data atau informasi (file-file), mempunyai sistem penyimpanan ke dalam folder-folder dan juga memiliki sistem pemanggilan ulang informasi (file) dari folder. Sebagaimana komputer, otak manusia juga memiliki *soft ware* yang kompleks yang terdiri dari ratusan juta folder tempat penyimpanan informasi, dan juga memiliki sistem pemanggilan ulang informasi (file) dari folder.

Pembelajaran aktif atau inovatif untuk yang lebih efektif dan efisien menurut perspektif kepentingan murid-murid sangat banyak membantu kemampuan mereka menyimpan informasi hasil belajar (ranah kognisi, afeksi dan psikomotor) ke dalam Ingatan Jangka Panjang (*Long Term Memory*) otak.

Hasil belajar dalam Ingatan Jangka Panjang dimungkinkan banyak berhasil berdasarkan kerja Working Memory yang didukung oleh pembelajaran aktif seperti menggunakan berbagai strategi untuk memberi pengkodean, menemukan kembali, mentransformasikan atau mengintegrasikan guna menyimpan hasil belajar. Working Memory Process menuntut guru-guru bekerja cerdas, intensif dan penuh komitmen keberhasilan pembelajaran.

Ada beberapa mamfaat pembelajaran aktif sebagai efek langsung atau tidak langsung dari proses pembelajaran murid-murid. Pembelajaran aktif membantu murid-murid mengeksplor atau mencari satu perspektif berbeda karena mungkin berbeda pengalaman hidupnya atau berbeda kecenderungan harapan atau tuntutan hasil belajarnya. *Kedua*, pembelajaran aktif mendorong kesadaran murid terhadap sikap toleransi hal-hal yang berbeda, ambiguitas dan kompleks, *Ketiga*, pembelajaran aktif aktif membantu murid mengenal dan mencari akar asumsi-asumsinya. *Keempat*, mendorong murid-murid terbiasa belajar mendengar yang santun dan atentif. *Kelima*, pembelajaran aktif mengembangkan sikap menghargai terhadap tumbuhnya perbedaan pandangan dan sikap, *Keenam*, pembelajaran aktif menumbuhkan sikap dan kebiasaan egalitas di antara murid-murid khususnya. *Ketujuh*, pembelajaran aktif membantu murid-murid selalu terkait dengan topic peajaran. *Kedelapan*, pembelajaran aktif menunjukkan kepada murid-murid sikap hormat terhadap ucapan dan pengalaman murid-murid. *Kesembilan*, pembelajaran aktif membantu murid-murid belajar PROSES dan KEBIASAAN berpikir yang demokratis *Kesepuluh*, pembelajaran aktif membuktikan kepada murid-murid sebagai ko-pencipta ilmu pengetahuan di samping guru. *Kesebelas*, pembelajaran aktif mengembangkan kapasistas mengkomunikasikan pikiran dan ide secara

jelas. *Keduabelas*, pembelajaran aktif kebiasaan belajar kolaboratif, *Ketigabelas*, pembelajaran aktif menumbuhkan wawasan luas dan membuat murid-murid lebih empati. *Keempatbelas*, pembelajaran aktif membantu murid-murid mengembangkan berpikir sintesis (merangkum berbagai unsur menjadi satu kesatuan yang utuh). *Kelimabelas*, pembelajaran aktif menggiring kearah terjadinya transformasi intelektual.

### **Penutup**

Berdasarkan uraian diatas, ternyata interkoneksi pengembangan Pendidikan Agama Islam dan strategi pembelajaran sebuah keniscayaan khususnya melalui tradisi pembelajaran sesuai dengan tabiat dan karakteristiknya karena Pendidikan Agama Islam yang lebih mengembangkan kompleksitas tri-domain kognisi, afeksi dan ruhani dan tri domain iman, ilmu dan amal. Fungsi strategi pembelajaran aktif yang jauh lebih berpusat pada murid merupakan sebuah media untuk pengembangan Pendidikan Agama Islam. Interkoneksi kedua sisi ini dalam proses pembelajaran memungkinkan partisipasi dan keterlibatan aktif murid yang pada gilirannya memudahkan terjadinya perubahan dari belum bisa menjadi bisa dan dari belum kompeten menjadi kompeten.

## Daftar Pustaka

- Angelo, Thomas. 1993. *A Classroom Assessment Techniques: A Handbook for College Teachers*, San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Apps, J.W. 1991. "Towards A Working Philosophy of Adult Education", dalam *Continuing Education dan ERIC Clearinghouse on Adult Education*, No. 36, Syracuse: Syracuse University Publications dalam, 1973.
- \_\_\_\_\_, *Mastering the Teaching Adult*, Malabar, Fla.: Krieger.
- Blank, William, E. 1982. *Handbook for Developing Competency-Based Training Programs*, New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Brookfield, S. 1986. *Understanding and Facilitating Adult Learning*, San Francisco: Jossey-Bass.
- Cafarella, Rosemary S. 1994. *Planning Programs for Adult Learners: A Practical Guide For Educators, Trainers and Staff Developers*, San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Canno, Robert dan David Newble. 1995. *A Handbook for Teachers in Universities & Colleges*, Adelaide: Cogan Page, 1995.
- Cranton, Patricia. 1995. *Planning Instruction for Adult Learners*, Toronto: Wall & Emerson, Inc.
- \_\_\_\_\_ 1992, *Working With Adult Learners*, Toronto: Wall & Emerson, Inc.,.
- \_\_\_\_\_ 1988. "Selecting Instructional Strategies," *JOURNAL OF HIGHER EDUCATION*, 57 (3), 259-0298.
- Cross, K. Patricia. 1984. *Adults as Learners*, San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Cross, K. Patricia. 1981. *Adult Learners: Increasing Participation and Facilitating Learning*, San Francisco, California: Jossey-Bass, Inc. Publisher.
- Cruickshank, Donald R., dan kawan-kawan .1995. *The Act of Teaching*, Toronto: McGraw-Hill, Inc.
- Fraser, Kym. 1996. *Student Centered Teaching: The Development and Use of Conceptual Frameworks*, Jamison Centre, Australia: Higher Education Research and Development Society of Australia.
- Knowles, Malcolm. 1980. *The Modern Practice of Adult Education*, New York: Association Press.

- Lovel-Troy, L. dan Eickman, P. 1992. *Course Design for College Teacher*, New Jersey: Educational Technology Publication.
- McKeachie, Wilber J, (Ed.). 1994. *Teaching Tips*, Toronto: DC, Hearth and Company.
- Munthe, Bermawy. 2009. *Kunci Praktis Desain Pembelajaran*, Yogyakarta: CTSD (Center for Teaching Staff Development)
- Novak, J. 1977. *A Theory of Education*, Ithaca, New York: Cornell University Press.
- Novak, J.D. 1991. "Clarify with Concept Maps", *The Science Teacher*, 58:7, October.
- Ramsden, P. 1992. *Learning To Teach in Higher Education*, New York: Rutledge.
- Renner, Peter. 1994. *The Art of Teaching Adults*, Vancouver; Training Associates.
- Silberman, M. 1996. *Active Learning: 101 Strategies To Teach Any Subject*, Toronto: Alyn Bacon.
- Toohy, Susan. 1999. *Designing Courses for Higher Education*, Buckingham; SRHE and Open University Press.
- Zaini, Hisyam, dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Aktif*, CTSD (Center for Teaching Staff Development)