

STRATEGI DAN INOVASI PEMBELAJARAN TRANSFORMATIF

MATA KULIAH
STRATEGI PEMBELAJARAN PAI BERBASIS
INFORMATION AND COMMUNICATIONS TECHNOLOGY
(ICT)



Disusun oleh

Dr. HAIDIR, M.Pd

NIP. 197408152005011006



PROGRAM STUDI MAGISTER PAI FITK
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA

MEDAN 2026

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT. atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga Bahan Ajar Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis ICT ini dapat disusun dan diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad saw., beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya yang istiqamah meneladani ajaran beliau hingga akhir zaman.

Penyusunan bahan ajar ini dilatarbelakangi oleh tuntutan transformasi pendidikan di era digital yang mengharuskan proses pembelajaran di perguruan tinggi berlangsung secara inovatif, adaptif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi mahasiswa. Perkembangan ICT telah mengubah paradigma pembelajaran dari *teacher-centered learning* menjadi *student-centered learning*. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi digital dengan nilai-nilai keislaman secara efektif, kreatif, dan bertanggung jawab. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, ICT tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkaya pengalaman belajar, meningkatkan interaksi akademik, mengembangkan literasi digital, dan memperkuat internalisasi nilai-nilai Islam.

Bahan ajar ini disusun sebagai salah satu sumber belajar yang mengacu pada Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK), serta prinsip *Outcome-Based Education* (OBE). Materi disajikan secara sistematis, mulai dari konsep dasar strategi pembelajaran PAI, landasan teoretis pemanfaatan ICT, perencanaan pembelajaran digital, pemilihan model dan media pembelajaran berbasis teknologi, pengembangan perangkat pembelajaran, hingga implementasi dan evaluasi pembelajaran PAI berbasis ICT. Setiap bab dilengkapi dengan tujuan pembelajaran, uraian materi, contoh penerapan, aktivitas belajar, studi kasus, rangkuman, refleksi, dan evaluasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, komunikatif, dan pemecahan masalah mahasiswa.

Bahan ajar ini bertujuan menyediakan sumber belajar yang komprehensif, relevan, dan aplikatif bagi mahasiswa dalam memahami serta mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran PAI sesuai perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebutuhan pendidikan. Selain itu, bahan ajar ini diharapkan dapat membekali mahasiswa dengan kompetensi pedagogis, profesional, digital, dan spiritual sehingga mampu menjadi pendidik PAI yang inovatif, adaptif, serta mampu memanfaatkan teknologi secara etis dan bertanggung jawab. Sasaran utama bahan ajar ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam yang menempuh Mata Kuliah Strategi Pembelajaran PAI Berbasis ICT di FITK UIN SU Medan.

Penyusun menyadari bahwa bahan ajar ini masih memiliki keterbatasan, baik dalam kedalaman pembahasan maupun cakupan materi. Oleh karena itu, kritik, saran, dan masukan yang konstruktif dari berbagai pihak sangat diharapkan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan pada edisi berikutnya. Akhirnya, penyusun berharap bahan ajar ini dapat memberikan manfaat dalam mendukung proses perkuliahan, meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam, serta mendorong lahirnya calon pendidik yang memiliki kompetensi akademik, pedagogis, profesional, digital, dan spiritual. Dengan demikian, lulusan diharapkan mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran PAI berbasis ICT yang efektif, inovatif, humanis, dan berlandaskan nilai-nilai Islam serta berkontribusi terhadap peningkatan mutu pembelajaran.

Medan, Agustus 2026

Penyusun

Dr. Haidir, M. Pd

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

PETUNJUK PENGGUNAAN

		Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
BAGIAN	1	Berbasis Information And Communication Technology (ICT)
BAGIAN	2	Landasan Filsafat Strategi Pembelajaran
BAGIAN	3	Filsafat Realisme
BAGIAN	4	Konstruktivisme Dalam Pembelajaran PAI
BAGIAN	5	Connectivism Dalam Pembelajaran PAI
BAGIAN	6	Pembelajaran Daring & Blended Learning
BAGIAN	7	Desain Interaktif Pembelajaran OAI Berbasis ICT
BAGIAN	8	Strategi Active Learning: Project based Learning (PjBL)
BAGIAN	9	Strategi Active Learning: Problem Based Learning (PBL)
BAGIAN	10	Inquiry Based Learning (IBL)
BAGIAN	11	Discovery Learning
BAGIAN	12	Case-Based Learning (CBL)
BAGIAN	13	Team-Based Learning (TBL)
BAGIAN	14	Cooperative Learning
BAGIAN	15	Collaborative Learning (Coll)
BAGIAN	16	Experiential Learning
BAGIAN	17	Flipped Classroom
BAGIAN	18	Challenge-Based Learning (ChBL)
BAGIAN	19	Design Thinking Learning (DTL)
BAGIAN	20	Debate-Based Learning (DBL)
BAGIAN	21	Blended Learning
BAGIAN	22	Simulation And Role Play

PETUNJUK PENGGUNAAN

Bahan ajar ini dirancang sebagai panduan pembelajaran yang sistematis, interaktif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi mahasiswa dalam memahami serta mengimplementasikan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT. Agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan mencapai capaian pembelajaran yang telah ditetapkan, mahasiswa diharapkan mengikuti petunjuk penggunaan berikut.

A. Cara Mempelajari Setiap Bab

Setiap Bab dalam bahan ajar ini disusun berdasarkan prinsip pembelajaran konstruktivistik, *student-centered learning*, dan *Outcome-Based Education* (OBE). Oleh karena itu, mahasiswa dianjurkan mempelajari setiap bab melalui tahapan berikut.

1. Mempelajari capaian pembelajaran (*Learning Outcomes*). Sebelum memasuki materi, pahami terlebih dahulu capaian pembelajaran yang harus dikuasai sehingga perkuliahan memiliki arah dan tujuan yang jelas.
2. Membaca peta konsep. Pelajari hubungan antarkonsep dalam setiap bab untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai materi yang akan dipelajari.
3. Mengkaji materi secara mendalam. Bacalah materi secara sistematis, kritis, dan reflektif dengan menghubungkannya pada teori, hasil penelitian terkini, serta praktik pembelajaran PAI berbasis ICT.
4. Menganalisis ilustrasi, contoh kasus, dan praktik baik (*best practices*). Gunakan contoh-contoh yang tersedia sebagai sarana memahami implementasi konsep dalam konteks pembelajaran nyata.
5. Melakukan eksplorasi sumber belajar tambahan. Mahasiswa dianjurkan memperkaya pemahaman melalui jurnal ilmiah, buku referensi, dokumen kebijakan pendidikan, video pembelajaran, serta sumber digital bereputasi.
6. Melakukan refleksi pembelajaran. Pada akhir setiap bab, lakukan refleksi terhadap pemahaman, pengalaman belajar, serta keterkaitan materi dengan praktik profesional sebagai calon pendidik.

B. Urutan Belajar

Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, mahasiswa disarankan mengikuti urutan pembelajaran berikut.

1. Membaca capaian pembelajaran dan indikator kompetensi.
2. Mengidentifikasi pengetahuan awal yang telah dimiliki.
3. Mempelajari peta konsep.
4. Membaca materi pokok secara komprehensif.
5. Mengamati contoh implementasi strategi pembelajaran berbasis ICT.
6. Melakukan diskusi, eksplorasi, atau pencarian informasi tambahan.
7. Mengerjakan latihan dan tugas yang tersedia.
8. Melakukan refleksi terhadap hasil belajar.
9. Menyelesaikan evaluasi akhir bab.
10. Melanjutkan ke bab berikutnya setelah mencapai tingkat penguasaan materi yang memadai.

C. Cara Mengerjakan Latihan

Latihan disusun untuk mengukur penguasaan konsep, kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, kreativitas, komunikasi akademik, serta kemampuan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran PAI. Dalam mengerjakan latihan, mahasiswa diharapkan:

1. Membaca setiap instruksi dengan cermat.
2. Menjawab pertanyaan berdasarkan teori, data ilmiah, dan referensi yang relevan.
3. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik, benar, dan sesuai kaidah akademik.

4. Menyertakan sitasi dan daftar pustaka apabila menggunakan sumber rujukan.
5. Mengembangkan jawaban secara analitis, argumentatif, dan berbasis bukti (*evidence-based argumentation*).
6. Menghindari praktik plagiarisme dengan menjunjung tinggi integritas akademik.
7. Mendiskusikan hasil latihan bersama dosen maupun rekan sejawat apabila pembelajaran dilakukan secara kolaboratif.

D. Cara Melakukan Evaluasi

Evaluasi bertujuan mengukur ketercapaian kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan capaian pembelajaran mata kuliah. Pelaksanaan evaluasi dilakukan melalui tahapan berikut.

1. Menyelesaikan seluruh latihan pada setiap bab sebelum mengikuti evaluasi.
2. Mengerjakan soal evaluasi secara mandiri, jujur, dan bertanggung jawab.
3. Menggunakan pendekatan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) dalam menganalisis setiap permasalahan.
4. Membandingkan hasil pekerjaan dengan rubrik penilaian atau kunci jawaban yang disediakan.
5. Mengidentifikasi materi yang belum dikuasai berdasarkan hasil evaluasi.
6. Melakukan pembelajaran ulang (*remedial learning*) terhadap materi yang masih lemah.
7. Mendokumentasikan hasil evaluasi sebagai bagian dari portofolio perkembangan belajar.

Standar keberhasilan pembelajaran dianjurkan mencapai minimal 80% tingkat penguasaan materi pada setiap bab sebelum melanjutkan ke materi berikutnya. Apabila hasil evaluasi belum memenuhi standar tersebut, mahasiswa disarankan mengulang proses pembelajaran, memperdalam referensi, serta berdiskusi dengan dosen atau teman sejawat.

DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis ICT merupakan mata kuliah keahlian yang dirancang untuk membekali mahasiswa dengan landasan konseptual, kemampuan analitis, serta keterampilan praktis dalam merancang, mengimplementasikan, mengevaluasi, dan mengembangkan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang inovatif melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Mata kuliah ini menekankan integrasi antara teori pembelajaran modern, nilai-nilai pendidikan Islam, perkembangan teknologi digital, serta tuntutan kompetensi pendidik pada era transformasi digital dan Revolusi Industri 4.0 menuju Society 5.0.

Pembelajaran dalam mata kuliah ini berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*), kolaborasi (*collaboration*), komunikasi (*communication*), literasi digital (*digital literacy*), serta kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*) melalui penerapan berbagai strategi pembelajaran berbasis ICT yang relevan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Mahasiswa tidak hanya mempelajari konsep dan teori, tetapi juga melakukan analisis terhadap berbagai model pembelajaran, mengembangkan perangkat pembelajaran digital, memanfaatkan aplikasi dan platform pembelajaran, serta menghasilkan inovasi pembelajaran yang efektif, efisien, adaptif, dan berlandaskan nilai-nilai Islam.

A. Ruang Lingkup Materi

Ruang lingkup pembahasan dalam mata kuliah ini mencakup berbagai aspek strategis yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran PAI berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Ruang lingkup materi dalam mata kuliah ini mencakup strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Information and Communication Technology* (ICT), landasan filsafat strategi pembelajaran, filsafat Realisme, Konstruktivisme dalam pembelajaran PAI, serta *Connectivism* dalam pembelajaran PAI. Materi juga membahas pembelajaran daring dan *Blended Learning* serta desain interaktif pembelajaran OAI berbasis ICT. Selanjutnya, pembahasan diarahkan pada berbagai strategi *Active Learning*, meliputi *Project-Based Learning* (PjBL), *Problem-Based Learning* (PBL), *Inquiry-Based Learning* (IBL), *Discovery Learning*, *Case-Based Learning* (CBL), dan *Team-Based Learning* (TBL). Ruang lingkup berikutnya mencakup *Cooperative Learning*, *Collaborative Learning*, *Experiential Learning*, *Flipped Classroom*, *Challenge-Based Learning* (ChBL), *Design Thinking Learning* (DTL), dan *Debate-Based Learning* (DBL). Selain itu, materi membahas *Blended Learning* serta *Simulation and Role Play* sebagai strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran PAI yang aktif, kontekstual, kolaboratif, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Keseluruhan materi disusun secara sistematis mulai dari penguasaan konsep dasar hingga kemampuan mengembangkan inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan formal, nonformal, maupun pembelajaran digital.

B. Posisi Mata Kuliah dalam Kurikulum

Mata kuliah Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis ICT merupakan mata kuliah keahlian bidang kependidikan yang mendukung pencapaian Profil Lulusan Program Studi Pendidikan Agama Islam. Mata kuliah ini menjadi penghubung antara penguasaan teori kependidikan, pedagogi Islam, kurikulum, media pembelajaran, evaluasi pembelajaran, serta penguasaan teknologi pendidikan.

Dalam struktur kurikulum, mata kuliah ini berfungsi sebagai mata kuliah integratif yang mengonsolidasikan berbagai kompetensi yang telah diperoleh mahasiswa pada mata kuliah prasyarat, seperti teori belajar, kurikulum PAI, media pembelajaran, psikologi pendidikan, metodologi pembelajaran, serta teknologi pendidikan. Selanjutnya, kompetensi yang dibangun melalui mata kuliah ini menjadi fondasi bagi pelaksanaan praktik pengalaman lapangan (PPL), penelitian pendidikan, pengembangan perangkat pembelajaran, serta penyusunan tugas akhir yang berkaitan dengan inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dengan demikian, mata kuliah ini memiliki posisi strategis dalam membentuk calon pendidik PAI yang profesional, adaptif, inovatif, berkarakter Islami, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif, etis, dan bertanggung jawab untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

C. Kompetensi yang Akan Dibangun

Melalui proses pembelajaran yang sistematis, mahasiswa diharapkan mampu membangun kompetensi sebagai berikut.

1. Memahami konsep, prinsip, teori, dan paradigma strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT.
2. Menganalisis kebutuhan pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik, capaian pembelajaran, serta perkembangan teknologi pendidikan.
3. Merancang strategi pembelajaran PAI yang inovatif, efektif, dan berpusat pada peserta didik dengan memanfaatkan berbagai teknologi digital.
4. Mengembangkan perangkat pembelajaran yang meliputi modul digital, media pembelajaran interaktif, bahan ajar elektronik, serta instrumen asesmen berbasis ICT.
5. Mengimplementasikan berbagai model, metode, dan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi secara tepat sesuai konteks pembelajaran.
6. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran menggunakan prinsip penilaian autentik serta memanfaatkan aplikasi digital untuk mendukung asesmen.
7. Menunjukkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, kolaboratif, dan reflektif dalam memecahkan berbagai permasalahan pembelajaran.
8. Mengintegrasikan nilai-nilai Islam, etika digital, literasi informasi, serta profesionalisme pendidik dalam setiap proses pembelajaran.
9. Menghasilkan inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang responsif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebutuhan masyarakat.
10. Menunjukkan sikap akademik yang menjunjung tinggi integritas, tanggung jawab, kejujuran ilmiah, pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*), serta komitmen terhadap peningkatan mutu pendidikan.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL), CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK), DAN SUB-CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB-CPMK)

Mata kuliah Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis ICT merupakan mata kuliah keahlian yang berbobot 3 (tiga) SKS. Mata kuliah ini dirancang untuk membangun kompetensi mahasiswa dalam memahami landasan teoretis, menganalisis strategi pembelajaran, merancang perangkat pembelajaran, mengimplementasikan pembelajaran berbasis ICT, serta mengevaluasi dan mengembangkan inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Seluruh proses pembelajaran disusun berdasarkan prinsip *Outcome-Based Education* (OBE) sehingga terdapat keselarasan antara capaian pembelajaran, materi, strategi pembelajaran, penugasan, dan asesmen.

A. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Mata kuliah ini mendukung pencapaian CPL Program Studi Pendidikan Agama Islam pada empat ranah kompetensi berikut.

Sikap (S)

Mahasiswa mampu menunjukkan sikap religius, profesional, bertanggung jawab, berintegritas, menjunjung tinggi etika akademik, serta mampu mengimplementasikan nilai-nilai Islam dalam pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran.

Pengetahuan (P)

Mahasiswa menguasai konsep, teori, strategi, model, media, asesmen, dan inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT.

Keterampilan Umum (KU)

Mahasiswa mampu berpikir kritis, kreatif, sistematis, komunikatif, kolaboratif, serta memanfaatkan teknologi digital untuk menyelesaikan berbagai permasalahan pembelajaran.

Keterampilan Khusus (KK)

Mahasiswa mampu merancang, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengembangkan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT sesuai perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebutuhan peserta didik.

B. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK 1

Menganalisis hakikat, paradigma, landasan filosofis, pedagogis, psikologis, sosiologis, dan teologis strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT.

CPMK 2

Mengevaluasi berbagai strategi, model, pendekatan, metode, media, dan teknologi pembelajaran Pendidikan Agama Islam sesuai karakteristik materi dan peserta didik.

CPMK 3

Merancang perangkat pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT yang meliputi perencanaan pembelajaran, bahan ajar digital, media pembelajaran, serta instrumen asesmen.

CPMK 4

Mengimplementasikan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT melalui pemanfaatan platform digital, media interaktif, dan LMS secara efektif dan profesional.

CPMK 5

Mengevaluasi efektivitas pembelajaran serta menghasilkan inovasi strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT yang adaptif, kreatif, dan berorientasi pada peningkatan mutu pembelajaran.

C. Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK)

CPMK 1

1. Menjelaskan konsep, hakikat, tujuan, dan ruang lingkup strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT.
2. Menganalisis perkembangan paradigma pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada era digital.
3. Menganalisis landasan filosofis, psikologis, pedagogis, sosiologis, dan teologis pembelajaran berbasis ICT.

CPMK 2

4. Menganalisis karakteristik mahasiswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
5. Membandingkan berbagai strategi, model, metode, dan pendekatan pembelajaran berbasis ICT.
6. Mengevaluasi penggunaan media digital, multimedia interaktif, dan LMS dalam pembelajaran.

CPMK 3

7. Merancang perangkat pembelajaran berbasis ICT yang meliputi capaian pembelajaran, strategi, modul ajar, media digital, dan asesmen.
8. Mengembangkan bahan ajar digital dan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik materi Pendidikan Agama Islam.

CPMK 4

9. Mengimplementasikan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT melalui simulasi atau praktik (*microteaching*).
10. Mengelola pembelajaran kolaboratif berbasis platform digital dengan menerapkan prinsip komunikasi, etika digital, dan pembelajaran berpusat pada mahasiswa.

CPMK 5

11. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran berbasis ICT menggunakan asesmen autentik.
12. Menghasilkan inovasi strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT sebagai solusi terhadap permasalahan pembelajaran pada era digital.

D. Indikator Pencapaian

No	Sub-CPMK	Indikator Pencapaian
1	Menjelaskan konsep strategi pembelajaran PAI berbasis ICT	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep, karakteristik, tujuan, dan urgensi strategi pembelajaran secara tepat.
2	Menganalisis paradigma pembelajaran	Mahasiswa mampu menjelaskan perubahan paradigma pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada era digital.
3	Menganalisis landasan pembelajaran	Mahasiswa mampu menguraikan landasan filosofis, pedagogis, psikologis, sosiologis, dan teologis strategi pembelajaran berbasis ICT.
4	Menganalisis karakteristik mahasiswa	Mahasiswa mampu menentukan strategi pembelajaran berdasarkan karakteristik mahasiswa.
5	Membandingkan model pembelajaran	Mahasiswa mampu menganalisis kelebihan, keterbatasan, dan kesesuaian berbagai model pembelajaran berbasis ICT.
6	Mengevaluasi pemanfaatan teknologi	Mahasiswa mampu mengevaluasi efektivitas media digital dan LMS dalam pembelajaran.
7	Merancang perangkat pembelajaran	Mahasiswa mampu menyusun perangkat pembelajaran berbasis ICT secara lengkap dan sistematis.
8	Mengembangkan bahan ajar digital	Mahasiswa mampu menghasilkan bahan ajar digital yang memenuhi prinsip pedagogis dan teknologi pembelajaran.
9	Mengimplementasikan pembelajaran	Mahasiswa mampu melaksanakan simulasi pembelajaran berbasis ICT secara efektif.
10	Mengelola pembelajaran digital	Mahasiswa mampu memanfaatkan platform digital untuk mendukung pembelajaran kolaboratif.
11	Mengevaluasi pembelajaran	Mahasiswa mampu melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan asesmen autentik dan menyusun rekomendasi perbaikan.
12	Menghasilkan inovasi pembelajaran	Mahasiswa mampu menghasilkan inovasi strategi pembelajaran berbasis ICT yang layak diterapkan di satuan pendidikan.

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Tujuan pembelajaran merupakan pernyataan mengenai kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh mahasiswa setelah mengikuti seluruh proses pembelajaran pada mata kuliah Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis ICT. Tujuan tersebut dirumuskan berdasarkan prinsip *Outcome-Based Education* (OBE), menggunakan kata kerja operasional yang terukur sesuai dengan Taksonomi Bloom Revisi, sehingga dapat menjadi acuan dalam penyelenggaraan pembelajaran, penyusunan penugasan, serta pelaksanaan asesmen.

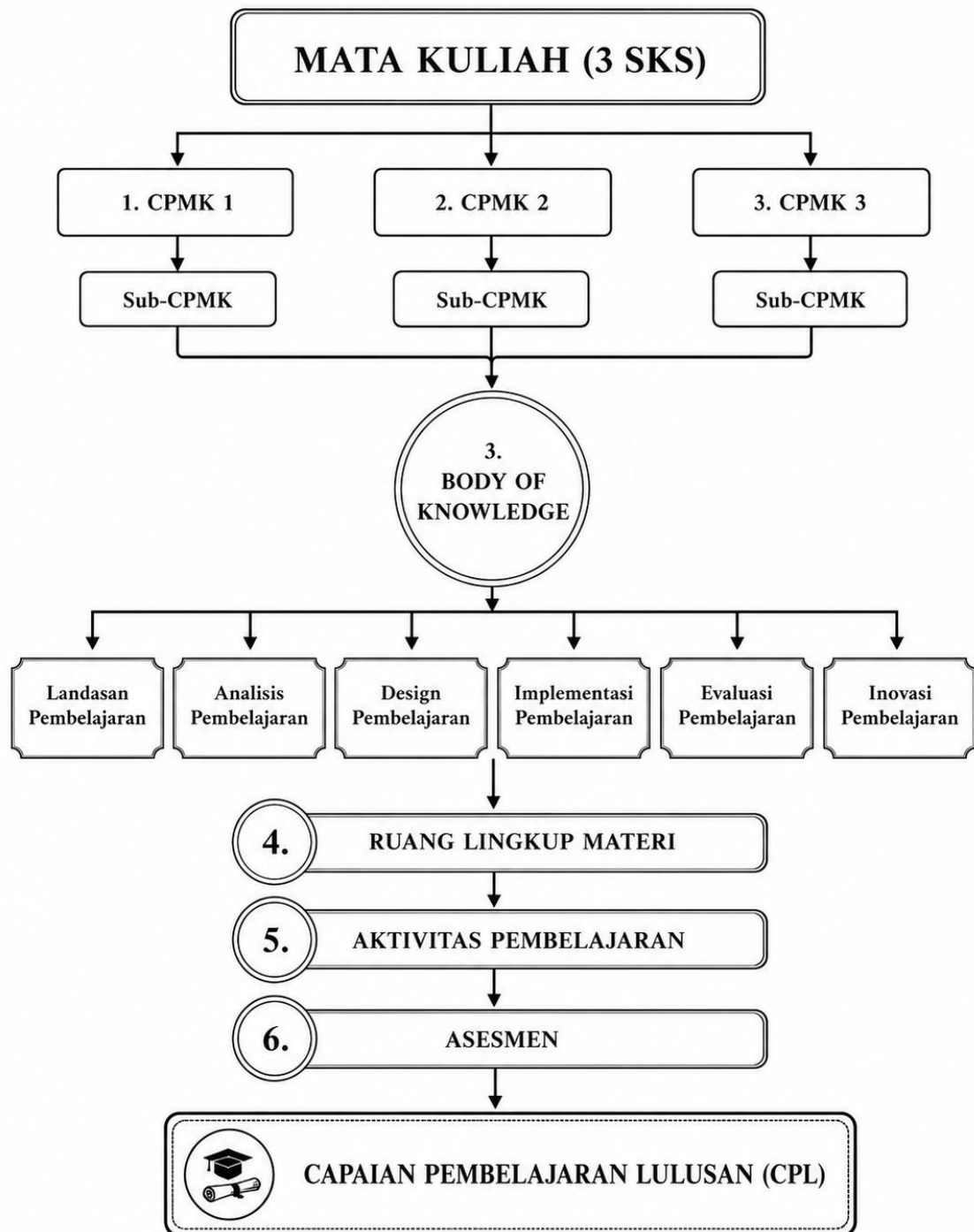
Setelah menyelesaikan seluruh rangkaian pembelajaran pada mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu:

1. Menjelaskan konsep, hakikat, ruang lingkup, paradigma, serta urgensi strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT dalam konteks pendidikan abad ke-21.

2. Menganalisis landasan filosofis, teoretis, pedagogis, psikologis, sosiologis, dan teologis yang menjadi dasar pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT.
3. Menganalisis karakteristik peserta didik, capaian pembelajaran, serta kebutuhan pembelajaran sebagai dasar dalam menentukan strategi, model, metode, media, dan teknologi pembelajaran yang tepat.
4. Mengevaluasi keunggulan, keterbatasan, dan efektivitas berbagai strategi, model, pendekatan, metode, media, serta platform digital yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
5. Merancang perangkat pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT yang meliputi capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, bahan ajar digital, media pembelajaran, serta instrumen asesmen yang selaras dengan prinsip *constructive alignment*.
6. Mengembangkan bahan ajar digital, multimedia interaktif, media pembelajaran inovatif, serta sumber belajar berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.
7. Mengimplementasikan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT melalui pemanfaatan LMS, aplikasi pembelajaran, media digital, dan berbagai platform teknologi secara efektif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.
8. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran berbasis ICT menggunakan asesmen autentik, analisis data hasil belajar, serta refleksi pembelajaran sebagai dasar perbaikan berkelanjutan.
9. Menciptakan inovasi strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT yang kreatif, adaptif, dan relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta kebutuhan pembelajaran pada era digital.
10. Menunjukkan sikap profesional, etis, bertanggung jawab, serta mampu mengintegrasikan nilai-nilai Islam, literasi digital, kolaborasi, komunikasi, dan pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*) dalam setiap proses perancangan dan pelaksanaan pembelajaran.

PETA KONSEP

Sebelum mempelajari setiap bab, mahasiswa perlu memahami keterkaitan antara capaian pembelajaran, struktur keilmuan, ruang lingkup materi, aktivitas pembelajaran, dan asesmen yang menjadi satu kesatuan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peta konsep berikut disusun berdasarkan pendekatan *Outcome-Based Education* (OBE) dengan menempatkan CPMK sebagai kompetensi utama yang dijabarkan ke dalam Sub-CPMK, kemudian diorganisasikan melalui *body of knowledge* sebagai kerangka keilmuan mata kuliah. Selanjutnya, struktur tersebut diterjemahkan ke dalam ruang lingkup materi, aktivitas pembelajaran, dan asesmen sehingga seluruh proses pembelajaran berlangsung secara sistematis, berjenjang, dan selaras dengan CPL Program Studi. Peta konsep ini menjadi panduan bagi mahasiswa dalam memahami alur pembelajaran secara utuh serta keterkaitan antarkomponen yang membangun kompetensi pada mata kuliah Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis ICT.



BAGIAN 1

STRATEGI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY (ICT)

DESKRIPSI

Bab ini membahas konsep dasar strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *ICT* sebagai landasan dalam merancang pembelajaran yang inovatif, efektif, dan relevan dengan perkembangan pendidikan. Pembahasan meliputi pengertian dan ruang lingkup strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam, konsep *ICT* dalam pendidikan, urgensi pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran, serta hubungan antara strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu, bab ini mengkaji bagaimana pemanfaatan teknologi digital dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran tanpa mengabaikan nilai-nilai Islam, etika digital, dan pembentukan karakter mahasiswa. Melalui pembahasan tersebut, mahasiswa diharapkan memiliki pemahaman konseptual mengenai strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *ICT* sebagai dasar dalam merancang pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, memanfaatkan teknologi secara efektif, serta mampu mengintegrasikan kompetensi pedagogik, literasi digital, dan nilai-nilai keislaman dalam menghadapi tantangan pendidikan di era transformasi digital.

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

Mahasiswa mampu menganalisis konsep dan ruang lingkup strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *ICT*, mengevaluasi urgensi pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran, serta merancang strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang inovatif, berpusat pada mahasiswa, dan berlandaskan nilai-nilai Islam sesuai dengan tuntutan pendidikan.

SUB-CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB-CPMK)

Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa diharapkan mampu:

1. Menganalisis konsep dasar strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam beserta ruang lingkungannya dalam konteks pembelajaran di perguruan tinggi.
2. Menganalisis konsep *ICT* serta peranannya dalam mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
3. Mengevaluasi urgensi pemanfaatan *ICT* dalam meningkatkan efektivitas, efisiensi, kualitas, dan inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
4. Menganalisis hubungan antara strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan perkembangan teknologi digital berdasarkan perspektif pedagogik dan nilai-nilai Islam.
5. Merancang strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *ICT* yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa dan capaian pembelajaran.

ESTIMASI WAKTU PEMBELAJARAN

Tahapan Kegiatan	Estimasi Waktu
Membaca deskripsi bab, CPMK/Sub-CPMK, dan peta konsep	15 menit
Mempelajari materi pembelajaran	60 menit
Mengkaji studi kasus	30 menit
Melaksanakan aktivitas pembelajaran (kajian literatur, diskusi, atau mini project)	45 menit
Menyusun refleksi pembelajaran	15 menit
Mengerjakan evaluasi	35 menit

PETA KONSEP



MATERI PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Transformasi digital yang berlangsung secara masif menuntut lembaga pendidikan Islam untuk melakukan inovasi dalam penyelenggaraan pembelajaran agar mampu menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi, seperti berpikir kritis, kreatif, komunikatif, kolaboratif, serta memiliki literasi digital yang memadai. Dalam konteks tersebut, Pendidikan Agama Islam tidak lagi dipandang sebagai mata kuliah yang hanya berorientasi pada transfer pengetahuan keagamaan, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter, penguatan nilai-nilai spiritual, serta pengembangan kompetensi mahasiswa yang mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi tanpa kehilangan identitas keislamannya. Pemanfaatan ICT dalam pembelajaran PAI merupakan salah satu strategi yang mampu meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kualitas proses pembelajaran. Kehadiran teknologi digital memungkinkan proses belajar berlangsung secara lebih fleksibel, interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa. Oleh karena itu, pemahaman mengenai strategi pembelajaran PAI berbasis ICT menjadi kompetensi yang harus dimiliki oleh calon pendidik agar mampu merancang pengalaman belajar yang inovatif sekaligus tetap berlandaskan pada nilai-nilai Islam.

A. Definisi dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran PAI

Istilah strategi berasal dari bahasa Yunani *strategos* yang berarti seni atau cara dalam mengatur dan mengarahkan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pendidikan, strategi pembelajaran merupakan rencana menyeluruh yang disusun secara sistematis oleh pendidik untuk menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan mahasiswa mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Strategi pembelajaran berbeda dengan pendekatan, model, metode, maupun teknik pembelajaran. Strategi merupakan kerangka umum yang mengintegrasikan seluruh komponen pembelajaran, sedangkan pendekatan menunjukkan sudut pandang terhadap

proses belajar, model menggambarkan pola pembelajaran secara konseptual, metode merupakan cara yang digunakan dalam proses pembelajaran, dan teknik adalah langkah operasional yang diterapkan dalam pelaksanaan metode tersebut.

Dalam Pendidikan Agama Islam, strategi pembelajaran diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan Islam secara utuh, yaitu membentuk mahasiswa yang memiliki keimanan, ketakwaan, akhlak mulia, pengetahuan keislaman, serta kemampuan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, strategi pembelajaran PAI tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga mengintegrasikan dimensi afektif dan psikomotorik sehingga menghasilkan pembelajaran yang bersifat holistik.

Ruang lingkup strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam meliputi perencanaan pembelajaran, pemilihan pendekatan, model, metode, media, sumber belajar, pemanfaatan teknologi pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, hingga evaluasi hasil belajar. Seluruh komponen tersebut saling berkaitan dalam membentuk pengalaman belajar yang bermakna bagi mahasiswa.

B. Pentingnya ICT dalam Pembelajaran PAI

ICT merupakan seperangkat teknologi yang digunakan untuk memperoleh, mengolah, menyimpan, menyebarkan, dan mengomunikasikan informasi melalui perangkat digital. Dalam dunia pendidikan, ICT telah berkembang menjadi salah satu instrumen utama yang mendukung proses pembelajaran, baik dalam penyampaian materi, komunikasi akademik, kolaborasi, maupun evaluasi pembelajaran.

Pemanfaatan ICT dalam Pendidikan Agama Islam memberikan berbagai manfaat yang signifikan. Pertama, ICT mampu memperluas akses terhadap berbagai sumber belajar keislaman, seperti Al-Qur'an digital, hadis digital, jurnal ilmiah, perpustakaan elektronik, video pembelajaran, serta berbagai platform pembelajaran daring. Kedua, ICT meningkatkan interaktivitas pembelajaran melalui penggunaan multimedia, simulasi, kuis digital, dan aplikasi kolaboratif yang mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Ketiga, ICT mendukung pembelajaran yang fleksibel sehingga proses belajar tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Selain itu, pemanfaatan ICT juga berperan dalam meningkatkan kompetensi digital guru dan mahasiswa. Guru tidak lagi hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi berperan sebagai fasilitator, pembimbing, dan desainer pembelajaran yang mampu memanfaatkan teknologi secara efektif. Sementara itu, mahasiswa dituntut memiliki kemampuan literasi digital agar mampu memanfaatkan teknologi secara kritis, bertanggung jawab, dan sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Meskipun demikian, penggunaan ICT dalam Pendidikan Agama Islam harus tetap memperhatikan aspek etika digital, keamanan informasi, validitas sumber belajar, perlindungan data pribadi, serta nilai-nilai moral dan spiritual. Dengan demikian, teknologi tidak menjadi tujuan pembelajaran, tetapi menjadi sarana untuk meningkatkan kualitas proses pendidikan.

C. Hubungan antara Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Teknologi

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah paradigma pembelajaran dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*). Dalam paradigma baru ini, teknologi berfungsi sebagai media yang mendukung mahasiswa untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, kontekstual, dan reflektif. Hubungan antara Pendidikan Agama Islam dan teknologi bukanlah hubungan yang saling bertentangan, melainkan hubungan yang saling melengkapi. Nilai-nilai Islam memberikan landasan moral dalam pemanfaatan teknologi, sedangkan teknologi

menyediakan berbagai fasilitas yang dapat memperkaya proses pembelajaran agama. Integrasi keduanya memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih menarik, efektif, dan relevan dengan karakteristik generasi digital.

Dalam praktiknya, dosen atau guru Pendidikan Agama Islam dapat memanfaatkan berbagai aplikasi dan platform digital, seperti LMS, video pembelajaran, aplikasi presentasi interaktif, simulasi pembelajaran, kuis daring, AI, media sosial edukatif, serta berbagai sumber belajar terbuka untuk mendukung proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi tersebut harus diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran, peningkatan kualitas interaksi, serta pembentukan karakter mahasiswa sesuai dengan ajaran Islam. Integrasi antara strategi pembelajaran PAI dan ICT pada akhirnya menghasilkan pembelajaran yang tidak hanya menumbuhkan penguasaan pengetahuan keagamaan, tetapi juga membentuk mahasiswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis, literasi digital, kreativitas, kemampuan berkolaborasi, komunikasi ilmiah, pemecahan masalah, serta tanggung jawab moral dalam memanfaatkan teknologi di tengah kehidupan masyarakat digital.

IMPLEMENTASI STRATEGI

Tahap	Implementasi Strategi
Analisis Kebutuhan	Mengidentifikasi CPMK/Sub-CPMK, karakteristik mahasiswa, materi pembelajaran, serta kesiapan sarana dan prasarana <i>ICT</i> .
Perancangan Strategi	Menentukan strategi pembelajaran yang sesuai, memilih metode, media, sumber belajar, dan bentuk asesmen yang mendukung pencapaian capaian pembelajaran.
Integrasi <i>ICT</i>	Memanfaatkan <i>LMS</i> , multimedia, jurnal elektronik, perpustakaan digital, aplikasi kolaboratif, dan <i>AI</i> sebagai pendukung proses pembelajaran.
Analisis dan Evaluasi	Menganalisis kelebihan, keterbatasan, peluang, dan tantangan penerapan strategi pembelajaran berbasis <i>ICT</i> dalam Pendidikan Agama Islam berdasarkan kajian teori dan hasil observasi.
Perancangan Solusi	Menyusun rancangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis <i>ICT</i> yang inovatif, berpusat pada mahasiswa, dan sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan pembelajaran.
Refleksi	Merefleksikan hasil pembelajaran, mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki, serta merumuskan pengembangan strategi pembelajaran untuk implementasi pada konteks yang berbeda.

STUDI KASUS

Seorang dosen mengampu mata kuliah Pendidikan Agama Islam pada Program Magister di sebuah perguruan tinggi yang telah menyediakan berbagai fasilitas *ICT*, seperti *LMS*, jurnal elektronik, perpustakaan digital, aplikasi konferensi video, dan media kolaboratif. Meskipun demikian, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan presentasi sehingga pemanfaatan teknologi digital belum mampu meningkatkan interaksi, kolaborasi, maupun kemampuan berpikir kritis mahasiswa secara optimal. Sebagian besar mahasiswa hanya menggunakan *LMS* untuk mengunduh materi dan mengumpulkan tugas, sedangkan pemanfaatan sumber belajar digital, diskusi akademik, dan teknologi seperti *AI* belum dilakukan secara efektif dan bertanggung jawab. Kondisi tersebut mendorong dosen untuk mengevaluasi strategi pembelajaran yang selama ini

digunakan serta merancang strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *ICT* yang lebih inovatif, berpusat pada mahasiswa, dan tetap berlandaskan nilai-nilai Islam agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan.

AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Aktivitas 1. Kajian Literatur

Telusurilah minimal lima artikel ilmiah bereputasi yang membahas strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *ICT*. Lakukan sintesis terhadap hasil penelitian tersebut dan identifikasi kecenderungan penelitian, kelebihan, kelemahan, serta peluang pengembangannya.

Aktivitas 2. Diskusi Kelompok

Diskusikan permasalahan berikut.

Bagaimana strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat memanfaatkan AI tanpa mengurangi peran guru sebagai pembimbing spiritual dan moral? Presentasikan hasil diskusi dalam bentuk seminar kelas secara bersama-sama dibimbing oleh dosen.

Aktivitas 3. Mini Project

Rancang strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *ICT* untuk satu materi pilihan dengan memperhatikan: Capaian pembelajaran, karakteristik mahasiswa, model pembelajaran, media digital, aktivitas pembelajaran, dan asesmen autentik. Produk disusun dalam bentuk proposal pembelajaran dan dipresentasikan di kelas.

RANGKUMAN

Strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan perencanaan komprehensif yang mengintegrasikan tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, teknologi, dan evaluasi untuk mencapai capaian pembelajaran secara efektif. Perkembangan *ICT* telah mengubah paradigma pembelajaran menjadi lebih fleksibel, interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa. Integrasi strategi pembelajaran PAI dan *ICT* memberikan peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mengembangkan literasi digital, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Meskipun demikian, pemanfaatan teknologi harus tetap berlandaskan pada etika digital dan nilai-nilai Islam agar mampu membentuk lulusan yang berkompeten, berkarakter, dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat.

REFLEKSI PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari bab ini, lakukan refleksi secara kritis terhadap pertanyaan berikut.

1. Bagaimana perkembangan teknologi telah memengaruhi cara Anda memperoleh pengetahuan keagamaan?
2. Apa tantangan terbesar dalam mengintegrasikan *ICT* dengan Pendidikan Agama Islam?
3. Bagaimana strategi pembelajaran berbasis *ICT* dapat tetap menjaga nilai-nilai Islam?
4. Kompetensi digital apa yang perlu Anda tingkatkan sebagai calon pendidik profesional?
5. Bagaimana komitmen Anda dalam mengembangkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang inovatif, adaptif, dan berkarakter?
6. Tuliskan refleksi akademik dengan mengintegrasikan teori dan pengalaman belajar.

EVALUASI

A. Analisis Konseptual

1. Analisis secara kritis perbedaan antara strategi, pendekatan, model, metode, dan teknik pembelajaran serta implikasinya terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam di perguruan tinggi.
2. Evaluasilah urgensi pemanfaatan *ICT* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berdasarkan teori pembelajaran konstruktivisme.
3. Analisis hubungan antara perkembangan teknologi digital dengan perubahan paradigma pembelajaran Pendidikan Agama Islam dari perspektif pedagogik dan nilai-nilai Islam.

B. Analisis Studi Kasus

Suatu Program Studi Pendidikan Agama Islam berencana mengimplementasikan pembelajaran berbasis *LMS*. Sebagian dosen memiliki kompetensi digital yang baik, sedangkan sebagian lainnya masih menggunakan pembelajaran konvensional. Lakukan analisis terhadap kasus tersebut dengan menjawab pertanyaan berikut.

1. Identifikasi permasalahan utama yang dihadapi program studi tersebut.
2. Rumuskan strategi implementasi *ICT* yang efektif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
3. Jelaskan kompetensi yang harus dimiliki dosen agar mampu mengimplementasikan pembelajaran berbasis *ICT*.
4. Analisis faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi strategi tersebut.
5. Rumuskan indikator keberhasilan penerapan strategi pembelajaran berbasis *ICT*.

C. Penugasan Proyek

Mahasiswa diminta menyusun rancangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *ICT* untuk satu topik pembelajaran pada jenjang pendidikan yang dipilih. Rancangan tersebut disusun secara sistematis dengan diawali analisis kebutuhan pembelajaran yang mencakup karakteristik mahasiswa, konteks pembelajaran, serta permasalahan yang dihadapi. Selanjutnya, mahasiswa menetapkan capaian pembelajaran yang ingin dicapai, menentukan materi pembelajaran yang relevan, memilih strategi dan model pembelajaran yang sesuai, serta menetapkan media dan platform digital yang mendukung proses pembelajaran. Rancangan juga harus memuat langkah-langkah pembelajaran secara terstruktur, mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, hingga penutup, disertai penerapan asesmen autentik yang mampu mengukur pencapaian kompetensi mahasiswa secara komprehensif. Pada bagian akhir, mahasiswa menyusun refleksi pembelajaran yang menjelaskan kelebihan, tantangan, serta upaya pengembangan rancangan pembelajaran yang telah dibuat. Seluruh hasil pekerjaan disusun dalam bentuk makalah ilmiah dengan mengacu pada artikel ilmiah bereputasi sebagai landasan teoritis dan empiris, kemudian dipresentasikan dalam seminar kelas untuk memperoleh masukan akademik sebagai bahan penyempurnaan rancangan pembelajaran.

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Setelah menyelesaikan seluruh rangkaian pembelajaran pada bab ini, mahasiswa diharapkan melakukan evaluasi diri terhadap tingkat penguasaan materi berdasarkan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Mahasiswa dapat menilai sejauh mana telah memahami konsep dasar strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *ICT*, menganalisis urgensi pemanfaatan *ICT* dalam pembelajaran, serta merancang strategi pembelajaran yang inovatif, berpusat pada mahasiswa, dan berlandaskan nilai-nilai Islam.

Apabila mahasiswa telah mampu menjelaskan konsep-konsep utama, menganalisis studi kasus secara kritis, menyelesaikan evaluasi dengan baik, serta menyusun rancangan strategi pembelajaran berbasis *ICT*, maka mahasiswa dapat melanjutkan pembelajaran

pada bab berikutnya yang membahas berbagai model dan strategi pembelajaran berbasis *ICT*. Sebaliknya, apabila masih mengalami kesulitan, mahasiswa disarankan mempelajari kembali materi pada bab ini, mendiskusikannya dengan dosen atau teman sejawat, serta memperdalam pemahaman melalui buku, jurnal ilmiah, dan sumber belajar digital yang relevan.

Sebagai tindak lanjut, mahasiswa dianjurkan mulai mengidentifikasi berbagai permasalahan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di lingkungan sekolah atau perguruan tinggi yang berpotensi diselesaikan melalui pemanfaatan *ICT*. Hasil identifikasi tersebut dapat dijadikan dasar dalam menganalisis dan merancang strategi pembelajaran pada bab-bab selanjutnya sehingga mahasiswa memiliki kesiapan konseptual dan praktis dalam mengembangkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang inovatif, adaptif, efektif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, T. (Ed.). (2008). *The theory and practice of online learning* (2nd ed.). Athabasca University Press.
- Bates, A. W. (2022). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning* (3rd ed.). Tony Bates Associates Ltd.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2020). *Standar Nasional Pendidikan Tinggi*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2013). What is technological pedagogical content knowledge (*TPACK*)? *Journal of Education*, 193(3), 13–19.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Alfabeta.
- Suparman, M. A. (2020). *Desain instruksional modern: Panduan para pengajar dan inovator pendidikan* (5th ed.). Erlangga.
- UNESCO. (2024). *UNESCO ICT competency framework for teachers* (Version 4). UNESCO.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenadamedia Group.

BAGIAN 2

LANDASAN FILSAFAT STRATEGI PEMBELAJARAN

DESKRIPSI

Bab ini membahas landasan filsafat sebagai fondasi konseptual dalam pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pembahasan diawali dengan hakikat filsafat pendidikan, fungsi filsafat sebagai dasar penyusunan strategi pembelajaran, hubungan filsafat dengan Pendidikan Agama Islam, serta relevansinya dalam menghadapi perkembangan *ICT*. Selanjutnya, bab ini mengkaji dua aliran filsafat utama, yaitu Idealisme dan Realisme, yang meliputi sejarah perkembangan, tokoh-tokoh utama, ide dan gagasan pokok, serta pengaruhnya terhadap praktik pendidikan. Selain itu, dibahas komparasi kedua aliran berdasarkan hakikat realitas, manusia, pengetahuan, tujuan pendidikan, kurikulum, strategi pembelajaran, peran dosen, peran mahasiswa, evaluasi pembelajaran, dan pemanfaatan *ICT*. Pada bagian akhir, bab ini menguraikan implikasi landasan filsafat terhadap pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *ICT*, khususnya dalam mengintegrasikan nilai-nilai filosofis, penguatan karakter, literasi digital dan kompetensi.

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

Mahasiswa mampu menganalisis landasan filsafat dalam pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam, mengevaluasi kontribusi aliran Idealisme dan Realisme terhadap praktik pendidikan, serta merancang strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *ICT* yang berlandaskan nilai-nilai filosofis, berpusat pada mahasiswa, dan relevan dengan tuntutan pendidikan.

SUB-CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB-CPMK)

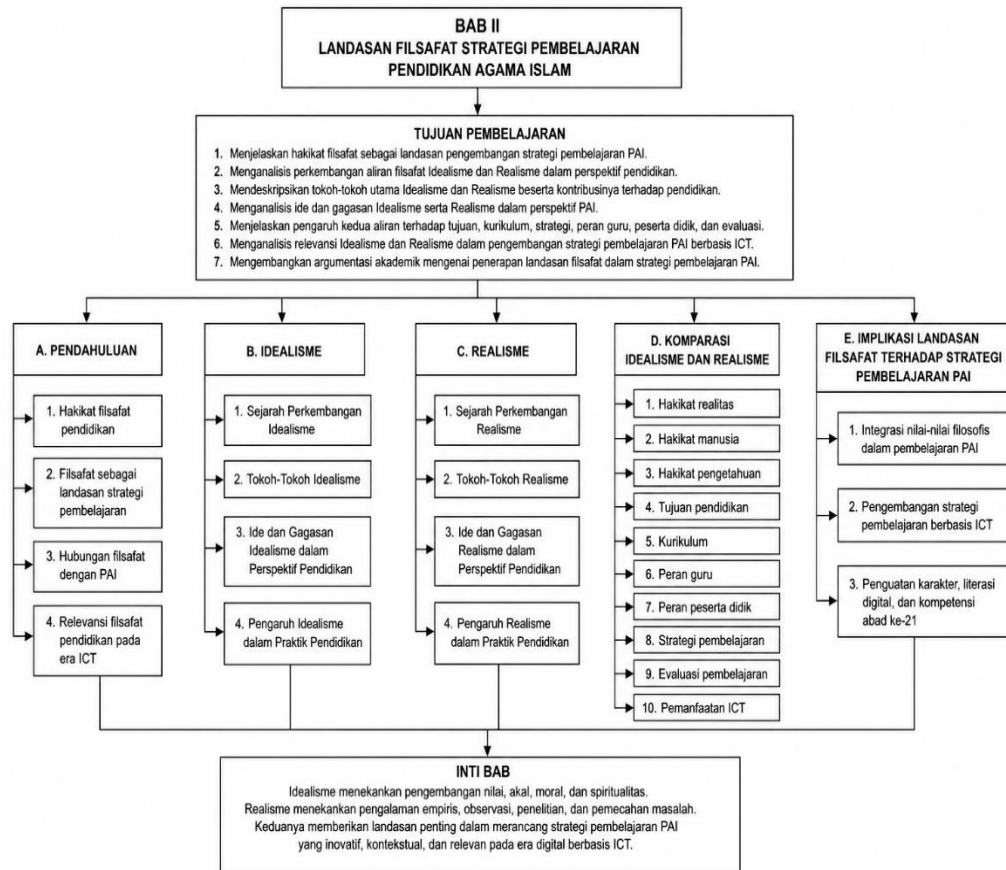
Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa diharapkan mampu:

1. Menganalisis hakikat filsafat pendidikan sebagai landasan pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Menganalisis sejarah perkembangan, tokoh, konsep, serta karakteristik aliran Idealisme dan Realisme dalam perspektif pendidikan.
3. Mengevaluasi persamaan, perbedaan, serta kontribusi aliran Idealisme dan Realisme terhadap tujuan pendidikan, kurikulum, strategi pembelajaran, peran dosen, peran mahasiswa, dan evaluasi pembelajaran.
4. Menganalisis relevansi aliran Idealisme dan Realisme dalam pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *ICT*.
5. Merancang strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *ICT* yang mengintegrasikan landasan filosofis, nilai-nilai Islam, literasi digital, dan kompetensi.

ESTIMASI WAKTU BELAJAR

Tahapan Kegiatan	Estimasi Waktu
Membaca deskripsi bab, CPMK/Sub-CPMK, dan peta konsep	15 menit
Mempelajari materi pembelajaran	75 menit
Mengkaji studi kasus	25 menit
Melaksanakan aktivitas pembelajaran (kajian literatur, analisis filosofis, diskusi kelompok, dan analisis kasus)	60 menit
Menyusun refleksi pembelajaran	15 menit
Mengerjakan evaluasi	40 menit

PETA KONSEP



MATERI

1. Pengertian Landasan Filsafat Strategi Pembelajaran PAI

Landasan filsafat strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan seperangkat pemikiran mendasar yang menjadi acuan dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Filsafat memberikan arah mengenai hakikat manusia, pengetahuan, nilai, dan tujuan pendidikan sehingga setiap strategi pembelajaran memiliki dasar konseptual yang jelas. Dalam Pendidikan Agama Islam, landasan filsafat tidak hanya berorientasi pada penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan akhlak, spiritualitas, dan karakter mahasiswa. Oleh karena itu, pemilihan strategi pembelajaran tidak dapat dilakukan secara sembarangan, melainkan harus disesuaikan dengan tujuan pendidikan, karakteristik mahasiswa, materi pembelajaran, serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada era *ICT*, landasan filsafat semakin penting karena menjadi pedoman dalam memanfaatkan teknologi secara bijaksana, bertanggung jawab, dan tetap berlandaskan nilai-nilai Islam. Dengan memahami landasan filsafat, pendidik mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang tidak hanya efektif secara pedagogis, tetapi juga relevan dengan kebutuhan masyarakat dan perkembangan pendidikan kontemporer.

2. Hakikat Filsafat Pendidikan

Filsafat pendidikan merupakan cabang filsafat yang mengkaji hakikat, tujuan, proses, dan nilai-nilai yang mendasari penyelenggaraan pendidikan. Filsafat pendidikan menjawab pertanyaan mendasar mengenai mengapa pendidikan diselenggarakan, apa yang harus dipelajari, bagaimana proses pembelajaran dilakukan, serta bagaimana keberhasilan pendidikan diukur. Dalam Pendidikan Agama Islam, filsafat pendidikan menjadi landasan untuk mengembangkan proses pembelajaran yang mampu

menyeimbangkan aspek intelektual, spiritual, moral, dan sosial mahasiswa. Filsafat pendidikan juga berfungsi sebagai dasar dalam penyusunan kurikulum, penentuan strategi pembelajaran, pemilihan metode, penggunaan media, hingga pelaksanaan evaluasi. Dengan adanya landasan filosofis, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada pembentukan manusia yang beriman, berilmu, berakhlak mulia, dan mampu memberikan kontribusi positif kepada masyarakat. Oleh sebab itu, pemahaman terhadap filsafat pendidikan menjadi kompetensi penting bagi calon pendidik agar mampu mengambil keputusan pembelajaran secara rasional, sistematis, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

3. Aliran Idealisme

Idealisme merupakan salah satu aliran filsafat yang menempatkan ide, nilai, moral, dan spiritualitas sebagai hakikat utama kehidupan. Dalam perspektif pendidikan, aliran ini berpandangan bahwa tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi intelektual dan moral mahasiswa agar menjadi pribadi yang bijaksana, berakhlak, dan memiliki integritas. Tokoh-tokoh seperti Socrates, Plato, dan Hegel memberikan kontribusi besar terhadap perkembangan pemikiran idealisme dengan menekankan pentingnya pencarian kebenaran, dialog, penalaran, dan pembentukan karakter. Dalam Pendidikan Agama Islam, idealisme memiliki relevansi yang kuat karena pendidikan tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia. Strategi pembelajaran yang berlandaskan idealisme umumnya menekankan diskusi, refleksi, keteladanan, dan internalisasi nilai. Dosen berperan sebagai teladan sekaligus pembimbing moral, sedangkan mahasiswa diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta kesadaran spiritual. Dengan demikian, idealisme memberikan dasar filosofis bagi pembelajaran yang humanis dan berorientasi pada pembentukan karakter Islami.

4. Aliran Realisme

Realisme merupakan aliran filsafat yang berpandangan bahwa pengetahuan diperoleh melalui pengalaman, pengamatan, dan pembuktian terhadap realitas yang ada. Pendidikan menurut realisme bertujuan membantu mahasiswa memahami dunia nyata secara objektif melalui proses observasi, penelitian, dan pemecahan masalah. Tokoh-tokoh seperti Aristoteles, Francis Bacon, dan John Locke menekankan pentingnya pengalaman empiris sebagai sumber utama pengetahuan. Dalam Pendidikan Agama Islam, pendekatan realisme mendorong mahasiswa untuk menghubungkan ajaran Islam dengan realitas kehidupan sehingga nilai-nilai agama dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Strategi pembelajaran yang berlandaskan realisme cenderung menggunakan studi kasus, observasi lapangan, eksperimen, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah. Dosen berperan sebagai fasilitator yang membantu mahasiswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung, sedangkan mahasiswa berperan aktif dalam mengamati, menganalisis, dan menyimpulkan berbagai fenomena. Pendekatan ini menjadikan proses pembelajaran lebih kontekstual, objektif, dan relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan serta kebutuhan masyarakat.

5. Komparasi Idealisme dan Realisme

Idealisme dan realisme merupakan dua aliran filsafat yang memiliki pandangan berbeda mengenai hakikat realitas, pengetahuan, dan tujuan pendidikan, tetapi keduanya saling melengkapi dalam pengembangan strategi pembelajaran. Idealisme menempatkan nilai, moral, dan spiritualitas sebagai pusat pendidikan, sedangkan realisme menekankan pengalaman empiris, observasi, dan fakta sebagai dasar memperoleh pengetahuan. Perbedaan tersebut memengaruhi tujuan pendidikan, kurikulum, strategi pembelajaran, peran dosen, peran mahasiswa, sistem evaluasi, hingga pemanfaatan *ICT*. Dalam idealisme, dosen berfungsi sebagai teladan dan pembimbing moral, sedangkan dalam

realisme dosen lebih berperan sebagai fasilitator pembelajaran. Mahasiswa dalam idealisme diarahkan untuk mengembangkan karakter dan kebijaksanaan, sementara dalam realisme didorong untuk berpikir objektif dan memecahkan masalah nyata. Meskipun memiliki perbedaan, kedua aliran tersebut dapat dipadukan untuk menghasilkan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang seimbang antara pembentukan karakter, penguasaan ilmu pengetahuan, dan kemampuan menghadapi tantangan kehidupan modern.

6. Pengaruh Landasan Filsafat terhadap Strategi Pembelajaran

Landasan filsafat memberikan arah dan dasar dalam menentukan strategi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Setiap strategi pembelajaran lahir dari pandangan filosofis tertentu mengenai hakikat manusia, pengetahuan, proses belajar, dan tujuan pendidikan. Dalam Pendidikan Agama Islam, strategi pembelajaran tidak hanya diarahkan untuk meningkatkan penguasaan materi, tetapi juga membentuk karakter, akhlak, dan spiritualitas mahasiswa. Aliran Idealisme mendorong penggunaan strategi pembelajaran yang menekankan pembinaan nilai, refleksi, dialog, dan keteladanan, sedangkan Realisme lebih mengarahkan pembelajaran pada pengalaman nyata, observasi, penyelidikan, dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, pendidik perlu memahami landasan filosofis sebelum memilih strategi pembelajaran agar proses pembelajaran berlangsung secara sistematis dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pemahaman terhadap landasan filsafat juga membantu dosen menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik mahasiswa, perkembangan ilmu pengetahuan, serta perubahan lingkungan belajar akibat kemajuan teknologi digital. Dengan demikian, strategi pembelajaran tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu menghasilkan pengalaman belajar yang bermakna dan berorientasi pada pengembangan kompetensi secara utuh.

7. Peran Dosen dalam Perspektif Idealisme dan Realisme

Peran dosen dalam perspektif Idealisme dan Realisme memiliki karakteristik yang berbeda, tetapi keduanya sama-sama bertujuan mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Dalam aliran Idealisme, dosen dipandang sebagai teladan moral, pembimbing spiritual, sekaligus inspirator yang membimbing mahasiswa menuju pengembangan karakter dan kebijaksanaan. Dosen tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kebaikan melalui keteladanan, dialog, dan pembiasaan. Sebaliknya, dalam perspektif Realisme, dosen berperan sebagai fasilitator yang membantu mahasiswa memahami fakta dan realitas melalui pengalaman belajar yang sistematis. Dosen menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan mahasiswa melakukan observasi, eksperimen, analisis, dan pemecahan masalah berdasarkan bukti empiris. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, kedua peran tersebut dapat dipadukan sehingga dosen mampu menjadi teladan dalam pembentukan akhlak sekaligus fasilitator yang mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Perpaduan kedua perspektif tersebut menghasilkan pembelajaran yang tidak hanya menanamkan nilai-nilai Islam, tetapi juga membekali mahasiswa dengan kemampuan menghadapi berbagai persoalan kehidupan secara rasional dan bertanggung jawab.

8. Peran Mahasiswa dalam Perspektif Idealisme dan Realisme

Dalam aliran Idealisme, mahasiswa dipandang sebagai individu yang memiliki potensi intelektual, moral, dan spiritual yang harus dikembangkan melalui proses pendidikan. Pembelajaran diarahkan agar mahasiswa mampu memahami nilai-nilai kebenaran, mengembangkan kebijaksanaan, serta membentuk karakter yang sesuai dengan ajaran Islam. Oleh karena itu, mahasiswa didorong untuk aktif berdiskusi, melakukan refleksi, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis terhadap berbagai persoalan. Sementara itu, dalam perspektif Realisme, mahasiswa dipandang sebagai

individu yang memperoleh pengetahuan melalui interaksi langsung dengan lingkungan dan pengalaman empiris. Mahasiswa berperan aktif dalam melakukan pengamatan, penyelidikan, analisis, dan pemecahan masalah berdasarkan fakta yang ditemukan. Dalam Pendidikan Agama Islam, kedua pandangan tersebut dapat diintegrasikan sehingga mahasiswa tidak hanya menguasai konsep-konsep keislaman, tetapi juga mampu mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, mahasiswa berkembang menjadi pembelajar yang mandiri, kritis, kolaboratif, bertanggung jawab, serta memiliki keseimbangan antara kecerdasan intelektual, emosional, sosial, dan spiritual.

9. Pemanfaatan *ICT* dalam Perspektif Idealisme dan Realisme

Perkembangan *ICT* memberikan peluang baru dalam mengimplementasikan landasan filsafat Idealisme dan Realisme pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam perspektif Idealisme, *ICT* dimanfaatkan sebagai sarana untuk memperkuat internalisasi nilai-nilai Islam melalui multimedia, video pembelajaran, forum diskusi daring, serta berbagai sumber belajar digital yang mendukung pengembangan karakter dan spiritualitas. Sementara itu, dalam perspektif Realisme, *ICT* digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar melalui simulasi, laboratorium virtual, analisis data, studi kasus, dan berbagai media interaktif yang membantu mahasiswa memahami fenomena nyata secara lebih objektif. Pemanfaatan *LMS*, perpustakaan digital, jurnal elektronik, aplikasi kolaboratif, dan berbagai platform pembelajaran memungkinkan proses belajar berlangsung lebih fleksibel, interaktif, dan berpusat pada mahasiswa. Namun demikian, penggunaan *ICT* harus tetap memperhatikan etika digital, validitas informasi, serta nilai-nilai Islam agar teknologi tidak hanya menjadi alat penyampaian informasi, tetapi juga menjadi media yang mendukung pembentukan karakter dan pengembangan kompetensi.

10. Kelebihan dan Keterbatasan Idealisme dan Realisme

Aliran Idealisme dan Realisme memiliki kelebihan sekaligus keterbatasan dalam pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Idealisme memiliki keunggulan dalam membentuk karakter, moral, spiritualitas, dan integritas mahasiswa sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif. Namun, pendekatan ini terkadang kurang memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi pengalaman empiris dan menghadapi persoalan nyata secara langsung. Sebaliknya, Realisme memiliki kelebihan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, objektif, dan berbasis bukti melalui observasi, penelitian, dan pemecahan masalah. Akan tetapi, apabila diterapkan secara berlebihan, pendekatan ini berpotensi mengurangi perhatian terhadap aspek moral, spiritual, dan pembentukan karakter. Oleh karena itu, pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak seharusnya hanya berlandaskan salah satu aliran, melainkan memadukan keunggulan keduanya. Integrasi tersebut memungkinkan terciptanya pembelajaran yang mampu mengembangkan keseimbangan antara penguasaan ilmu pengetahuan, pembentukan karakter, penguatan nilai-nilai Islam, serta kemampuan menghadapi tantangan kehidupan pada era digital.

11. Relevansi Landasan Filsafat dalam Pengembangan Strategi Pembelajaran PAI Berbasis *ICT*

Landasan filsafat tetap memiliki relevansi yang tinggi dalam pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *ICT*. Perkembangan teknologi telah mengubah cara belajar, berkomunikasi, dan memperoleh informasi, tetapi tidak mengubah hakikat pendidikan sebagai proses pembentukan manusia yang beriman, berilmu, dan berakhlak mulia. Oleh karena itu, pengembangan strategi pembelajaran harus mampu mengintegrasikan nilai-nilai filosofis dengan pemanfaatan teknologi digital secara seimbang. Perspektif Idealisme memberikan dasar bagi pembentukan karakter,

etika digital, dan tanggung jawab moral, sedangkan Realisme mendorong pembelajaran berbasis pengalaman, penelitian, dan penyelesaian masalah nyata. Integrasi kedua perspektif tersebut menghasilkan strategi pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Dengan dukungan *LMS*, multimedia interaktif, sumber belajar digital, dan teknologi lainnya, pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat berlangsung lebih efektif tanpa mengabaikan nilai-nilai Islam. Melalui landasan filosofis yang kuat, pendidik mampu merancang pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan kompetensi akademik, tetapi juga membentuk karakter, literasi digital, dan kesiapan mahasiswa menghadapi tantangan pendidikan.

IMPLEMENTASI STRATEGI

Tahap	Implementasi Strategi
Analisis Landasan Filosofis	Mengidentifikasi CPMK/Sub-CPMK, ruang lingkup materi, serta menganalisis hakikat filsafat pendidikan dan relevansinya sebagai landasan pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
Analisis Aliran Filsafat	Mengkaji karakteristik, tokoh, konsep, serta implikasi aliran Idealisme dan Realisme terhadap tujuan pendidikan, kurikulum, strategi pembelajaran, peran dosen, dan peran mahasiswa.
Integrasi <i>ICT</i>	Menganalisis pemanfaatan <i>LMS</i> , jurnal elektronik, perpustakaan digital, multimedia, aplikasi kolaboratif, dan <i>AI</i> dalam mendukung implementasi strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berdasarkan perspektif Idealisme dan Realisme.
Analisis dan Evaluasi	Membandingkan persamaan, perbedaan, kelebihan, dan keterbatasan aliran Idealisme dan Realisme serta mengevaluasi relevansinya terhadap pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada era digital.
Perancangan Strategi Pembelajaran	Menyusun rancangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis <i>ICT</i> yang mengintegrasikan nilai-nilai filosofis, karakteristik mahasiswa, tujuan pembelajaran, serta perkembangan teknologi digital.
Refleksi dan Pengembangan	Merefleksikan pentingnya landasan filsafat dalam pengembangan strategi pembelajaran, mengidentifikasi aspek yang perlu disempurnakan, serta merumuskan pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang inovatif, adaptif, dan berlandaskan nilai-nilai Islam.

STUDI KASUS

Seorang dosen Pendidikan Agama Islam pada Program Magister sedang menyusun RPS untuk mata kuliah Strategi Pembelajaran PAI Berbasis *ICT*. Dalam proses perancangannya, dosen menghadapi perbedaan pandangan di antara anggota tim pengampu mata kuliah. Sebagian dosen berpendapat bahwa pembelajaran harus lebih menekankan pembentukan karakter, internalisasi nilai-nilai Islam, keteladanan, dialog, dan refleksi agar mahasiswa memiliki integritas moral yang kuat. Sementara itu, sebagian dosen lainnya berpendapat bahwa pembelajaran perlu lebih berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis melalui analisis fenomena nyata, kajian ilmiah, pemecahan masalah, serta pemanfaatan teknologi digital seperti *LMS*, jurnal elektronik, multimedia, dan *AI* sebagai pendukung pembelajaran. Perbedaan pandangan tersebut menimbulkan diskusi mengenai landasan filsafat yang paling tepat digunakan

dalam merancang strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada era digital. Di satu sisi, pembelajaran harus mampu membentuk karakter, akhlak, dan spiritualitas mahasiswa sesuai dengan nilai-nilai Islam, sedangkan di sisi lain pembelajaran juga dituntut menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan berpikir ilmiah, adaptif terhadap perkembangan teknologi, serta mampu menyelesaikan berbagai persoalan pendidikan secara rasional. Oleh karena itu, diperlukan landasan filosofis yang mampu mengintegrasikan penguatan nilai-nilai Islam dengan pemanfaatan *ICT* sehingga strategi pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya efektif dalam meningkatkan kompetensi akademik, tetapi juga mampu membentuk karakter dan profesionalisme calon pendidik.

AKTIVITAS BELAJAR

Aktivitas 1. Kajian Literatur

Pelajari seluruh materi Bab II kemudian identifikasi karakteristik utama aliran Idealisme dan Realisme.

Aktivitas 2. Analisis Filosofis

Buatlah tabel perbandingan antara Idealisme dan Realisme berdasarkan aspek berikut: Hakikat manusia, hakikat pengetahuan, tujuan pendidikan, kurikulum, peran dosen, peran mahasiswa, strategi pembelajaran, dan evaluasi.

Aktivitas 3. Diskusi Kelompok

Diskusikan pertanyaan berikut: Mengapa strategi pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari landasan filsafat pendidikan? Presentasikan hasil diskusi menggunakan media presentasi digital.

Aktivitas 4. Analisis Kasus

Analisis salah satu video pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Identifikasi: Landasan filsafat yang digunakan, strategi pembelajaran yang diterapkan, peran dosen, peran mahasiswa, pemanfaatan ICT, dan kelebihan dan kekurangannya.

Aktivitas 5. Refleksi

Tuliskan refleksi akademik mengenai pentingnya pemahaman landasan filsafat dalam merancang strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada era digital.

RANGKUMAN

1. Filsafat merupakan landasan konseptual yang menjadi dasar pengembangan strategi pembelajaran.
2. Pendidikan Agama Islam memerlukan landasan filosofis agar proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter, moral, spiritualitas, dan tanggung jawab sosial.
3. Idealisme menempatkan ide, nilai, moral, dan spiritualitas sebagai hakikat utama pendidikan sehingga pembelajaran diarahkan pada pengembangan karakter dan kebijaksanaan.
4. Realisme menekankan pengalaman empiris, observasi, penelitian, dan pemecahan masalah sebagai dasar memperoleh pengetahuan.
5. Kedua aliran memberikan kontribusi besar terhadap tujuan pendidikan, kurikulum, strategi pembelajaran, peran dosen, peran mahasiswa, serta sistem evaluasi.
6. Perkembangan ICT memperluas peluang implementasi kedua aliran melalui pemanfaatan LMS, multimedia interaktif, simulasi, laboratorium virtual, forum diskusi daring, dan berbagai sumber belajar digital.
7. Strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang efektif perlu mengintegrasikan nilai-nilai filosofis dengan perkembangan teknologi sehingga mampu menghasilkan pembelajaran yang kontekstual, inovatif, humanis, dan berorientasi pada pembentukan insan yang beriman, berilmu, dan berakhlak mulia.

REFLEKSI PEMBELAJARAN

1. Bagaimana pemahaman Anda tentang pentingnya landasan filsafat dalam pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam setelah mempelajari bab ini?
2. Menurut Anda, nilai-nilai apa dari aliran Idealisme dan Realisme yang paling relevan diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada era *ICT*? Jelaskan alasan Anda.
3. Bagaimana Anda memandang peran dosen dan mahasiswa berdasarkan perspektif Idealisme dan Realisme? Jelaskan bagaimana kedua perspektif tersebut dapat saling melengkapi dalam praktik pembelajaran.
4. Setelah mempelajari materi ini, bagaimana Anda akan mengintegrasikan nilai-nilai filosofis dengan pemanfaatan *ICT* agar pembelajaran Pendidikan Agama Islam tetap efektif, humanis, dan berorientasi pada pembentukan karakter?
5. Kompetensi apa yang perlu Anda kembangkan agar mampu merancang strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berlandaskan filsafat pendidikan, adaptif terhadap perkembangan teknologi, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa?
6. Tuliskan refleksi akademik secara kritis dengan mengintegrasikan konsep filsafat pendidikan, aliran Idealisme dan Realisme, pengalaman belajar yang Anda miliki, serta implikasinya terhadap pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *ICT*.

EVALUASI

A. Soal Esai

1. Jelaskan mengapa filsafat pendidikan menjadi landasan utama dalam pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Analisis persamaan dan perbedaan antara aliran Idealisme dan Realisme dalam perspektif pendidikan.
3. Jelaskan kontribusi Socrates, Plato, dan Hegel terhadap perkembangan strategi pembelajaran modern.
4. Uraikan kontribusi Aristoteles, Francis Bacon, dan John Locke terhadap pembelajaran berbasis pengalaman.
5. Analisis relevansi pemikiran Al-Ghazali, Al-Farabi, dan Ibnu Sina terhadap pengembangan Pendidikan Agama Islam.
6. Jelaskan pengaruh Idealisme terhadap tujuan pendidikan, kurikulum, dan peran dosen.
7. Jelaskan pengaruh Realisme terhadap strategi pembelajaran dan sistem evaluasi.
8. Analisis bagaimana perkembangan *ICT* memengaruhi implementasi Idealisme dan Realisme dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
9. Bandingkan kelebihan dan keterbatasan Idealisme dan Realisme dalam menghadapi tantangan pendidikan.
10. Jelaskan landasan filosofis yang menurut Saudara paling relevan untuk pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *ICT* disertai argumentasi ilmiah.

B. Penugasan

Susunlah rancangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *ICT* dengan menggunakan salah satu landasan filsafat pendidikan (Idealisme atau Realisme). Rancangan tersebut memuat landasan filosofis, tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, strategi dan sintaks pembelajaran, media serta teknologi yang digunakan,

aktivitas dosen dan mahasiswa, bentuk asesmen autentik, serta refleksi penerapan strategi terhadap pembentukan karakter Islami dan pengembangan kompetensi mahasiswa.

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Umpan balik dalam strategi pembelajaran aktif diberikan secara berkelanjutan untuk mengetahui ketercapaian CPMK dan Sub-CPMK serta membantu mahasiswa memperbaiki proses dan hasil belajarnya. Umpan balik dilakukan melalui diskusi, komentar terhadap tugas, presentasi, refleksi, dan pemanfaatan LMS sebagai media komunikasi akademik. Berdasarkan hasil umpan balik tersebut, mahasiswa yang telah mencapai kompetensi diberikan pengayaan melalui pengembangan proyek, kajian literatur, dan pemecahan masalah yang lebih kompleks, sedangkan mahasiswa yang belum mencapai kompetensi diberikan pendampingan melalui pembelajaran ulang, diskusi, latihan, dan bimbingan akademik. Bagi dosen, hasil evaluasi dan refleksi pembelajaran menjadi dasar untuk melakukan perbaikan strategi, metode, media, dan asesmen pada pembelajaran berikutnya sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif, adaptif, dan berorientasi pada peningkatan mutu secara berkelanjutan sesuai prinsip *Outcome-Based Education* (OBE).

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, S. A., Bridges, M. W., DiPietro, M., Lovett, M. C., & Norman, M. K. (2010). *How learning works: Seven research-based principles for smart teaching*. Jossey-Bass.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. George Washington University.
- Boud, D., & Molloy, E. (2013). *Feedback in higher and professional education: Understanding it and doing it well*. Routledge.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112.
- Nicol, D. J., & Macfarlane-Dick, D. (2006). Formative assessment and self-regulated learning: A model and seven principles of good feedback practice. *Studies in Higher Education*, 31(2), 199–218.
- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223–231.
- Savery, J. R. (2006). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1), 9–20.
- Wiggins, G. (2012). Seven keys to effective feedback. *Educational Leadership*, 70(1), 10–16.

BAGIAN 3 REALISME

DESKRIPSI

Bab ini membahas filsafat realisme sebagai salah satu landasan pemikiran dalam pendidikan, khususnya dalam pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT. Realisme memandang bahwa pengetahuan diperoleh melalui pemahaman terhadap realitas objektif, pengalaman, observasi, dan proses berpikir rasional. Pembahasan mencakup sejarah perkembangan realisme, tokoh-tokoh utama seperti Aristoteles, Thomas Aquinas, Francis Bacon, dan John Locke, serta gagasan realisme dalam perspektif pendidikan. Selain itu, bab ini mengkaji bagaimana prinsip-prinsip realisme dapat diterapkan dalam pembelajaran PAI melalui pendekatan kontekstual, berbasis pengalaman, pemecahan masalah, dan pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran yang ilmiah, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini. Bab ini juga menelaah keterkaitan antara filsafat realisme dengan pengembangan kompetensi mahasiswa, yang menekankan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital. Mahasiswa diarahkan untuk memahami bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada kemampuan menghubungkan nilai-nilai Islam dengan realitas kehidupan melalui kajian empiris dan analisis ilmiah. Oleh karena itu, penerapan realisme dalam pembelajaran berbasis ICT diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang autentik, mendorong mahasiswa melakukan observasi, analisis data, refleksi, dan pengambilan keputusan secara rasional berdasarkan fakta serta nilai-nilai keislaman. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya memahami teori realisme, tetapi juga mampu merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi strategi pembelajaran PAI yang inovatif, kontekstual, berpusat pada mahasiswa, serta adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan dinamika masyarakat global.

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

Mahasiswa mampu memahami, menganalisis, dan menerapkan prinsip-prinsip filsafat realisme sebagai landasan pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT yang kontekstual, ilmiah, dan sesuai dengan tuntutan kompetensi.

SUB-CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB-CPMK)

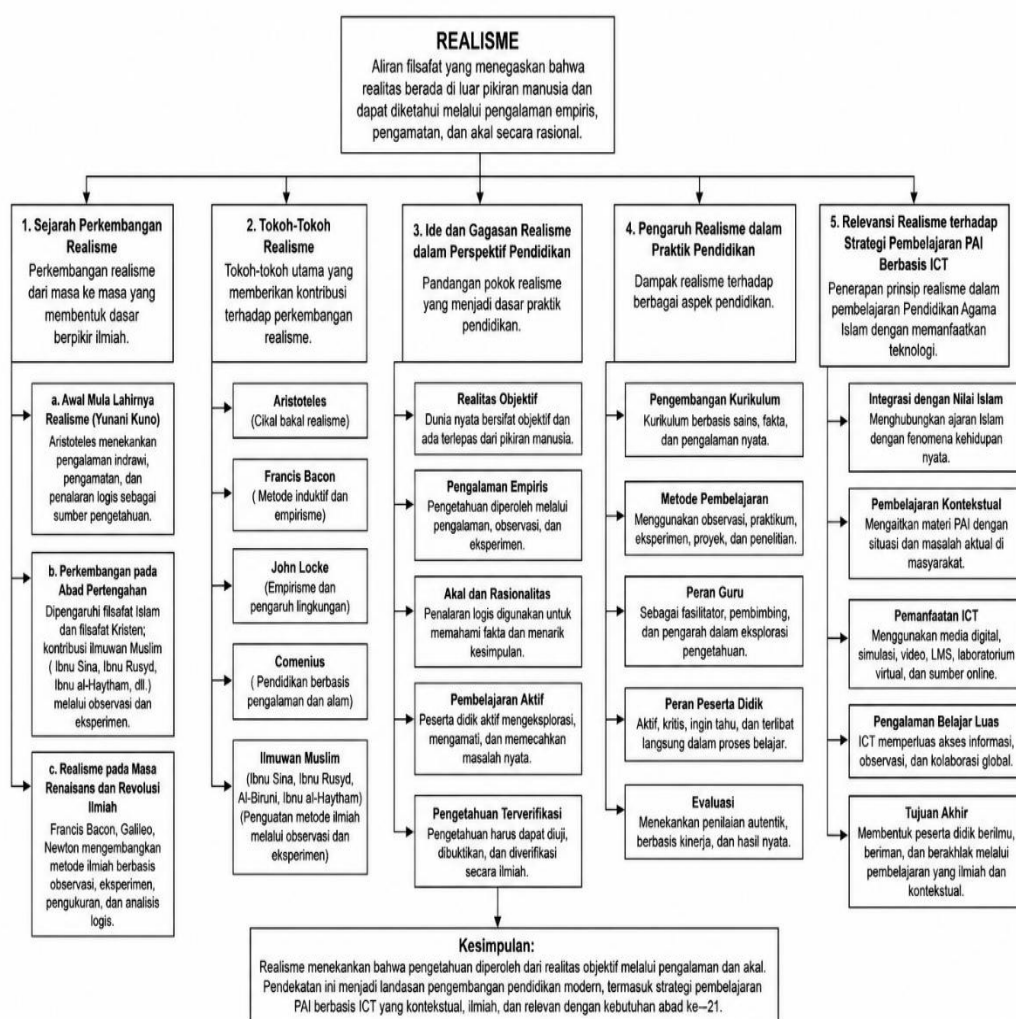
Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa mampu:

1. Menjelaskan konsep, hakikat, dan karakteristik filsafat realisme dalam perspektif pendidikan.
2. Menganalisis perkembangan historis aliran realisme serta kontribusi para tokohnya dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan.
3. Mengkaji gagasan utama realisme dan relevansinya dalam pendidikan, khususnya Pendidikan Agama Islam.
4. Menganalisis pengaruh filsafat realisme terhadap praktik pembelajaran berbasis pengalaman, observasi, pemecahan masalah, dan pendekatan ilmiah.
5. Merancang strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT yang menerapkan prinsip-prinsip realisme.

ESTIMASI WAKTU PEMBEJARAN

Tahapan Kegiatan	Estimasi Waktu
Membaca deskripsi bab, CPMK/Sub-CPMK, tujuan pembelajaran, dan peta konsep strategi pembelajaran PAI berbasis ICT	15 menit
Mempelajari materi pembelajaran tentang landasan filosofis, konsep ICT dalam pembelajaran PAI, strategi pembelajaran aktif, model pembelajaran berbasis teknologi, serta pemanfaatan media digital	60 menit
Mengkaji studi kasus penerapan strategi pembelajaran PAI berbasis ICT pada perguruan tinggi atau madrasah/sekolah	30 menit
Melaksanakan aktivitas pembelajaran melalui kajian literatur, diskusi kelompok, analisis penerapan ICT dalam pembelajaran PAI, atau penyusunan rancangan strategi pembelajaran berbasis ICT	45 menit
Menyusun refleksi pembelajaran mengenai pemahaman konsep, pengalaman belajar, serta peluang dan tantangan penerapan ICT dalam pembelajaran PAI	15 menit
Mengerjakan evaluasi	35 menit

PETA KONSEP



MATERI

Materi pada bab ini membahas aliran filsafat realisme dan implikasinya dalam pengembangan pendidikan, khususnya dalam strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *ICT*. Realisme dipahami sebagai pandangan filosofis yang menempatkan realitas objektif sebagai sumber utama pengetahuan, sehingga proses pendidikan diarahkan pada pengembangan kemampuan berpikir rasional, pengamatan empiris, dan pemahaman terhadap fenomena nyata.

1. Sejarah Perkembangan Realisme

Realisme berkembang sejak filsafat Yunani Kuno atas pemikiran Aristoteles yang menekankan bahwa pengetahuan diperoleh melalui pengamatan terhadap dunia nyata. Aliran ini kemudian mengalami perkembangan pada abad pertengahan dan modern melalui pendekatan empirisme serta metode ilmiah. Dalam bidang pendidikan, realisme memberikan dasar pemikiran bahwa pembelajaran harus berhubungan dengan realitas kehidupan, fakta, dan pengalaman konkret mahasiswa.

2. Tokoh-Tokoh Realisme

Realisme dikembangkan oleh berbagai pemikir seperti Aristoteles, Thomas Aquinas, Francis Bacon, dan John Locke. Pemikiran para tokoh tersebut menekankan bahwa pengetahuan diperoleh melalui hubungan antara pengalaman inderawi, proses berpikir logis, dan kajian terhadap objek yang nyata. Konsep tersebut memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan pendidikan berbasis penelitian, observasi, dan pendekatan ilmiah.

3. Ide dan Gagasan Realisme dalam Perspektif Pendidikan

Dalam pendidikan, realisme memandang bahwa tujuan utama pendidikan adalah mengembangkan kemampuan intelektual dan keterampilan mahasiswa agar mampu memahami serta menghadapi realitas kehidupan. Kurikulum perlu berorientasi pada ilmu pengetahuan, pengalaman nyata, dan penguasaan kompetensi yang relevan. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan mahasiswa untuk memperoleh pengetahuan melalui proses berpikir kritis dan pengalaman belajar yang bermakna.

4. Pengaruh Realisme dalam Praktik Pendidikan

Pengaruh realisme terlihat dalam penerapan pembelajaran berbasis pengalaman, pendekatan ilmiah, pemecahan masalah, penelitian, dan penggunaan sumber belajar autentik. Proses pembelajaran tidak hanya menekankan hafalan konsep, tetapi juga kemampuan mahasiswa dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menerapkan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata.

5. Relevansi Realisme terhadap Strategi Pembelajaran PAI Berbasis ICT

Prinsip realisme memiliki relevansi kuat terhadap pembelajaran PAI berbasis ICT karena teknologi memungkinkan mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan kontekstual. Pemanfaatan media digital, sumber belajar daring, video pembelajaran, simulasi, dan aplikasi interaktif dapat membantu mahasiswa memahami konsep keislaman melalui representasi realitas yang lebih dekat dengan kehidupan. Dengan demikian, realisme mendukung pembelajaran PAI yang berbasis bukti, pengalaman, dan penguatan kompetensi.

IMPELEMENTASI STRATEGI

Tahap	Implementasi Strategi
Analisis Kebutuhan	Mengidentifikasi CPMK/Sub-CPMK, karakteristik dan kebutuhan belajar mahasiswa, karakteristik materi Pendidikan Agama Islam, kompetensi digital yang diperlukan, serta kesiapan infrastruktur teknologi untuk mendukung pembelajaran berbasis <i>ICT</i> .
Perancangan Strategi	Merancang strategi pembelajaran PAI berbasis <i>ICT</i> dengan menentukan pendekatan, model, metode, media digital, sumber belajar elektronik, aktivitas pembelajaran, serta bentuk asesmen yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan penguatan kompetensi.
Integrasi <i>ICT</i> dalam Pembelajaran	Mengintegrasikan berbagai teknologi pembelajaran seperti Learning Management System, video pembelajaran, e-book, jurnal elektronik, perpustakaan digital, multimedia interaktif, aplikasi kolaboratif, serta pemanfaatan <i>AI</i> sebagai pendukung pencarian informasi, analisis materi, dan pengembangan pengalaman belajar mahasiswa.
Implementasi dan Analisis Pembelajaran	Melaksanakan strategi pembelajaran PAI berbasis <i>ICT</i> melalui aktivitas pembelajaran aktif seperti diskusi daring, kajian literatur digital, pemecahan masalah, studi kasus, <i>collaborative learning</i> , dan <i>project-based learning</i> , kemudian menganalisis efektivitas penerapan strategi berdasarkan teori pembelajaran dan pengalaman praktik.
Evaluasi dan Pengembangan Solusi	Mengevaluasi ketercapaian pembelajaran, kelebihan, keterbatasan, peluang, serta tantangan penerapan strategi pembelajaran PAI berbasis <i>ICT</i> , kemudian menyusun alternatif solusi dan pengembangan strategi yang lebih inovatif, adaptif, dan berpusat pada mahasiswa.
Refleksi	Melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran dengan mengidentifikasi keberhasilan, hambatan, serta aspek yang perlu ditingkatkan untuk pengembangan strategi pembelajaran PAI berbasis <i>ICT</i> yang berkelanjutan pada berbagai konteks pendidikan.

STUDI KASUS

Sebuah perguruan tinggi Islam ingin meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan memanfaatkan teknologi digital. Selama ini, pembelajaran masih banyak menggunakan metode ceramah dan bahan ajar cetak sehingga mahasiswa kurang aktif dalam mencari informasi, berdiskusi, dan mengembangkan kemampuan belajar mandiri. Dosen kemudian menerapkan strategi pembelajaran berbasis *ICT* dengan memanfaatkan *LMS*, *e-book*, jurnal elektronik, video pembelajaran, aplikasi kolaboratif, dan Artificial Intelligence sebagai pendukung pembelajaran. Mahasiswa diberikan materi sebelum perkuliahan untuk dipelajari secara mandiri, kemudian pada saat perkuliahan mereka melakukan diskusi, kajian literatur, analisis masalah, dan menyusun rancangan pembelajaran PAI berbasis *ICT*. Namun, dalam penerapannya masih ditemukan beberapa kendala, seperti kemampuan literasi digital mahasiswa yang berbeda, kesulitan memilih sumber informasi keislaman yang terpercaya, dan keterbatasan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Berdasarkan kasus tersebut, mahasiswa diminta menganalisis kebutuhan, menentukan strategi pembelajaran yang tepat, mengidentifikasi manfaat dan kendala penggunaan *ICT*, serta

merancang solusi pembelajaran PAI berbasis ICT yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Aktivitas 1

Bacalah materi mengenai sejarah perkembangan realisme, kemudian identifikasi karakteristik utama aliran realisme dibandingkan dengan idealisme.

Aktivitas 2

Secara berkelompok, diskusikan bagaimana pemikiran Aristoteles, Francis Bacon, John Locke, dan Ibnu al-Haytham memengaruhi strategi pembelajaran modern.

Aktivitas 3

Amati proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah atau perguruan tinggi (secara langsung atau melalui video pembelajaran). Identifikasi unsur-unsur realisme yang tampak dalam proses pembelajaran tersebut.

Aktivitas 4

Rancang sebuah skenario pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT yang menerapkan prinsip-prinsip realisme. Sajikan hasil rancangan dalam bentuk presentasi atau infografik.

Aktivitas 5

Lakukan refleksi individu mengenai manfaat pendekatan realisme dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era digital.

RANGKUMAN

1. Realisme memandang bahwa realitas bersifat objektif dan dapat dipahami melalui pengalaman, observasi, penalaran, serta penelitian ilmiah.
2. Tokoh-tokoh seperti Aristoteles, Francis Bacon, John Locke, Comenius, serta ilmuwan Muslim seperti Ibnu Sina, Ibnu Rusyd, dan Ibnu al-Haytham memberikan kontribusi besar terhadap perkembangan realisme.
3. Dalam perspektif pendidikan, realisme menekankan pembelajaran yang kontekstual, berbasis pengalaman, pemecahan masalah, penelitian, dan pembelajaran aktif.
4. Pendidikan Agama Islam dapat mengimplementasikan prinsip realisme melalui pengintegrasian ajaran Islam dengan fenomena kehidupan nyata.
5. Pemanfaatan ICT memperluas pengalaman belajar melalui simulasi, multimedia, laboratorium virtual, LMS, dan berbagai sumber belajar digital.
6. Realisme menjadi salah satu landasan filosofis dalam pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang inovatif, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

REFLEKSI PEMBELAJARAN

Refleksi pembelajaran dilakukan untuk membantu mahasiswa mengevaluasi pemahaman, pengalaman, dan kemampuan yang diperoleh setelah mempelajari strategi pembelajaran PAI berbasis ICT. Melalui kegiatan refleksi, mahasiswa diarahkan untuk mengidentifikasi konsep penting yang telah dipahami, manfaat pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PAI, serta tantangan yang mungkin muncul dalam penerapannya. Mahasiswa juga melakukan evaluasi terhadap kemampuan dalam memilih dan menggunakan berbagai media ICT, memanfaatkan sumber belajar digital, serta merancang strategi pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa sesuai dengan prinsip *Outcome-Based Education* (OBE). Hasil refleksi menjadi dasar bagi mahasiswa untuk merumuskan perbaikan dan pengembangan strategi pembelajaran PAI berbasis ICT yang lebih efektif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan. Pertanyaan Refleksi:

1. Apa pemahaman baru yang Anda peroleh tentang strategi pembelajaran PAI berbasis ICT?
2. Bagaimana pemanfaatan ICT dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PAI?
3. Teknologi apa yang paling relevan digunakan dalam pembelajaran PAI dan mengapa?
4. Apa kendala yang mungkin dihadapi dalam penerapan ICT pada pembelajaran PAI?
5. Bagaimana solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut?
6. Bagaimana Anda akan menerapkan strategi pembelajaran PAI berbasis ICT dalam konteks pembelajaran nyata?

EVALUASI

A. Soal Esai

1. Jelaskan hakikat realisme dalam perspektif filsafat pendidikan.
2. Analisis perbedaan mendasar antara realisme dan idealisme dalam proses pembelajaran.
3. Jelaskan kontribusi Aristoteles terhadap perkembangan filsafat realisme.
4. Uraikan peran Francis Bacon dalam pengembangan metode ilmiah dan implikasinya terhadap pembelajaran.
5. Bagaimana pemikiran ilmuwan Muslim memperkuat perkembangan realisme dalam pendidikan?
6. Analisis pengaruh realisme terhadap pengembangan kurikulum Pendidikan Agama Islam.
7. Jelaskan perubahan peran guru dan mahasiswa dalam pembelajaran yang berlandaskan realisme.
8. Bagaimana prinsip-prinsip realisme dapat diterapkan dalam strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT?
9. Berikan contoh penerapan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) sesuai dengan pandangan realisme.
10. Menurut Saudara, mengapa realisme masih relevan dalam menghadapi tantangan pendidikan pada era digital? Berikan argumentasi ilmiah.

B. Penugasan

Susunlah rancangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT yang menerapkan prinsip-prinsip filsafat realisme. Rancangan minimal memuat tujuan pembelajaran, sintaks pembelajaran, media ICT yang digunakan, aktivitas mahasiswa, dan bentuk asesmen autentik.

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Umpan balik diberikan untuk memberikan informasi kepada mahasiswa mengenai kualitas proses dan hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Dosen memberikan masukan terhadap pemahaman konsep, kemampuan analisis, kreativitas dalam merancang strategi pembelajaran PAI berbasis ICT, serta ketepatan pemanfaatan teknologi dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Umpan balik dapat diberikan melalui diskusi kelas, komentar pada tugas, presentasi kelompok, maupun evaluasi hasil kerja mahasiswa. Berdasarkan umpan balik tersebut, mahasiswa melakukan perbaikan terhadap rancangan pembelajaran, memperdalam kajian literatur, serta meningkatkan kemampuan dalam memilih dan menggunakan teknologi pembelajaran yang sesuai. Tindak lanjut pembelajaran dilakukan melalui pengembangan proyek atau tugas lanjutan berupa penyusunan desain pembelajaran PAI berbasis ICT yang lebih inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa serta perkembangan teknologi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Avolio, B. J., & Bass, B. M. (2002). *Developing Potential Across a Full Range of Leadership: Cases on Transactional and Transformational Leadership*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Bates, A. W. (2019). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*. Vancouver: Tony Bates Associates Ltd.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (6th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Dabbagh, N., & Kitsantas, A. (2012). Personal Learning Environments, social media, and self-regulated learning: A natural formula for connecting formal and informal learning. *The Internet and Higher Education*, 15(1), 3–8.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Huang, R., Spector, J. M., & Yang, J. (2019). *Educational Technology: A Primer for the 21st Century*. Singapore: Springer.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of Teaching* (9th ed.). Boston: Pearson Education.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Mulyasa, E. (2021). *Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Reigeluth, C. M., & Carr-Chellman, A. A. (2009). *Instructional-Design Theories and Models: Building a Common Knowledge Base* (Vol. III). New York: Routledge.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- UNESCO. (2018). *ICT Competency Framework for Teachers*. Paris: UNESCO.
- Zainuddin, Z., & Halili, S. H. (2016). Flipped classroom research and trends from different fields of study. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 17(3), 313–340.

BAGIAN 4

KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN PAI

DESKRIPSI

Bab ini membahas konsep konstruktivisme sebagai salah satu landasan filosofis dan pedagogis dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Mahasiswa mempelajari hakikat, landasan filosofis, tokoh, prinsip, karakteristik, serta peran dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran konstruktivistik. Selain itu, bab ini mengkaji penerapan konstruktivisme dalam pembelajaran PAI berbasis *ICT* melalui pemanfaatan *LMS*, *AI*, multimedia interaktif, dan berbagai media digital. Melalui pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*), mahasiswa diharapkan mampu menganalisis, merancang, dan mengevaluasi strategi pembelajaran PAI berbasis *ICT* yang mengintegrasikan prinsip-prinsip konstruktivisme untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, komunikatif, serta literasi digital Islami.

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa mampu menganalisis konsep, landasan filosofis, karakteristik, dan implementasi pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *ICT*, serta merancang strategi pembelajaran yang inovatif, berpusat pada mahasiswa, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.

SUB-CPMK

1. Menjelaskan hakikat dan konsep dasar konstruktivisme dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Menganalisis landasan filosofis, tokoh, prinsip, dan karakteristik pendekatan konstruktivisme.
3. Menganalisis peran dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran konstruktivistik berbasis *student-centered learning*.
4. Menganalisis penerapan konstruktivisme dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *ICT*.
5. Merancang strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *ICT* yang mengintegrasikan prinsip-prinsip konstruktivisme.
6. Mengevaluasi efektivitas penerapan konstruktivisme dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, kreatif, komunikasi, dan literasi digital Islami mahasiswa.

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Pada akhir pembelajaran bab ini, mahasiswa mampu menunjukkan kompetensi sebagai berikut:

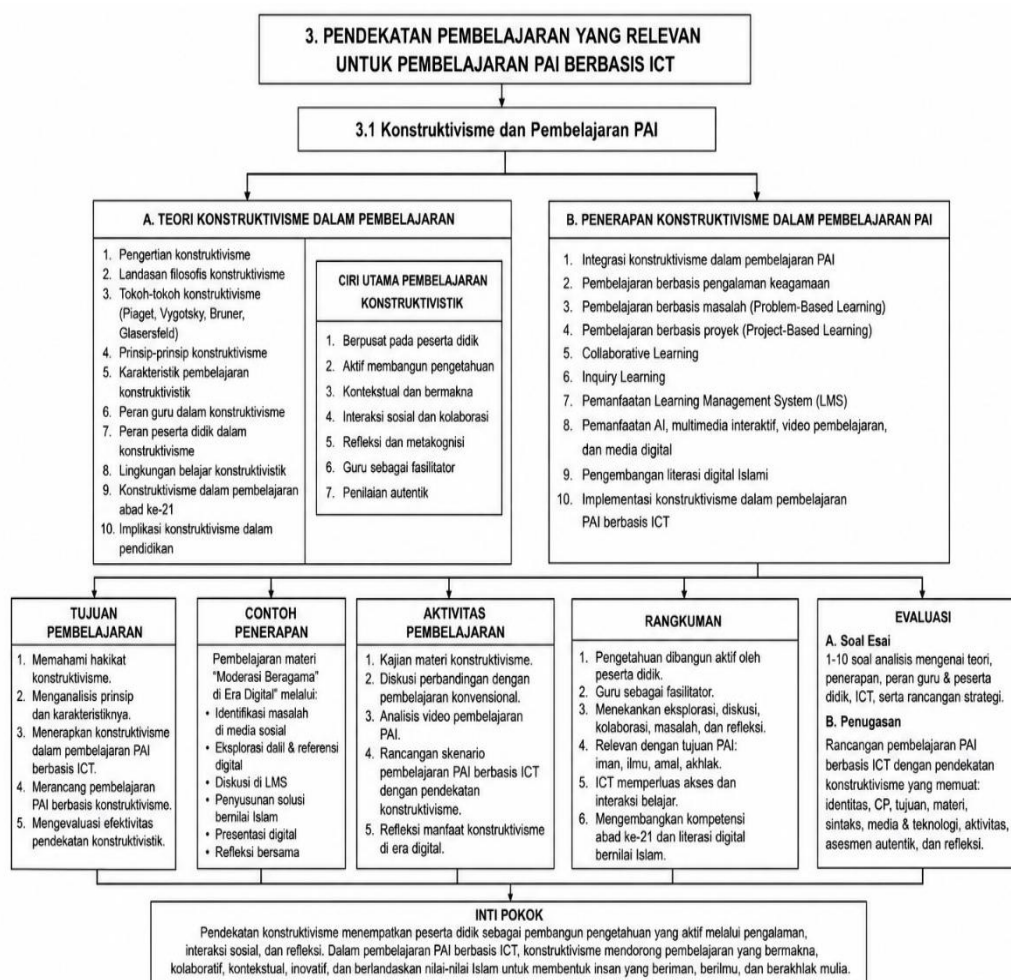
1. Menjelaskan konsep dan hakikat pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara tepat.
2. Menganalisis landasan filosofis, tokoh, prinsip, dan karakteristik konstruktivisme sebagai dasar pengembangan pembelajaran.
3. Menganalisis peran dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran konstruktivistik yang berpusat pada mahasiswa.
4. Menerapkan prinsip-prinsip konstruktivisme dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *ICT*.
5. Merancang strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *ICT* yang sesuai dengan karakteristik konstruktivisme.

6. Mengevaluasi efektivitas penerapan konstruktivisme dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, komunikatif, serta literasi digital Islami melalui asesmen autentik.

ESTIMASI WAKTU PEMBEJARAN

Tahapan Kegiatan	Estimasi Waktu
Membaca deskripsi bab, CPMK/Sub-CPMK, dan peta konsep	15 menit
Mempelajari materi pembelajaran	60 menit
Mengkaji studi kasus	30 menit
Melaksanakan aktivitas pembelajaran (kajian literatur, diskusi, atau mini project)	45 menit
Menyusun refleksi pembelajaran	15 menit
Mengerjakan evaluasi	35 menit

PETA KONSEP



MATERI PEMBELAJARAN

1 Konstruktivisme dan Pembelajaran PAI

1.1 Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran

Materi ini membahas teori konstruktivisme sebagai salah satu landasan filosofis dan pedagogis dalam pengembangan pembelajaran modern, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan tidak

sekadar ditransfer dari pendidik kepada mahasiswa, tetapi dibangun secara aktif melalui pengalaman, interaksi sosial, refleksi, dan proses pemaknaan terhadap informasi yang diperoleh. Dalam konteks pendidikan tinggi, khususnya tingkat magister, konstruktivisme menjadi dasar dalam mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*) dengan menekankan kemampuan berpikir kritis, analitis, kreatif, dan reflektif.

1. Pengertian Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan teori belajar yang berpandangan bahwa mahasiswa secara aktif membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman, pemahaman awal, serta interaksi dengan lingkungan. Pengetahuan tidak dianggap sebagai sesuatu yang bersifat tetap dan hanya diberikan oleh dosen, tetapi dikonstruksi melalui proses interpretasi dan pengembangan makna oleh individu. Dalam pembelajaran PAI, konstruktivisme mendorong mahasiswa untuk memahami ajaran Islam secara mendalam melalui kajian, dialog ilmiah, pengalaman keagamaan, dan analisis terhadap berbagai persoalan kehidupan.

2. Landasan Filosofis Konstruktivisme

Secara filosofis, konstruktivisme berakar pada pandangan bahwa manusia memiliki kemampuan untuk membangun pemahaman melalui proses berpikir dan pengalaman. Aliran ini menolak pandangan bahwa belajar hanya merupakan proses menerima informasi secara pasif. Sebaliknya, konstruktivisme menekankan pentingnya pengalaman, konteks sosial, budaya, dan aktivitas intelektual dalam membentuk pengetahuan. Dalam pendidikan Islam, pendekatan ini sejalan dengan konsep *tafakkur* (berpikir), *tadabbur* (merenungkan), dan proses pencarian ilmu secara aktif.

3. Tokoh-Tokoh Konstruktivisme

Perkembangan teori konstruktivisme dipengaruhi oleh beberapa tokoh utama, yaitu:

- Jean Piaget yang mengembangkan konstruktivisme kognitif dengan menekankan bahwa mahasiswa membangun pengetahuan melalui proses adaptasi, asimilasi, dan akomodasi berdasarkan pengalaman yang dimiliki.
- Lev Vygotsky yang mengembangkan konstruktivisme sosial dengan menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial, kolaborasi, dan dukungan (*scaffolding*) dari lingkungan belajar.
- Jerome Bruner yang menekankan pentingnya pembelajaran melalui penemuan (*discovery learning*), di mana mahasiswa aktif menemukan konsep melalui eksplorasi dan pemecahan masalah.
- Ernst von Glasersfeld yang mengembangkan konstruktivisme radikal dengan pandangan bahwa pengetahuan merupakan hasil konstruksi individu berdasarkan pengalaman dan interpretasi personal.

4. Prinsip-Prinsip Konstruktivisme

Prinsip utama konstruktivisme dalam pembelajaran meliputi:

- Mahasiswa merupakan subjek aktif dalam proses pembelajaran.
- Pengetahuan dibangun berdasarkan pengalaman dan pengetahuan awal yang dimiliki.
- Pembelajaran berlangsung melalui proses interaksi, diskusi, dan kolaborasi.
- Proses belajar lebih penting daripada sekadar hasil akhir.
- Refleksi menjadi bagian penting untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam.
- Pembelajaran harus dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata.

5. Karakteristik Pembelajaran Konstruktivistik

Pembelajaran konstruktivistik memiliki karakteristik utama berupa pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, bersifat aktif, kolaboratif, kontekstual, dan berbasis pemecahan masalah. Mahasiswa tidak hanya menerima konsep, tetapi terlibat dalam proses mencari informasi, menganalisis fenomena, mengembangkan argumentasi, serta mengonstruksi pemahaman melalui pengalaman belajar. Dalam pembelajaran PAI, pendekatan ini dapat diterapkan melalui kajian kasus keislaman, diskusi pemikiran Islam kontemporer, penelitian mini, dan pemanfaatan teknologi digital.

6. Peran Dosen dalam Konstruktivisme

Dalam pendekatan konstruktivisme, dosen tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, tetapi sebagai fasilitator, pembimbing, dan pengarah proses belajar. Dosen bertugas menciptakan lingkungan akademik yang mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis, mengembangkan pertanyaan ilmiah, mengeksplorasi sumber belajar, serta melakukan refleksi terhadap pemahaman yang diperoleh.

7. Peran Mahasiswa dalam Konstruktivisme

Mahasiswa berperan sebagai pembelajar aktif yang bertanggung jawab terhadap proses pembentukan pengetahuannya sendiri. Mahasiswa dituntut mampu mencari informasi, melakukan analisis, berdiskusi, berkolaborasi, mengevaluasi gagasan, serta menghubungkan konsep teoritis dengan persoalan nyata. Pada tingkat magister, mahasiswa diarahkan untuk menghasilkan pemikiran kritis dan kontribusi akademik melalui proses konstruksi pengetahuan.

8. Lingkungan Belajar Konstruktivistik

Lingkungan belajar konstruktivistik merupakan lingkungan yang memberikan ruang bagi mahasiswa untuk berinteraksi, bereksplorasi, berdiskusi, dan melakukan refleksi. Lingkungan tersebut dapat berupa pembelajaran berbasis proyek, penelitian, diskusi kelompok, komunitas akademik, maupun pemanfaatan teknologi digital. Lingkungan belajar yang mendukung memungkinkan mahasiswa mengembangkan kemandirian, kreativitas, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

9. Konstruktivisme dalam Pembelajaran Abad ke-21

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, konstruktivisme menjadi dasar penting dalam pengembangan kompetensi *critical thinking*, *creativity*, *collaboration*, dan *communication* (4C). Pendekatan ini sejalan dengan tuntutan pendidikan modern yang menempatkan teknologi sebagai sarana untuk memperluas akses pengetahuan dan menciptakan pengalaman belajar yang fleksibel. Dalam pembelajaran PAI berbasis ICT, konstruktivisme mendukung pemanfaatan berbagai platform digital, sumber belajar elektronik, diskusi daring, dan media interaktif untuk membangun pemahaman keislaman yang lebih kontekstual, kritis, dan relevan dengan perkembangan zaman.

1.2 Penerapan Konstruktivisme dalam Pembelajaran PAI

Materi ini meliputi integrasi konstruktivisme dalam pembelajaran PAI, pembelajaran berbasis pengalaman keagamaan, pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*), pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*), *Collaborative Learning*, dan *Inquiry Learning*. Selain itu, materi membahas pemanfaatan LMS, AI, multimedia interaktif, video pembelajaran, dan berbagai media digital dalam mendukung proses pembelajaran. Pembahasan juga mencakup pengembangan literasi digital Islami serta implementasi konstruktivisme dalam pembelajaran PAI berbasis ICT untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kontekstual, kolaboratif, reflektif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN

Tahap	Implementasi Strategi
Analisis Kebutuhan	Mengidentifikasi CPMK dan Sub-CPMK, karakteristik mahasiswa, pengetahuan awal tentang teori konstruktivisme, materi pembelajaran konstruktivisme dalam Pendidikan Agama Islam, serta kesiapan sarana dan prasarana <i>ICT</i> untuk mendukung pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa.
Perancangan Strategi	Merancang pembelajaran konstruktivistik dengan menentukan pendekatan, model, metode, media, sumber belajar, aktivitas kolaboratif, dan asesmen autentik yang mendorong mahasiswa membangun pengetahuan melalui eksplorasi, diskusi, refleksi, dan pemecahan masalah.
Integrasi ICT	Mengintegrasikan <i>LMS</i> , <i>AI</i> , multimedia interaktif, video pembelajaran, e-book, jurnal elektronik, perpustakaan digital, serta aplikasi kolaboratif sebagai sarana untuk mendukung eksplorasi pengetahuan, diskusi ilmiah, kolaborasi, dan refleksi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis konstruktivisme.
Implementasi Pembelajaran	Melaksanakan pembelajaran konstruktivistik melalui penyajian permasalahan kontekstual, eksplorasi berbagai sumber belajar, diskusi kelompok, kajian kasus, presentasi hasil analisis, serta refleksi akademik sehingga mahasiswa secara aktif mengonstruksi pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar dan nilai-nilai Islam.
Analisis dan Evaluasi	Menganalisis efektivitas penerapan konstruktivisme dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui evaluasi proses dan hasil belajar, ketercapaian CPMK, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, serta literasi digital mahasiswa berdasarkan asesmen autentik dan hasil observasi pembelajaran.
Perancangan Solusi	Menyusun rancangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis <i>ICT</i> yang mengintegrasikan prinsip-prinsip konstruktivisme, memanfaatkan teknologi digital secara optimal, serta menghasilkan pengalaman belajar yang inovatif, kontekstual, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa sesuai dengan capaian pembelajaran.
Refleksi	Merefleksikan implementasi pembelajaran konstruktivistik, mengidentifikasi kelebihan, kendala, dan peluang pengembangannya, serta merumuskan strategi perbaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis <i>ICT</i> pada konteks pembelajaran yang berbeda.

STUDI KASUS

Seorang dosen Program Magister Pendidikan Agama Islam mengampu mata kuliah Strategi Pembelajaran PAI Berbasis *ICT* dengan materi Konstruktivisme dalam Pembelajaran PAI. Dalam perkuliahan, dosen tidak menyampaikan materi melalui ceramah, tetapi menghadirkan fenomena bahwa pembelajaran PAI di berbagai perguruan tinggi masih didominasi pendekatan konvensional yang berpusat pada dosen, sementara pemanfaatan *LMS*, *AI*, multimedia interaktif, e-book, jurnal elektronik, dan aplikasi

kolaboratif belum dimanfaatkan secara optimal untuk membangun pengalaman belajar mahasiswa. Kondisi tersebut menyebabkan mahasiswa cenderung pasif, kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, komunikasi ilmiah, dan literasi digital Islami. Berdasarkan permasalahan tersebut, mahasiswa diminta mengidentifikasi akar masalah, mengkaji teori, prinsip, dan karakteristik konstruktivisme melalui berbagai sumber ilmiah, menganalisis perbedaan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran konstruktivistik berbasis ICT, serta mengevaluasi kelebihan, keterbatasan, peluang, dan tantangan penerapannya dalam Pendidikan Agama Islam. Selanjutnya, setiap kelompok menyusun rancangan pembelajaran PAI berbasis ICT yang mengintegrasikan prinsip-prinsip konstruktivisme dengan memuat capaian pembelajaran, sintaks pembelajaran, aktivitas mahasiswa, peran dosen sebagai fasilitator, pemanfaatan LMS, AI, multimedia interaktif, dan aplikasi kolaboratif, serta asesmen autentik. Hasil rancangan kemudian dipresentasikan dalam seminar kelas untuk memperoleh masukan dari dosen dan kelompok lain, dilanjutkan dengan refleksi akademik mengenai efektivitas pendekatan konstruktivisme dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT serta pengembangan kompetensi berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, komunikatif, dan literasi digital sesuai dengan tuntutan pembelajaran.

AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Aktivitas 1

Bacalah materi mengenai teori konstruktivisme kemudian identifikasi karakteristik utama pembelajaran konstruktivistik.

Aktivitas 2

Diskusikan perbedaan pendekatan konstruktivisme dengan pembelajaran konvensional dalam Pendidikan Agama Islam.

Aktivitas 3

Analisis sebuah video pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang tersedia di YouTube atau LMS. Identifikasi: Karakteristik konstruktivisme, aktivitas dosen, aktivitas mahasiswa, penggunaan ICT, kelebihan dan kelemahan.

Aktivitas 4

Secara berkelompok, rancang skenario pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT menggunakan pendekatan konstruktivisme. Rancangan memuat: Tujuan pembelajaran, sintaks pembelajaran, media digital, aktivitas mahasiswa, dan asesmen autentik.

Aktivitas 5

Tuliskan refleksi akademik mengenai manfaat konstruktivisme dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada era transformasi digital.

RANGKUMAN

1. Konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh mahasiswa melalui pengalaman, interaksi sosial, dan refleksi.
2. Pembelajaran berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*), sedangkan dosen berperan sebagai fasilitator, mediator, dan pembimbing.
3. Pembelajaran konstruktivistik menekankan aktivitas eksplorasi, diskusi, kolaborasi, pemecahan masalah, dan refleksi.
4. Dalam Pendidikan Agama Islam, konstruktivisme membantu mahasiswa memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai Islam melalui pengalaman belajar yang bermakna.
5. ICT memperluas kesempatan belajar melalui LMS, AI, multimedia interaktif, video pembelajaran, virtual classroom, e-book, jurnal elektronik, dan aplikasi kolaboratif.

6. Integrasi konstruktivisme dan ICT menghasilkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kontekstual, kolaboratif, dan mampu mengembangkan kompetensi abad ke-21.
7. Pendekatan konstruktivisme mendukung terbentuknya mahasiswa yang berpikir kritis, kreatif, komunikatif, kolaboratif, berkarakter, dan memiliki literasi digital yang berlandaskan nilai-nilai Islam.

REFLEKSI PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi Konstruktivisme dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, refleksikan pengalaman belajar yang telah Saudara peroleh dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut secara kritis, analitis, dan argumentatif.

1. Bagaimana pemahaman Saudara tentang hakikat konstruktivisme berubah setelah mempelajari materi ini? Jelaskan disertai argumentasi akademik.
2. Menurut Saudara, mengapa pendekatan konstruktivisme lebih relevan diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada era transformasi digital dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada dosen?
3. Pengalaman belajar apa yang paling bermakna selama proses eksplorasi, diskusi, kolaborasi, dan pemecahan masalah pada materi ini? Jelaskan bagaimana pengalaman tersebut membangun pengetahuan Saudara.
4. Sejauh mana pemanfaatan LMS, AI, jurnal elektronik, multimedia interaktif, dan aplikasi kolaboratif membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, kreativitas, komunikasi ilmiah, dan literasi digital Islami Saudara?
5. Identifikasi kekuatan dan kelemahan diri Saudara dalam menerapkan pendekatan konstruktivisme ketika merancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT.
6. Berdasarkan hasil pembelajaran pada bab ini, rumuskan komitmen dan rencana tindak lanjut yang akan Saudara lakukan untuk mengembangkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih inovatif, berpusat pada mahasiswa, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran.

EVALUASI

A. Soal Esai

1. Jelaskan hakikat teori konstruktivisme dalam pembelajaran.
2. Analisis kontribusi Jean Piaget dan Lev Vygotsky terhadap perkembangan konstruktivisme.
3. Jelaskan karakteristik pembelajaran konstruktivistik dalam Pendidikan Agama Islam.
4. Analisis perubahan peran dosen dan mahasiswa dalam pendekatan konstruktivisme.
5. Mengapa konstruktivisme dianggap sesuai dengan pembelajaran abad ke-21?
6. Jelaskan bagaimana ICT dapat mendukung implementasi konstruktivisme dalam pembelajaran PAI.
7. Analisis penerapan konstruktivisme pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Learning Management System (LMS).
8. Jelaskan hubungan konstruktivisme dengan *Problem-Based Learning* dan *Project-Based Learning* dalam pembelajaran PAI.
9. Menurut Saudara, bagaimana konstruktivisme dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan literasi digital mahasiswa?
10. Rancang sebuah strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT yang menerapkan prinsip-prinsip konstruktivisme beserta argumentasi akademiknya.

B. Penugasan

Susunlah rancangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT menggunakan pendekatan konstruktivisme. Rancangan minimal memuat: Identitas pembelajaran, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, pendekatan dan model pembelajaran, sintaks pembelajaran, media dan teknologi yang digunakan, aktivitas dosen dan mahasiswa, asesmen autentik, serta refleksi implementasi konstruktivisme dalam pembelajaran PAI.

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Umpan balik dan tindak lanjut pada materi Konstruktivisme dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dilakukan untuk memastikan ketercapaian CPMK dan Sub-CPMK melalui penilaian terhadap pemahaman konseptual, kemampuan analisis, keterampilan merancang pembelajaran, serta kemampuan mengevaluasi implementasi pendekatan konstruktivisme berbasis ICT. Umpan balik diperoleh dari hasil diskusi, presentasi, penyelesaian studi kasus, penugasan, refleksi pembelajaran, dan asesmen autentik yang diberikan dosen maupun penilaian sejawat (*peer assessment*). Berdasarkan hasil tersebut, mahasiswa yang telah mencapai capaian pembelajaran didorong untuk mengembangkan rancangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT yang lebih inovatif dan mengimplementasikannya dalam kegiatan *microteaching*, penelitian, maupun pengabdian kepada masyarakat. Sementara itu, mahasiswa yang belum mencapai indikator kompetensi diarahkan untuk melakukan perbaikan melalui pengkajian kembali teori konstruktivisme, pendalaman literatur dari buku, jurnal ilmiah, dan sumber digital bereputasi, mengikuti diskusi lanjutan melalui LMS, memperbaiki tugas berdasarkan masukan dosen, serta menyempurnakan rancangan pembelajaran hingga memenuhi standar capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Airasian, P. W., & Walsh, M. E. (1997). *Constructivist cautions*. Phi Delta Kappan, 78(6), 444–449.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Harvard University Press.
- Brooks, J. G., & Brooks, M. G. (1999). *In Search of Understanding: The Case for Constructivist Classrooms* (Rev. ed.). ASCD.
- Fosnot, C. T. (2013). *Constructivism: Theory, Perspectives, and Practice* (2nd ed.). Teachers College Press.
- Glaserfeld, E. von. (1995). *Radical Constructivism: A Way of Knowing and Learning*. Falmer Press.
- Jonassen, D. H. (1999). *Designing Constructivist Learning Environments*. In C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional-Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory* (Vol. II, pp. 215–239). Lawrence Erlbaum Associates.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. Basic Books.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice* (12th ed.). Pearson.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis ICT*. Kencana.

BAGIAN 5

CONNECTIVISM DALAM PEMBELAJARAN PAI

1. Deskripsi Bab

Bab ini membahas *Connectivism* sebagai teori pembelajaran yang berkembang pada era digital dan menjadi salah satu landasan dalam pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT. *Connectivism* memandang bahwa proses belajar terjadi melalui kemampuan membangun, mengelola, dan memanfaatkan jejaring informasi yang menghubungkan individu dengan berbagai sumber pengetahuan, teknologi, komunitas akademik, dan lingkungan digital. Pembahasan meliputi pengertian, latar belakang, tokoh-tokoh utama, prinsip-prinsip, karakteristik pembelajaran berbasis jejaring (*networked learning*), peran dosen dan mahasiswa, *Learning Network*, *Personal Learning Environment* (PLE), serta relevansi *connectivism* dalam pembelajaran abad ke-21. Selain itu, bab ini mengkaji implementasi *connectivism* dalam pembelajaran PAI berbasis ICT melalui pemanfaatan LMS, *Massive Open Online Courses* (MOOCs), AI, *e-book*, jurnal elektronik, perpustakaan digital, forum diskusi daring, media sosial edukatif, dan *Personal Learning Network* (PLN). Melalui materi ini, mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan literasi digital, berpikir kritis, berkolaborasi dalam jejaring pembelajaran, memverifikasi sumber-sumber keislaman secara akademik, serta merancang pembelajaran PAI berbasis ICT yang adaptif, inovatif, dan berlandaskan nilai-nilai Islam.

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa mampu menganalisis konsep, prinsip, karakteristik, dan implementasi teori *Connectivism* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT, serta merancang strategi pembelajaran berbasis jejaring digital yang inovatif, kolaboratif, adaptif, dan mendukung pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*) sesuai dengan tuntutan pendidikan saat ini.

SUB-CPMK

1. Menjelaskan hakikat, konsep, dan latar belakang lahirnya teori *Connectivism* dalam pembelajaran pada era digital.
2. Menganalisis prinsip-prinsip, karakteristik, serta konsep PLN, dan PLE dalam pembelajaran.
3. Menganalisis peran dosen dan mahasiswa dalam mengembangkan jejaring pembelajaran berbasis teknologi digital.
4. Merancang strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT yang mengintegrasikan prinsip-prinsip *Connectivism*, sumber belajar digital, dan kolaborasi dalam jejaring pembelajaran.
5. Mengevaluasi efektivitas penerapan *Connectivism* dalam meningkatkan literasi digital, kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, verifikasi informasi keislaman, dan pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*).

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Pada akhir pembelajaran bab ini, mahasiswa mampu menunjukkan kompetensi sebagai berikut.

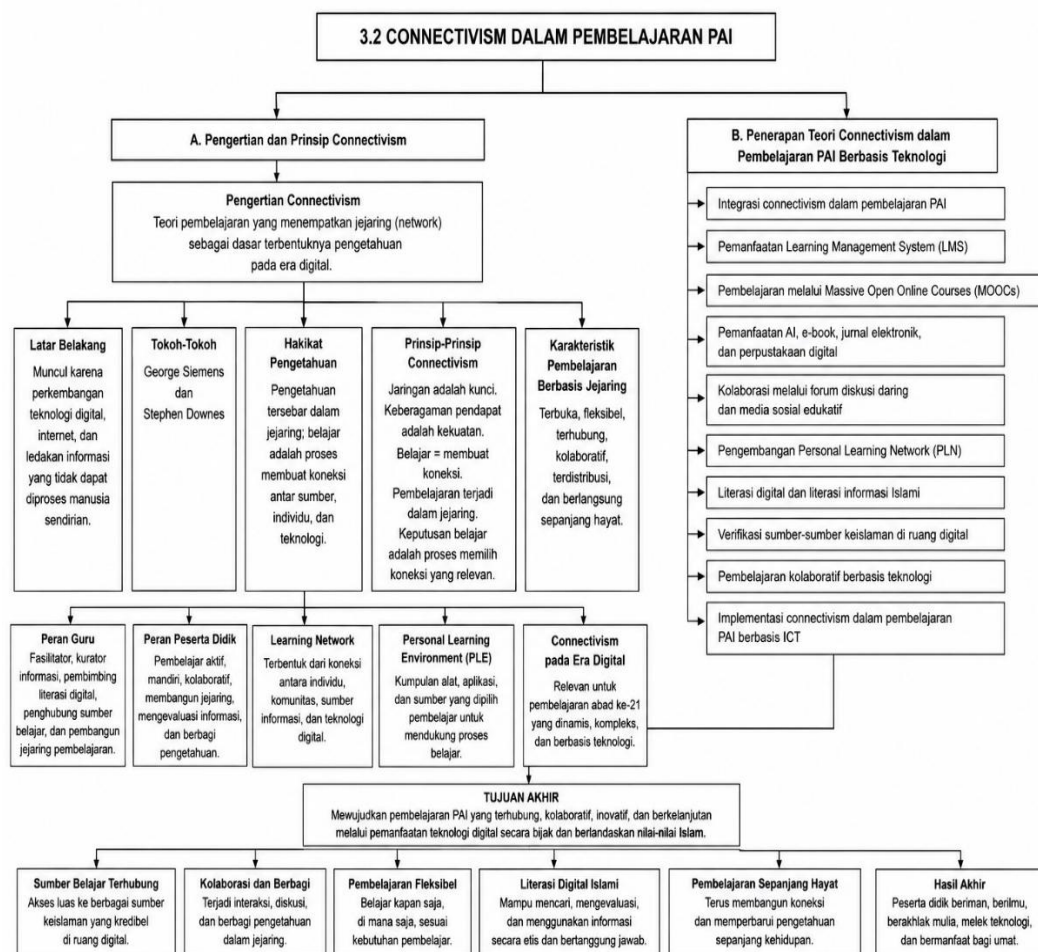
1. Menjelaskan hakikat, konsep, dan prinsip-prinsip teori *Connectivism* sebagai teori pembelajaran pada era digital.
2. Menganalisis karakteristik pembelajaran berbasis jejaring, *Learning Network*, dan PLE dalam Pendidikan Agama Islam.

3. Menganalisis perubahan peran dosen sebagai fasilitator dan kurator informasi serta peran mahasiswa sebagai pembelajar mandiri yang membangun jejaring pengetahuan.
4. Merancang strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT yang mengintegrasikan jejaring pembelajaran digital, sumber belajar terbuka, aktivitas kolaboratif, dan asesmen autentik sesuai dengan karakteristik *Connectivism*.
5. Mengevaluasi efektivitas implementasi *Connectivism* dalam meningkatkan literasi digital, kemampuan berpikir kritis, kemampuan memverifikasi sumber-sumber keislaman, kolaborasi akademik, serta pembelajaran sepanjang hayat.

ESTIMASI WAKTU PEMBELAJARAN

Tahapan Kegiatan	Estimasi Waktu
Membaca deskripsi bab, CPMK/Sub-CPMK, dan peta konsep	15 menit
Mempelajari materi pembelajaran	60 menit
Mengkaji studi kasus	30 menit
Melaksanakan aktivitas pembelajaran (kajian literatur, diskusi, atau mini project)	45 menit
Menyusun refleksi pembelajaran	15 menit
Mengerjakan evaluasi	35 menit

PETA KONSEP



MATERI PEMBELAJARAN

3.2 Connectivism dalam Pembelajaran PAI

A. Pengertian dan Prinsip

1. Pengertian

Connectivism merupakan teori pembelajaran yang menjelaskan bahwa pengetahuan dan proses belajar terjadi melalui pembentukan hubungan atau koneksi antara individu dengan berbagai sumber informasi, manusia, teknologi, dan lingkungan digital. Teori ini menempatkan kemampuan menemukan, memilih, mengevaluasi, dan menghubungkan informasi sebagai kompetensi utama dalam pembelajaran modern.

Dalam pembelajaran PAI, connectivism menekankan bahwa mahasiswa tidak hanya memperoleh pengetahuan agama dari dosen atau buku teks, tetapi juga melalui berbagai sumber digital seperti jurnal ilmiah, kitab digital, video pembelajaran, forum akademik, dan komunitas keilmuan Islam yang terpercaya.

2. Latar Belakang

Connectivism muncul sebagai respons terhadap perubahan paradigma belajar pada era digital yang ditandai oleh perkembangan internet, teknologi informasi, dan meningkatnya jumlah informasi yang tersedia secara global. Teori-teori belajar sebelumnya seperti behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme berkembang dalam konteks pembelajaran yang lebih konvensional, sedangkan connectivism hadir untuk menjelaskan bagaimana manusia belajar dalam lingkungan yang kompleks, dinamis, dan berbasis jaringan.

Perubahan tersebut menuntut mahasiswa memiliki kemampuan literasi digital, kemampuan berpikir kritis terhadap informasi, serta kemampuan membangun jejaring pembelajaran yang mendukung pengembangan pengetahuan secara berkelanjutan.

3. Tokoh-Tokoh

Teori connectivism dikembangkan oleh George Siemens (2004) dan Stephen Downes (2005). George Siemens memperkenalkan *connectivism* sebagai teori pembelajaran untuk era digital melalui gagasannya bahwa pengetahuan berada dalam jaringan dan kemampuan belajar bergantung pada kemampuan membangun serta memelihara koneksi yang relevan. Sementara itu, Stephen Downes (2005) mengembangkan konsep pembelajaran berbasis jaringan yang menekankan bahwa pengetahuan terbentuk melalui hubungan antara berbagai sumber informasi dalam lingkungan digital. Pemikiran kedua tokoh tersebut menjadi dasar penting bagi perkembangan pembelajaran daring, pembelajaran terbuka, dan pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan.

4. Hakikat Pengetahuan

Dalam perspektif connectivism, pengetahuan tidak lagi dipandang sebagai sesuatu yang tersimpan secara tetap dalam pikiran individu, tetapi sebagai sesuatu yang berkembang melalui jaringan koneksi. Pengetahuan dapat berada dalam berbagai sumber, seperti manusia, teknologi, basis data, komunitas ilmiah, dan lingkungan digital. Oleh karena itu, kemampuan utama dalam pembelajaran bukan hanya menguasai informasi, tetapi juga kemampuan untuk mengetahui di mana informasi berada, bagaimana memperoleh informasi yang relevan, serta bagaimana mengevaluasi kebenaran informasi tersebut. Dalam PAI, prinsip ini penting karena banyaknya informasi keagamaan digital yang memerlukan kemampuan seleksi berdasarkan sumber yang valid dan prinsip keilmuan Islam.

5. Prinsip-Prinsip

Prinsip utama *connectivism* dalam pembelajaran adalah bahwa pengetahuan diperoleh melalui berbagai jaringan dan koneksi. Proses belajar tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga kemampuan mencari, memilih, menghubungkan, dan

memanfaatkan informasi yang relevan. Pembelajaran berlangsung secara dinamis karena informasi terus berubah dan berkembang. Teknologi menjadi bagian penting dalam memperoleh dan mengembangkan pengetahuan. Oleh karena itu, kemampuan membangun koneksi, mengikuti perkembangan informasi, dan mengevaluasi kebenaran serta relevansi informasi menjadi kompetensi penting dalam pembelajaran digital.

6. Karakteristik Pembelajaran

Pembelajaran berbasis jejaring ditandai oleh keterhubungan antara mahasiswa, pendidik, sumber belajar, dan komunitas pengetahuan melalui teknologi digital. Karakteristik utamanya meliputi pembelajaran yang terbuka, kolaboratif, fleksibel, interaktif, dan tidak terbatas oleh ruang serta waktu. Dalam pembelajaran PAI, *networked learning* dapat diterapkan melalui diskusi daring tentang isu keislaman kontemporer, kolaborasi penelitian berbasis digital, pemanfaatan sumber literatur Islam elektronik, serta interaksi akademik melalui komunitas pembelajaran.

7. Peran Dosen

Dosen berperan sebagai fasilitator, pengarah jejaring pembelajaran, dan kurator informasi. Dosen tidak hanya menyampaikan materi, tetapi membantu mahasiswa menemukan sumber yang kredibel, mengembangkan kemampuan literasi digital, serta membangun koneksi pembelajaran yang bermakna. Dalam pembelajaran PAI, dosen atau dosen memiliki tanggung jawab untuk membimbing mahasiswa dalam memilih sumber keislaman digital yang autentik, akademik, dan sesuai dengan nilai-nilai Islam.

8. Peran Mahasiswa

Mahasiswa berperan sebagai pembelajar mandiri yang aktif membangun jaringan pengetahuan. Mereka dituntut mampu mencari informasi, menghubungkan berbagai sumber, melakukan evaluasi kritis, serta menghasilkan pemahaman baru melalui interaksi dengan lingkungan digital. Pada tingkat pendidikan tinggi, mahasiswa diharapkan mampu memanfaatkan jejaring digital untuk melakukan kajian ilmiah, memperluas wawasan keislaman, dan mengembangkan pemikiran akademik yang inovatif.

9. Connectivism sebagai Teori Pembelajaran pada Era Digital

Connectivism merupakan teori pembelajaran yang relevan dengan pendidikan abad ke-21 karena menempatkan teknologi, konektivitas, dan jejaring informasi sebagai bagian penting dalam proses belajar. Dalam pembelajaran PAI berbasis ICT, teori ini mendorong mahasiswa untuk belajar secara fleksibel dan kolaboratif melalui berbagai sumber digital, membangun jejaring keilmuan Islam, serta mampu mencari, memilih, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi keagamaan secara kritis dan bertanggung jawab. Dengan demikian, *connectivism* mendukung pembelajaran PAI yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, tetapi tetap berlandaskan nilai-nilai akademik dan keislaman..

IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN

Tahap	Implementasi Strategi
Analisis Kebutuhan	Mengidentifikasi CPMK dan Sub-CPMK, karakteristik mahasiswa, kemampuan literasi digital, penguasaan teknologi, materi Connectivism dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, serta kesiapan sarana dan prasarana ICT untuk mendukung pembelajaran berbasis jejaring (<i>networked learning</i>).
Perancangan Strategi	Menentukan strategi pembelajaran berbasis Connectivism dengan memilih metode pembelajaran kolaboratif, diskusi

	berbasis jejaring, eksplorasi sumber digital, proyek berbasis ICT, media pembelajaran, sumber belajar digital, platform pembelajaran, dan asesmen autentik yang mendukung ketercapaian capaian pembelajaran.
Integrasi ICT	Memfaatkan <i>Learning Management System</i> (LMS), <i>Massive Open Online Courses</i> (MOOCs), <i>Artificial Intelligence</i> (AI), e-book, jurnal elektronik, perpustakaan digital, forum diskusi daring, media sosial edukatif, dan <i>Personal Learning Network</i> (PLN) sebagai sarana membangun jejaring pembelajaran, kolaborasi akademik, serta pengembangan literasi digital dan literasi informasi Islami.
Analisis dan Evaluasi	Menganalisis kelebihan, keterbatasan, peluang, dan tantangan penerapan <i>Connectivism</i> dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT, termasuk kemampuan mahasiswa dalam membangun jejaring pengetahuan, memverifikasi sumber-sumber keislaman digital, berpikir kritis, berkolaborasi, serta memanfaatkan teknologi secara etis dan bertanggung jawab berdasarkan kajian teori dan hasil observasi pembelajaran.
Perancangan Solusi	Menyusun rancangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT yang mengintegrasikan prinsip-prinsip <i>Connectivism</i> , sumber belajar digital, jejaring pembelajaran, aktivitas kolaboratif, <i>Personal Learning Network</i> (PLN), dan asesmen autentik sehingga menghasilkan pembelajaran yang inovatif, adaptif, berpusat pada mahasiswa, dan mendukung <i>lifelong learning</i> .
Refleksi	Merefleksikan hasil implementasi pembelajaran berbasis <i>Connectivism</i> , mengevaluasi efektivitas pemanfaatan jejaring pembelajaran digital, mengidentifikasi aspek yang perlu ditingkatkan dalam literasi digital, kolaborasi, dan verifikasi informasi keislaman, serta merumuskan pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT untuk diterapkan pada konteks pembelajaran yang berbeda.

STUDI KASUS

Seorang dosen Program Magister Pendidikan Agama Islam mengampu mata kuliah Strategi Pembelajaran PAI Berbasis ICT dengan materi *Connectivism* dalam Pembelajaran PAI. Mahasiswa diberi tugas mengkaji tema literasi digital dan verifikasi informasi keislaman pada era *Artificial Intelligence* melalui pendekatan *connectivism*. Mahasiswa memanfaatkan berbagai sumber digital. Setiap kelompok mengidentifikasi, membandingkan, dan memverifikasi informasi keislaman berdasarkan Al-Qur'an, Hadis, dan literatur ilmiah yang kredibel, kemudian menyusunnya menjadi sintesis akademik dalam bentuk infografis digital yang dipublikasikan melalui LMS. Dosen berperan sebagai fasilitator dan kurator informasi yang membimbing mahasiswa, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi akademik, dan literasi digital. Melalui kegiatan tersebut, mahasiswa diharapkan mampu membangun pengetahuan melalui jejaring pembelajaran dan merancang strategi pembelajaran PAI berbasis ICT secara kritis, etis, dan sesuai dengan prinsip *connectivism*..

AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Aktivitas 1

Pelajari materi mengenai teori connectivism kemudian identifikasi karakteristik utama pembelajaran berbasis jejaring.

Aktivitas 2

Diskusikan perbedaan antara konstruktivisme dan connectivism dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada era digital.

Aktivitas 3

Analisis proses pembelajaran PAI yang memanfaatkan Learning Management System, forum diskusi daring, atau platform digital lainnya. Identifikasi: Prinsip-prinsip connectivism, aktivitas dosen, aktivitas mahasiswa, bentuk jejaring pembelajaran, pemanfaatan ICT, serta kelebihan dan keterbatasannya.

Aktivitas 4

Secara berkelompok, rancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT menggunakan pendekatan connectivism. Rancangan memuat tujuan pembelajaran, sumber belajar digital, platform pembelajaran, aktivitas kolaboratif, dan bentuk asesmen autentik

Aktivitas 5

Tuliskan refleksi akademik mengenai peran connectivism dalam membangun budaya belajar sepanjang hayat pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era transformasi digital.

RANGKUMAN

1. Connectivism merupakan teori pembelajaran yang menempatkan jejaring (*network*) sebagai dasar terbentuknya pengetahuan pada era digital.
2. Pengetahuan diperoleh melalui proses menghubungkan berbagai sumber informasi, individu, komunitas, dan teknologi.
3. Dosen berperan sebagai fasilitator, kurator informasi, dan pembimbing literasi digital, sedangkan mahasiswa menjadi pembelajar aktif yang membangun jejaring pengetahuan.
4. Pembelajaran connectivism menekankan kolaborasi, keterhubungan, berbagi pengetahuan, pembelajaran mandiri, dan pembelajaran sepanjang hayat.
5. Dalam Pendidikan Agama Islam, connectivism mendukung pemanfaatan berbagai sumber belajar digital yang tetap berlandaskan Al-Qur'an, Hadis, dan literatur ilmiah yang kredibel.
6. ICT memperkuat implementasi connectivism melalui LMS, AI, perpustakaan digital, forum diskusi daring, media sosial edukatif, dan berbagai platform pembelajaran digital.
7. Integrasi connectivism dalam pembelajaran PAI menghasilkan pembelajaran yang kolaboratif, fleksibel, inovatif, adaptif, serta mampu meningkatkan literasi digital dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa.

REFLEKSI PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi Connectivism dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis ICT, lakukan refleksi secara kritis terhadap proses dan hasil pembelajaran yang telah Saudara ikuti dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut.

1. Bagaimana pemahaman Saudara tentang konsep dan prinsip *Connectivism* berkembang setelah mempelajari materi ini, serta apa perbedaannya dengan pendekatan pembelajaran yang pernah Saudara gunakan sebelumnya?
2. Bagaimana pengalaman Saudara dalam memanfaatkan LMS, AI, e-book, jurnal elektronik, perpustakaan digital, forum diskusi daring, dan jejaring pembelajaran

digital membantu memperluas pemahaman terhadap materi Pendidikan Agama Islam?

3. Sejauh mana kemampuan Saudara dalam mencari, memilih, menghubungkan, dan memverifikasi informasi keislaman dari berbagai sumber digital yang kredibel mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran ini?
4. Apa manfaat yang Saudara rasakan dari pembelajaran berbasis jejaring (*networked learning*) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi akademik, literasi digital, dan pembelajaran sepanjang hayat.
5. Kendala apa yang Saudara temui selama membangun jejaring pembelajaran digital dan bagaimana strategi yang akan Saudara lakukan untuk mengatasinya agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif?
6. Berdasarkan pengalaman belajar pada bab ini, jelaskan bagaimana Saudara akan mengimplementasikan prinsip-prinsip *Connectivism* dalam merancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT yang inovatif, kolaboratif, adaptif, dan berpusat pada mahasiswa pada konteks pembelajaran yang berbeda.

EVALUASI

A. Soal Esai

1. Jelaskan pengertian teori connectivism dalam perspektif pembelajaran abad ke-21.
2. Analisis prinsip-prinsip utama teori connectivism.
3. Jelaskan kontribusi George Siemens dan Stephen Downes terhadap perkembangan connectivism.
4. Analisis perbedaan antara konstruktivisme dan connectivism dalam pembelajaran.
5. Jelaskan perubahan peran dosen dan mahasiswa dalam pendekatan connectivism.
6. Analisis bagaimana ICT mendukung implementasi connectivism dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
7. Analisis bagaimana mahasiswa melakukan verifikasi informasi keislaman yang diperoleh dari berbagai sumber digital berdasarkan prinsip connectivism.
8. Menurut Saudara, bagaimana connectivism dapat meningkatkan literasi digital, kemampuan kolaborasi, dan pembelajaran sepanjang hayat dalam Pendidikan Agama Islam?
9. Rancang sebuah strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT yang menerapkan prinsip-prinsip connectivism disertai argumentasi akademik.

B. Penugasan

Susunlah rancangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT menggunakan pendekatan *connectivism*. Rancangan pembelajaran disusun dengan memuat identitas pembelajaran, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, pendekatan pembelajaran, sintaks pembelajaran, platform dan sumber belajar digital yang digunakan, aktivitas dosen dan mahasiswa selama proses pembelajaran, bentuk kolaborasi dalam jejaring pembelajaran, asesmen autentik untuk mengukur ketercapaian kompetensi, serta refleksi terhadap implementasi *Connectivism* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT.

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Umpan balik dan tindak lanjut dilakukan untuk memastikan ketercapaian CPMK dan Sub-CPMK pada materi Connectivism dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis ICT. Penilaian difokuskan pada pemahaman konsep dan prinsip *Connectivism*, kemampuan membangun jejaring pembelajaran, memanfaatkan ICT dan memverifikasi sumber-sumber keislaman yang kredibel. Umpan balik diperoleh melalui diskusi,

presentasi, studi kasus, penugasan, refleksi, dan asesmen autentik. Sementara itu, mahasiswa yang belum mencapai capaian pembelajaran diminta memperbaiki tugas, memperdalam kajian melalui literatur ilmiah dan sumber digital yang terpercaya, serta mengikuti pembimbingan lanjutan hingga memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Downes, S. (2007). *What Connectivism Is. Half an Hour.* <https://halfanhour.blogspot.com/2007/02/what-connectivism-is.html>
- Siemens, G. (2005). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age.* *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10.
- Siemens, G. (2006). *Knowing Knowledge.* Lulu Press.
- Anderson, T. (Ed.). (2008). *The Theory and Practice of Online Learning* (2nd ed.). Athabasca University Press.
- Bates, A. W. (2022). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning* (3rd ed.). Tony Bates Associates Ltd.
- Downes, S. (2012). *Connectivism and Connective Knowledge: Essays on Meaning and Learning Networks.* National Research Council Canada.
- Kop, R., & Hill, A. (2008). Connectivism: Learning Theory of the Future or Vestige of the Past? *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 9(3), 1–13.
- Moore, M. G., & Kearsley, G. (2012). *Distance Education: A Systems View of Online Learning* (3rd ed.). Wadsworth.
- Selwyn, N. (2016). *Education and Technology: Key Issues and Debates* (2nd ed.). Bloomsbury Academic.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 1.* CV Jejak.

BAGIAN 6

PEMBELAJARAN DARING & *BLENDED LEARNING*

DESKRIPSI

Bab ini membahas secara komprehensif konsep pembelajaran daring (*online learning*) dan *blended learning* sebagai pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi digital dalam Pendidikan Agama Islam. Pembahasan meliputi landasan konseptual, karakteristik, prinsip, komponen, serta berbagai model *blended learning* yang relevan dengan implementasi pembelajaran PAI pada jenjang pendidikan tinggi. Selain itu, bab ini mengkaji perubahan peran dosen dan mahasiswa dalam ekosistem pembelajaran digital, pemanfaatan berbagai platform dan teknologi seperti LMS, *video conference*, AI, multimedia interaktif, dan sumber belajar digital sebagai pendukung proses pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa. Pada bagian akhir, mahasiswa diarahkan untuk mampu merancang pembelajaran PAI berbasis *blended learning* yang inovatif, adaptif, kolaboratif, serta selaras dengan prinsip *Outcome-Based Education* (OBE), sehingga mampu menjawab tantangan transformasi digital tanpa mengabaikan penguatan nilai-nilai Islam, karakter, dan literasi digital akademik.

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

Setelah menyelesaikan pembelajaran pada bab ini, mahasiswa mampu menganalisis, mengevaluasi, dan mengembangkan desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis pembelajaran daring dan *blended learning* dengan memanfaatkan teknologi digital secara kritis, inovatif, dan bertanggung jawab berdasarkan prinsip pedagogi, literasi digital, nilai-nilai Islam, serta pendekatan *Outcome-Based Education* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada era transformasi digital.

SUB-CAPAIAN PEMBELAJARAN (SUB-CPMK)

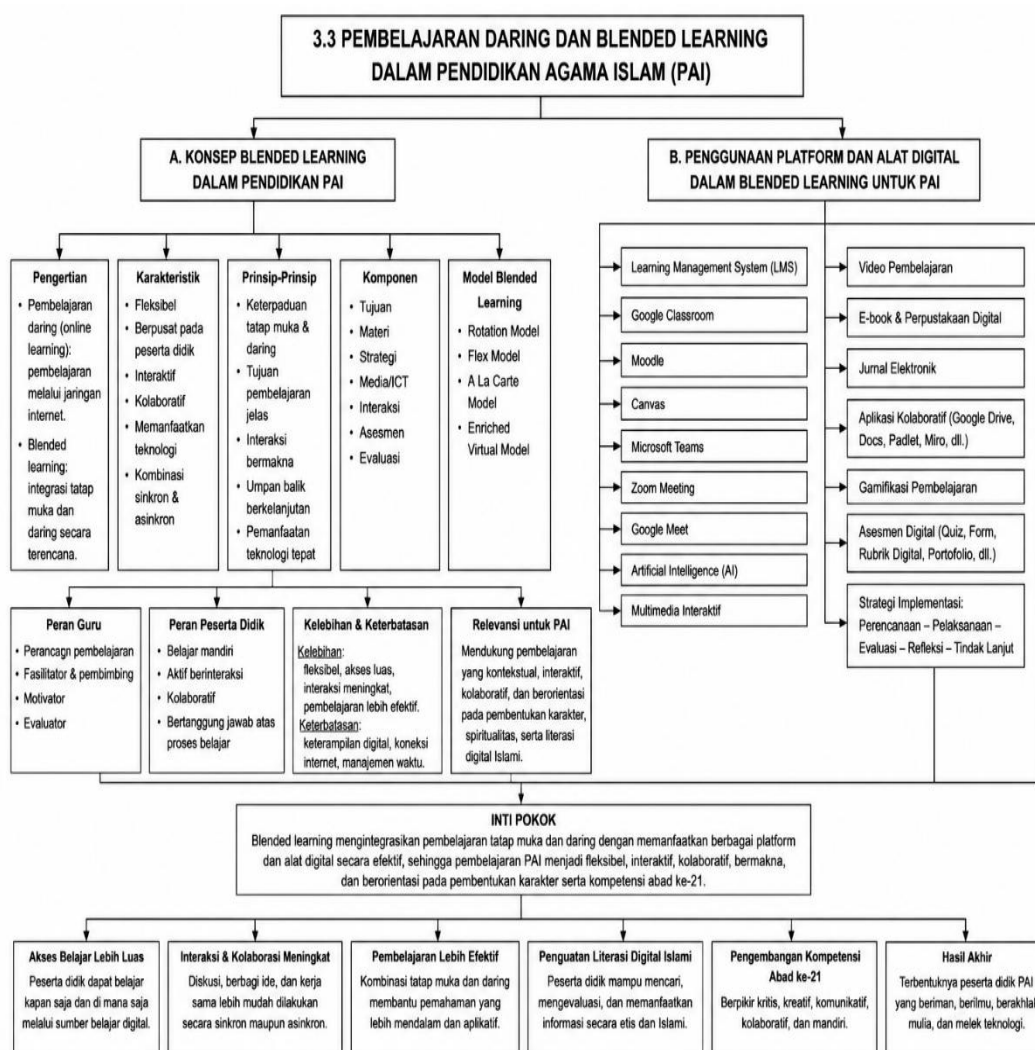
Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa diharapkan mampu:

1. Menganalisis konsep, karakteristik, prinsip, komponen, dan perkembangan pembelajaran daring serta *blended learning* dalam perspektif Pendidikan Agama Islam secara kritis dan berbasis kajian ilmiah.
2. Mengevaluasi berbagai model *blended learning* beserta kelebihan, keterbatasan, dan relevansinya terhadap pencapaian capaian pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada berbagai konteks pembelajaran.
3. Menganalisis perubahan peran dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran berbasis teknologi digital serta implikasinya terhadap pengembangan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*).
4. Mengevaluasi efektivitas pemanfaatan berbagai platform digital, *Learning Management System*, *video conference*, *Artificial Intelligence*, multimedia interaktif, serta sumber belajar digital dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
5. Merancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *blended learning* yang mengintegrasikan aktivitas sinkron dan asinkron, strategi pembelajaran inovatif, media digital, asesmen autentik, serta penguatan nilai-nilai Islam sesuai prinsip *Outcome-Based Education*.
6. Mengembangkan alternatif desain implementasi *blended learning* yang adaptif, kolaboratif, dan berorientasi pada peningkatan kompetensi, literasi digital, serta penyelesaian permasalahan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era transformasi digital.

ESTIMASI WAKTU PEMBELAJARAN

Tahapan Kegiatan	Estimasi Waktu
Membaca deskripsi bab, CPMK/Sub-CPMK, dan peta konsep	15 menit
Mempelajari materi pembelajaran	60 menit
Mengkaji studi kasus	30 menit
Melaksanakan aktivitas pembelajaran (kajian literatur, diskusi, atau mini project)	45 menit
Menyusun refleksi pembelajaran	15 menit
Mengerjakan evaluasi	35 menit

PETA KONSEP



MATERI PEMBELAJARAN

1. Pembelajaran Daring dan *Blended Learning* dalam PAI

1.1 Konsep *Blended Learning*

Materi ini membahas konsep *blended learning* sebagai pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi digital. *Blended learning* menjadi salah satu strategi pembelajaran yang relevan dalam perkembangan pendidikan karena mampu menggabungkan keunggulan interaksi

langsung dengan fleksibilitas teknologi digital. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, *blended learning* memberikan peluang untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, kolaboratif, dan kontekstual melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (ICT).

1. Pengertian Pembelajaran Daring (*Online Learning*)

Pembelajaran daring (*online learning*) merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dan teknologi digital sebagai media utama dalam penyampaian materi, komunikasi, interaksi, serta evaluasi pembelajaran. Dalam pembelajaran daring, mahasiswa dapat mengakses sumber belajar tanpa batas ruang dan waktu melalui berbagai platform digital seperti Learning LMS, video conference, aplikasi pembelajaran, dan sumber belajar elektronik. Dalam pembelajaran PAI, pembelajaran daring memungkinkan mahasiswa mengakses berbagai sumber keislaman digital, mengikuti kajian virtual, melakukan diskusi akademik, serta mengembangkan pemahaman agama melalui media teknologi yang relevan.

2. Pengertian Blended Learning

Blended learning merupakan pendekatan pembelajaran yang mengombinasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring secara terencana dan sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Pendekatan ini tidak sekadar memindahkan pembelajaran konvensional ke dalam bentuk digital, tetapi merancang integrasi antara interaksi langsung, teknologi, aktivitas mandiri, dan kolaborasi. Dalam pembelajaran PAI, *blended learning* memungkinkan dosen menggabungkan kajian konsep keislaman secara langsung dengan aktivitas digital seperti diskusi daring, eksplorasi literatur elektronik, kajian video, dan pembelajaran berbasis proyek.

3. Latar Belakang Perkembangan *Blended Learning*

Perkembangan blended learning dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi, perubahan karakteristik mahasiswa, serta kebutuhan terhadap sistem pembelajaran yang lebih fleksibel dan adaptif. Perkembangan internet dan teknologi digital telah mengubah pola belajar dari model yang sepenuhnya bergantung pada ruang kelas menuju pembelajaran yang dapat berlangsung secara terbuka dan berkelanjutan. Selain itu, meningkatnya kebutuhan terhadap pembelajaran yang efektif, efisien, dan mampu mengakomodasi keberagaman gaya belajar mendorong penggunaan blended learning sebagai alternatif strategis dalam pendidikan modern.

4. Karakteristik Blended Learning

Blended learning memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu: Mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring, memanfaatkan teknologi digital sebagai pendukung proses pembelajaran, memberikan fleksibilitas waktu dan tempat belajar, Mendorong pembelajaran mandiri dan kolaboratif, menggunakan berbagai sumber belajar digital, serta menempatkan mahasiswa sebagai pusat proses pembelajaran. Karakteristik tersebut menjadikan blended learning sesuai untuk mengembangkan kompetensi seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.

5. Prinsip-Prinsip Blended Learning

Prinsip utama blended learning meliputi: Integrasi teknologi dengan strategi pedagogis yang tepat, keseimbangan antara pembelajaran langsung dan pembelajaran mandiri, penyediaan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna, pemanfaatan berbagai sumber belajar untuk memperkaya pemahaman, pengembangan interaksi antara pendidik, mahasiswa, dan sumber belajar, serta evaluasi pembelajaran yang dilakukan secara komprehensif melalui berbagai metode. Dalam PAI, prinsip tersebut mendukung pembelajaran yang tidak hanya menekankan pemahaman teori agama,

tetapi juga pengembangan sikap, keterampilan, dan penerapan nilai-nilai Islam dalam kehidupan.

6. Komponen Blended Learning

Blended learning terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu: Pembelajaran tatap muka, sebagai ruang untuk membangun interaksi langsung, diskusi mendalam, dan pembentukan hubungan akademik, pembelajaran daring, sebagai sarana penyediaan materi digital, komunikasi, dan aktivitas belajar mandiri, media dan teknologi pembelajaran, seperti lms, video pembelajaran, aplikasi digital, dan sumber belajar elektronik, serta aktivitas pembelajaran mandiri dan kolaboratif, yang mendorong mahasiswa mengembangkan pengetahuan melalui eksplorasi dan kerja sama.

7. Model-Model Blended Learning

Beberapa model utama *blended learning* yang banyak digunakan dalam pendidikan modern meliputi:

o Rotation Model

Model ini mengatur mahasiswa untuk berpindah secara terjadwal antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring. Model ini dapat diterapkan melalui kombinasi kuliah langsung, diskusi kelompok, dan aktivitas digital (Horn, M. B., & Staker, H. 2014. *Blended: Using Disruptive Innovation to Improve Schools*. San Francisco, CA: Jossey-Bass).

o Flex Model

Model ini memberikan fleksibilitas lebih besar kepada mahasiswa untuk mengakses pembelajaran daring sebagai aktivitas utama, sementara pendidik memberikan dukungan atau bimbingan sesuai kebutuhan (Horn, M. B., & Staker, H. 2014. *Blended: Using Disruptive Innovation to Improve Schools*. San Francisco, CA: Jossey-Bass).

o A La Carte Model (2014)

Model ini memungkinkan mahasiswa mengambil sebagian mata kuliah atau aktivitas pembelajaran secara daring sebagai pelengkap pembelajaran utama (Horn, M. B., & Staker, H. 2014. *Blended: Using Disruptive Innovation to Improve Schools*. San Francisco, CA: Jossey-Bass).

o Enriched Virtual Model

Model ini menempatkan pembelajaran daring sebagai komponen utama dengan beberapa pertemuan tatap muka yang dirancang untuk memperkuat pemahaman dan interaksi akademik ((Horn, M. B., & Staker, H. 2014. *Blended: Using Disruptive Innovation to Improve Schools*. San Francisco, CA: Jossey-Bass).

8. Peran Dosen dalam Blended Learning

Dosen berperan sebagai perancang pembelajaran, fasilitator, pembimbing, dan pengelola interaksi digital. Pendidik bertanggung jawab merancang pengalaman belajar yang seimbang antara aktivitas langsung dan daring, memilih teknologi yang sesuai, serta memastikan mahasiswa mampu mencapai kompetensi yang ditetapkan. Dalam pembelajaran PAI, dosen juga berperan dalam memastikan bahwa sumber digital yang digunakan memiliki validitas akademik dan sesuai dengan prinsip keilmuan Islam.

9. Peran Mahasiswa dalam *Blended Learning*

Mahasiswa berperan sebagai pembelajar aktif yang memiliki tanggung jawab terhadap proses belajarnya. Mereka dituntut mampu mengelola waktu, memanfaatkan teknologi, mencari sumber belajar, berkolaborasi, dan melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar. Pada pembelajaran PAI tingkat magister, mahasiswa diarahkan untuk mengembangkan kemampuan analisis, kajian kritis, serta pemanfaatan teknologi dalam memahami berbagai persoalan keislaman kontemporer.

10. Kelebihan dan Keterbatasan *Blended Learning*

Blended learning memiliki kelebihan karena menggabungkan pembelajaran tatap muka dan daring sehingga memberikan fleksibilitas, memperluas akses terhadap sumber belajar digital, serta mendorong pembelajaran mandiri dan kolaboratif. Pendekatan ini juga mendukung pengembangan literasi digital dan dapat menyesuaikan kebutuhan belajar mahasiswa. Namun, penerapannya memerlukan dukungan teknologi, literasi digital dosen dan mahasiswa, serta desain pembelajaran yang baik agar kegiatan daring dan tatap muka dapat berjalan seimbang. Jika tidak dirancang dengan tepat, *blended learning* dapat mengurangi interaksi langsung yang penting dalam pembelajaran PAI.

11. Relevansi *Blended Learning* dalam PAI

Blended learning merupakan pendekatan yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan teknologi digital secara sistematis untuk menciptakan pembelajaran PAI yang fleksibel, interaktif, dan berpusat pada mahasiswa. Pendekatan ini dapat digunakan dalam kajian Al-Qur'an dan Hadis, pemikiran Islam, sejarah Islam, serta isu-isu keislaman kontemporer dengan memanfaatkan berbagai sumber digital. Dengan demikian, *blended learning* dapat memperkuat pembelajaran PAI agar lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi, sekaligus tetap mempertahankan interaksi, pembimbingan, dan pembentukan karakter Islami.

1.2 Penggunaan Platform dan Alat Digital dalam *Blended Learning* untuk PAI

Materi ini membahas pemanfaatan teknologi digital dalam penerapan *blended learning* pada pembelajaran PAI berbasis ICT, meliputi LMS seperti *Google Classroom*, *Moodle*, dan *Canvas* untuk mengelola materi, tugas, diskusi, dan evaluasi, serta *Google Meet*, *Zoom*, dan *Microsoft Teams* untuk pembelajaran daring. Materi juga mencakup pemanfaatan AI, multimedia interaktif, video pembelajaran, e-book, perpustakaan digital, jurnal elektronik, aplikasi kolaboratif, gamifikasi, dan asesmen digital. Selain itu, dibahas perencanaan dan implementasi *blended learning* yang disesuaikan dengan materi, karakteristik mahasiswa, dan capaian pembelajaran agar pembelajaran PAI berlangsung inovatif, kolaboratif, adaptif, dan tetap berlandaskan nilai-nilai pendidikan Islam serta prinsip OBE.

IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN

Tahap	Implementasi Strategi
Analisis Kebutuhan	Mengidentifikasi CPMK/Sub-CPMK, karakteristik mahasiswa, materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam, serta kesiapan infrastruktur dan literasi digital dosen maupun mahasiswa untuk mendukung implementasi pembelajaran daring dan <i>blended learning</i> .
Perancangan Strategi	Menentukan model <i>blended learning</i> yang sesuai (seperti <i>Rotation Model</i> , <i>Flex Model</i> , <i>A La Carte Model</i> , atau <i>Enriched Virtual Model</i>), menyusun aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron, memilih metode, media, sumber belajar digital, serta asesmen autentik yang mendukung pencapaian CPMK.
Implementasi <i>Blended Learning</i>	Melaksanakan pembelajaran melalui integrasi kegiatan tatap muka dan pembelajaran daring dengan memanfaatkan LMS, <i>video conference</i> , multimedia interaktif, e-book, jurnal elektronik, perpustakaan digital, aplikasi kolaboratif berbasis <i>cloud</i> , serta AI untuk mendukung interaksi, kolaborasi, dan pembelajaran mandiri mahasiswa.

Analisis dan Evaluasi	Mengevaluasi efektivitas implementasi <i>blended learning</i> berdasarkan ketercapaian CPMK, kualitas interaksi pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital, kelebihan dan keterbatasan model yang digunakan, serta hasil belajar mahasiswa melalui asesmen yang komprehensif.
Perancangan Solusi	Menyusun rekomendasi pengembangan desain pembelajaran PAI berbasis <i>blended learning</i> dengan mengoptimalkan integrasi pembelajaran sinkron dan asinkron, pemanfaatan teknologi digital yang sesuai, serta penguatan nilai-nilai Islam agar pembelajaran menjadi lebih inovatif, adaptif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa.
Refleksi	Merefleksikan pengalaman penerapan <i>blended learning</i> , mengidentifikasi keberhasilan dan kendala dalam pemanfaatan teknologi digital, mengevaluasi pencapaian pembelajaran, serta merumuskan strategi perbaikan untuk implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih efektif pada berbagai konteks pembelajaran di era transformasi digital.

STUDI KASUS

Seorang dosen Program Magister Pendidikan Agama Islam mengampu mata kuliah Strategi Pembelajaran PAI Berbasis ICT dengan topik *Pembelajaran Daring dan Blended Learning*. Pada awal perkuliahan, dosen menyediakan modul digital, e-book, artikel jurnal, serta video pembelajaran melalui LMS agar mahasiswa mempelajari materi secara mandiri sebelum pertemuan sinkron. Selanjutnya, mahasiswa mengikuti diskusi daring melalui Zoom Meeting untuk membahas konsep, karakteristik, model, serta kelebihan dan keterbatasan *blended learning* dalam pembelajaran PAI. Pada pertemuan tatap muka, mahasiswa berdiskusi dalam kelompok untuk menganalisis implementasi *blended learning* di salah satu perguruan tinggi atau sekolah, kemudian mengevaluasi efektivitas penggunaan berbagai platform digital seperti LMS, Google Classroom, Microsoft Teams, dan AI dalam mendukung proses pembelajaran. Sebagai tugas akhir, setiap kelompok diminta menyusun rancangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *blended learning* yang memadukan aktivitas sinkron dan asinkron, memanfaatkan teknologi digital secara tepat, serta menerapkan asesmen autentik sesuai prinsip *Outcome-Based Education* (OBE). Hasil rancangan dipresentasikan di kelas dan diunggah ke LMS untuk memperoleh umpan balik dari dosen dan sesama mahasiswa, kemudian direvisi berdasarkan hasil refleksi agar menghasilkan desain pembelajaran yang inovatif, kolaboratif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran PAI pada era transformasi digital.

AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Aktivitas 1

Pelajari materi mengenai pembelajaran daring dan *blended learning*, kemudian identifikasi karakteristik utama *blended learning* dalam Pendidikan Agama Islam.

Aktivitas 2

Diskusikan kelebihan dan keterbatasan pembelajaran daring dibandingkan dengan *blended learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Aktivitas 3

Analisis salah satu LMS yang digunakan salah seorang dosen dengan mengidentifikasi fitur utama, aktivitas dosen, aktivitas mahasiswa, bentuk interaksi, pemanfaatan media digital. Kelebihan, dan keterbatasan.

Aktivitas 4

Secara berkelompok, rancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis blended learning. Rancangan memuat tujuan pembelajaran, media pembelajaran, platform digital, bentuk asesmen dan refleksi pembelajaran

Aktivitas 5

Tuliskan refleksi akademik mengenai peluang dan tantangan implementasi blended learning dalam meningkatkan mutu Pendidikan Agama Islam pada era transformasi digital.

RANGKUMAN

1. Pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang dilaksanakan melalui jaringan internet dengan memanfaatkan berbagai teknologi digital.
2. *Blended learning* mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring secara terencana sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, efektif, dan berpusat pada mahasiswa.
3. Keberhasilan blended learning ditentukan oleh keseimbangan antara strategi pembelajaran, teknologi, interaksi, serta keterlibatan aktif dosen dan mahasiswa.
4. Dosen berperan sebagai perancang pembelajaran, fasilitator, pembimbing, dan evaluator, sedangkan mahasiswa menjadi pembelajar aktif yang mandiri, kolaboratif, dan bertanggung jawab.
5. Berbagai platform digital seperti *Learning Management System*, *Google Classroom*, *Moodle*, *Microsoft Teams*, *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *Artificial Intelligence*, multimedia interaktif, dan aplikasi kolaboratif mendukung implementasi *blended learning* dalam Pendidikan Agama Islam.
6. Blended learning memungkinkan integrasi pembelajaran sinkron dan asinkron sehingga memperluas akses belajar, meningkatkan interaksi akademik, serta memperkuat kompetensi abad ke-21.
7. Dalam Pendidikan Agama Islam, *blended learning* mendukung pembelajaran yang lebih kontekstual, fleksibel, kolaboratif, dan tetap berorientasi pada pembentukan karakter, spiritualitas, serta penguatan literasi digital Islami.

REFLEKSI PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi ini, mahasiswa diharapkan mampu memahami konsep, prinsip, dan model *blended learning* dalam pembelajaran PAI serta menilai manfaat dan tantangannya di era digital. Mahasiswa juga mampu mengevaluasi penggunaan LMS, *video conference*, AI, dan sumber belajar digital serta memahami kesiapan diri dalam memanfaatkan teknologi. Hasil refleksi tersebut menjadi dasar untuk merancang pembelajaran PAI berbasis *blended learning* yang inovatif, kolaboratif, berpusat pada mahasiswa, dan tetap berlandaskan nilai-nilai Islam.

EVALUASI

A. Soal Esai

1. Jelaskan konsep dan karakteristik utama pembelajaran daring dan *blended learning* dalam Pendidikan Agama Islam.
2. Analisis perubahan peran dosen dan mahasiswa dalam blended learning.
3. Analisis kelebihan dan keterbatasan blended learning dibandingkan pembelajaran tatap muka konvensional.
4. Menurut Saudara, bagaimana blended learning dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada era digital?
5. Rancang strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis blended learning yang memanfaatkan berbagai platform digital secara efektif.

B. Penugasan

Susunlah rancangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *blended learning* dengan mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring. Rancangan minimal memuat identitas pembelajaran, capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, model *blended learning* yang digunakan, strategi pembelajaran, platform dan media digital, aktivitas dosen dan mahasiswa, bentuk asesmen autentik serta refleksi implementasi *blended learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Umpan balik diberikan berdasarkan hasil partisipasi mahasiswa dalam diskusi, analisis studi kasus, penyelesaian tugas, presentasi, dan rancangan pembelajaran berbasis *blended learning*. Dosen memberikan apresiasi terhadap kemampuan mahasiswa dalam memahami konsep, menganalisis model *blended learning*, serta memanfaatkan berbagai platform digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, dosen memberikan masukan terhadap ketepatan pemilihan model *blended learning*, integrasi aktivitas sinkron dan asinkron, kesesuaian penggunaan teknologi digital dengan karakteristik materi, serta penerapan asesmen autentik yang mendukung pencapaian CPMK. Sebagai tindak lanjut, mahasiswa diminta merevisi rancangan pembelajaran berdasarkan umpan balik yang diperoleh, memperdalam kajian melalui artikel ilmiah dan buku rujukan terkini, mengeksplorasi fitur-fitur LMS, AI, dan platform digital lainnya, serta mengimplementasikan rancangan tersebut dalam kegiatan *microteaching* atau praktik pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kompetensi profesional dalam merancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang inovatif, adaptif, kolaboratif, dan berorientasi pada prinsip *Outcome-Based Education* (OBE).

DAFTAR PUSTAKA

- Bates, A. W. (Tony). (2022). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning* (3rd ed.). Vancouver: Tony Bates Associates.
<https://pressbooks.bccampus.ca/teachinginadigitalagev3/>
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Graham, C. R. (2006). Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions. Dalam C. J. Bonk & C. R. Graham (Eds.), *The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs* (pp. 3–21). San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Horn, M. B., & Staker, H. (2014). *Blended: Using Disruptive Innovation to Improve Schools*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Moore, M. G., & Kearsley, G. (2012). *Distance Education: A Systems View of Online Learning* (3rd ed.). Belmont, CA: Wadsworth.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- UNESCO. (2023). *Guidance for Generative AI in Education and Research*. Paris: UNESCO.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.
- Zhao, Y. (2021). *Learners Without Borders: New Learning Pathways for All Students*. Thousand Oaks, CA: Corwin.

BAGIAN 7

DESAIN INTERAKTIF PEMBELAJARAN PAI BERBASIS ICT

DESKRIPSI

Bab ini membahas konsep dan implementasi desain interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT sebagai pendekatan yang menekankan keterlibatan aktif mahasiswa melalui interaksi yang bermakna antara dosen, mahasiswa, materi pembelajaran, teknologi, dan lingkungan belajar. Pembahasan meliputi hakikat interaktivitas, karakteristik pembelajaran interaktif, prinsip-prinsip desain interaktif, hubungan interaktivitas dengan motivasi dan keterlibatan mahasiswa, serta peran dosen dan mahasiswa dalam menciptakan pengalaman belajar yang berpusat pada mahasiswa. Selain itu, bab ini mengkaji berbagai teknik mendesain pembelajaran yang menarik melalui pemanfaatan multimedia interaktif, LMS, gamifikasi, video pembelajaran, AI, simulasi digital, *Augmented Reality*, *Virtual Reality*, aplikasi kolaboratif, dan berbagai teknologi digital lainnya. Pada akhir pembelajaran, mahasiswa diharapkan mampu merancang desain interaktif pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang inovatif, kolaboratif, dan.

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

Setelah menyelesaikan pembelajaran pada bab ini, mahasiswa mampu menganalisis, mengevaluasi, dan mengembangkan desain interaktif pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT dengan mengintegrasikan strategi pedagogis, teknologi digital, dan nilai-nilai Islam untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, inovatif, berpusat pada mahasiswa.

SUB-CPMK

Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa diharapkan mampu:

1. Menganalisis konsep, karakteristik, prinsip, dan hakikat desain interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT berdasarkan kajian teori dan perkembangan teknologi pendidikan.
2. Mengevaluasi hubungan antara interaktivitas, motivasi belajar, keterlibatan mahasiswa, dan kualitas hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
3. Menganalisis peran dosen dan mahasiswa dalam menciptakan pembelajaran interaktif yang berpusat pada mahasiswa melalui pemanfaatan teknologi digital.
4. Mengevaluasi pemanfaatan berbagai media dan teknologi digital, seperti multimedia interaktif, LMS, gamifikasi, video pembelajaran, AI, simulasi digital, *Augmented Reality*, *Virtual Reality*, dan aplikasi kolaboratif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
5. Merancang desain interaktif pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT yang mengintegrasikan strategi pembelajaran, aktivitas interaktif, media digital, bentuk kolaborasi, komunikasi akademik, dan asesmen autentik.
6. Mengembangkan inovasi desain interaktif yang mampu meningkatkan partisipasi, berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, literasi digital, dan internalisasi nilai-nilai Islam dalam berbagai konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada era transformasi digital.

CAPAIAN PEMBELAJARAN

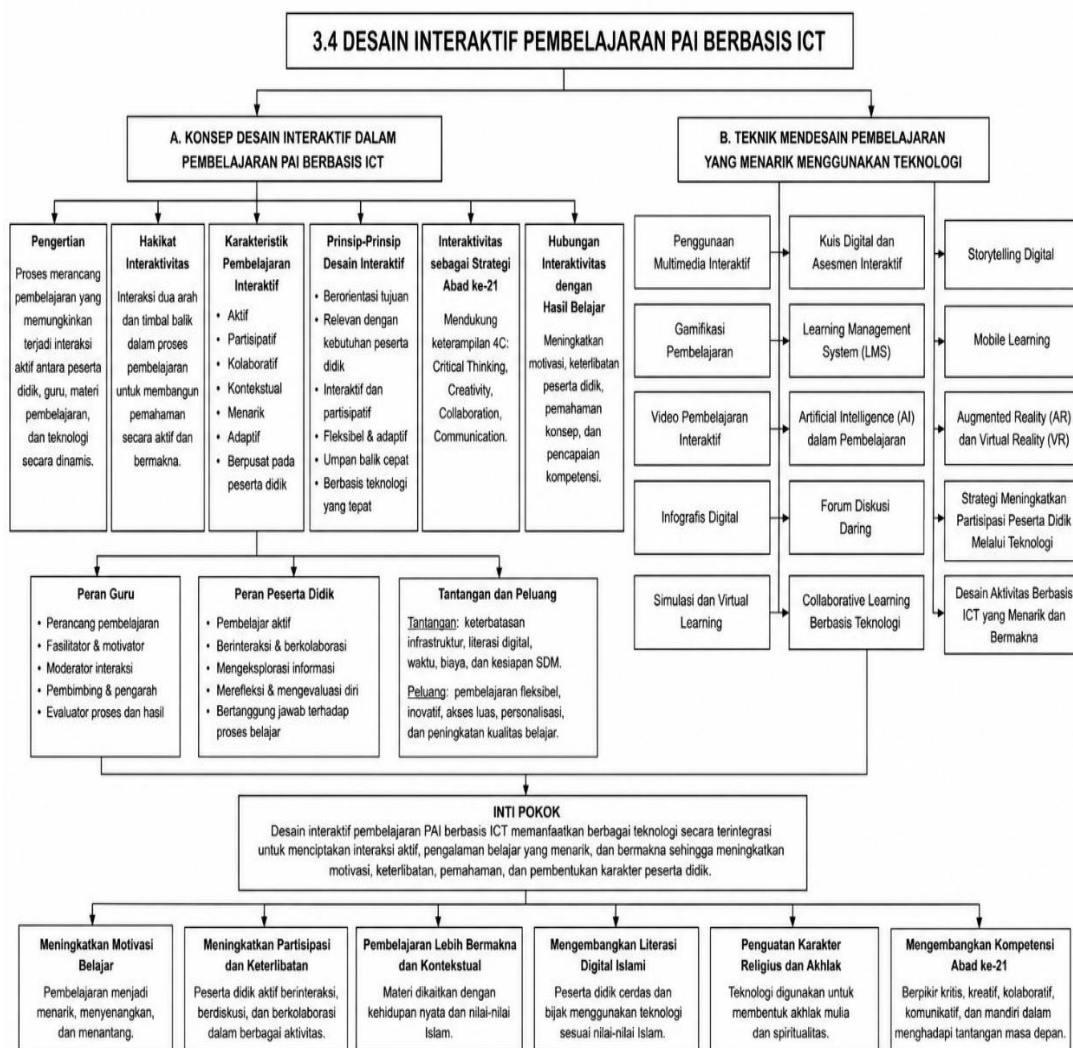
Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan untuk memahami secara mendalam konsep dan prinsip desain interaktif pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT, menganalisis keterkaitan interaktivitas dengan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar mahasiswa, serta mengevaluasi efektivitas berbagai media dan teknologi digital dalam mendukung proses pembelajaran. Mahasiswa

juga diharapkan mampu merancang desain pembelajaran interaktif yang inovatif dengan memanfaatkan multimedia, LMS, AI, gamifikasi, simulasi digital, dan teknologi pembelajaran lainnya secara tepat, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, bermakna, berpusat pada mahasiswa, serta mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21 dan penguatan nilai-nilai Islam sesuai dengan prinsip *Outcome-Based Education (OBE)*.

ESTIMASI WAKTU PEMBELAJARAN

Tahapan Kegiatan	Estimasi Waktu
Membaca deskripsi bab, CPMK/Sub-CPMK, dan peta konsep	15 menit
Mempelajari materi pembelajaran	60 menit
Mengkaji studi kasus	30 menit
Melaksanakan aktivitas pembelajaran (kajian literatur, diskusi, atau mini project)	45 menit
Menyusun refleksi pembelajaran	15 menit
Mengerjakan evaluasi	35 menit

PETA KONSEP



MATERI PEMBELAJARAN

1. Desain Interaktif Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis ICT

1.1 Konsep Desain Interaktif

Materi ini membahas konsep desain interaktif sebagai pendekatan dalam merancang pembelajaran yang menekankan terjadinya interaksi aktif antara pendidik, mahasiswa, materi pembelajaran, teknologi, dan lingkungan belajar. Desain interaktif tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada penciptaan pengalaman belajar yang mendorong partisipasi aktif, kolaborasi, refleksi, dan umpan balik secara berkelanjutan. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, desain interaktif menjadi landasan penting dalam mengembangkan pembelajaran yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

1. Pengertian Desain Interaktif Pembelajaran

Desain interaktif pembelajaran merupakan proses perencanaan dan pengembangan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran agar tercipta interaksi yang aktif, bermakna, dan berpusat pada mahasiswa. Desain ini mengombinasikan strategi pedagogis, media pembelajaran, teknologi digital, serta aktivitas belajar yang memungkinkan mahasiswa berpartisipasi secara langsung dalam membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

2. Hakikat Interaktif dalam Pembelajaran

Interaktivitas merupakan inti dari proses pembelajaran yang efektif karena memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah atau multiarah antara mahasiswa, pendidik, materi pembelajaran, dan media yang digunakan. Interaktivitas tidak hanya berupa respons terhadap informasi, tetapi juga mencakup proses bertanya, berdiskusi, berkolaborasi, memberikan umpan balik, serta melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar.

3. Karakteristik Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif memiliki karakteristik yang ditandai oleh keterlibatan aktif mahasiswa, komunikasi dua arah, kolaborasi, penggunaan berbagai media pembelajaran, pemberian umpan balik secara berkelanjutan, serta penyediaan pengalaman belajar yang kontekstual. Pendekatan ini menempatkan mahasiswa sebagai subjek pembelajaran yang aktif dalam mengeksplorasi, menganalisis, dan mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar.

4. Prinsip-Prinsip Desain Interaktif

Desain interaktif dikembangkan berdasarkan beberapa prinsip utama, yaitu berpusat pada mahasiswa, mendorong partisipasi aktif, menyediakan umpan balik yang konstruktif, memanfaatkan teknologi secara efektif, menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, serta mengakomodasi kebutuhan, karakteristik, dan gaya belajar yang beragam.

5. Interaktivitas sebagai Strategi Pembelajaran

Interaktivitas merupakan salah satu karakteristik utama pembelajaran yang mendukung pengembangan kompetensi berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Melalui pembelajaran interaktif, mahasiswa tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, mengambil keputusan, serta bekerja sama dalam menyelesaikan berbagai persoalan.

6. Hubungan Interaktivitas dengan Motivasi Belajar

Interaktivitas memiliki hubungan yang erat dengan peningkatan motivasi belajar karena memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas yang bervariasi, penggunaan media digital yang

menarik, komunikasi yang terbuka, serta umpan balik yang cepat dapat meningkatkan minat, rasa ingin tahu, dan semangat belajar mahasiswa.

7. Hubungan Interaktivitas dengan Keterlibatan Mahasiswa

Keterlibatan mahasiswa merupakan indikator penting keberhasilan pembelajaran interaktif. Semakin tinggi tingkat interaktivitas yang dibangun dalam proses pembelajaran, semakin besar peluang mahasiswa untuk terlibat secara kognitif, emosional, dan sosial dalam aktivitas belajar. Keterlibatan tersebut mendorong mahasiswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, menyampaikan pendapat, bekerja sama, dan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

8. Peran Dosen dalam Pembelajaran Interaktif

Dalam pembelajaran interaktif, dosen atau dosen berperan sebagai perancang pengalaman belajar, fasilitator, motivator, pembimbing, dan evaluator. Pendidik bertanggung jawab menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, memilih strategi dan media pembelajaran yang tepat, memfasilitasi interaksi yang bermakna, serta memberikan umpan balik yang mendukung perkembangan mahasiswa.

9. Peran Mahasiswa dalam Pembelajaran Interaktif

Mahasiswa berperan sebagai subjek utama yang secara aktif membangun pengetahuan melalui proses eksplorasi, diskusi, kolaborasi, refleksi, dan pemecahan masalah. Mereka dituntut memiliki kemandirian belajar, kemampuan berkomunikasi, berpikir kritis, serta memanfaatkan teknologi sebagai sarana memperoleh dan mengembangkan pengetahuan.

10. Tantangan dan Peluang Desain Interaktif pada Era Digital

Perkembangan teknologi digital menghadirkan berbagai peluang dalam mengembangkan desain pembelajaran yang lebih inovatif, fleksibel, dan adaptif. Beragam platform digital, multimedia interaktif, aplikasi pembelajaran, serta teknologi berbasis kecerdasan buatan memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih personal dan kolaboratif. Namun demikian, implementasi desain interaktif juga menghadapi tantangan, seperti kesiapan infrastruktur teknologi, kompetensi digital pendidik dan mahasiswa, kesenjangan akses teknologi, serta perlunya pengelolaan pembelajaran yang mampu menjaga kualitas interaksi dan pencapaian tujuan pembelajaran.

1.2 Teknik Mendesain Pembelajaran yang Menarik Menggunakan Teknologi

Materi ini membahas penerapan desain interaktif dalam pembelajaran PAI berbasis ICT melalui pemanfaatan multimedia interaktif, video, infografis, gamifikasi, simulasi, LMS, AI, kuis digital, forum diskusi, dan teknologi seperti *Augmented Reality* dan *Virtual Reality*. Berbagai teknologi tersebut digunakan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, kreativitas, dan pengalaman belajar mahasiswa. Materi juga membahas *storytelling* digital dan *mobile learning* sebagai alternatif pembelajaran yang lebih kontekstual. Seluruh teknologi diintegrasikan dalam aktivitas pembelajaran yang sistematis, berpusat pada mahasiswa, dan selaras dengan capaian pembelajaran serta prinsip OBE.

IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN

Tahap	Implementasi Strategi
Analisis Kebutuhan	Mengidentifikasi CPMK/Sub-CPMK, karakteristik mahasiswa, materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam, tingkat interaktivitas yang diharapkan, serta kesiapan infrastruktur dan literasi digital dosen maupun mahasiswa sebagai dasar pengembangan desain interaktif berbasis ICT.
Perancangan Strategi	Menyusun desain interaktif pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa dengan menentukan strategi, metode, bentuk interaktivitas, aktivitas kolaboratif, media pembelajaran, sumber belajar digital, serta asesmen autentik yang mendukung pencapaian CPMK sesuai prinsip <i>Outcome-Based Education</i> (OBE).
Implementasi Desain Interaktif Berbasis ICT	Melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai teknologi digital, seperti LMS, multimedia interaktif, video pembelajaran, gamifikasi, forum diskusi daring, aplikasi kolaboratif, AI, simulasi digital, <i>Augmented Reality</i> , <i>Virtual Reality</i> , serta kuis dan asesmen interaktif untuk meningkatkan partisipasi, komunikasi, kolaborasi, dan pengalaman belajar mahasiswa.
Analisis dan Evaluasi	Mengevaluasi efektivitas desain interaktif berdasarkan tingkat keterlibatan mahasiswa, kualitas interaksi, motivasi belajar, pencapaian CPMK, serta efektivitas pemanfaatan media dan teknologi digital. Analisis juga mencakup kelebihan, keterbatasan, peluang, dan tantangan implementasi desain interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
Perancangan Solusi	Menyusun rekomendasi penyempurnaan desain interaktif pembelajaran dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital, pengembangan aktivitas yang mendorong komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, kreativitas, dan refleksi, serta menyesuaikannya dengan karakteristik materi dan kebutuhan mahasiswa agar pembelajaran lebih inovatif, adaptif, dan bermakna.
Refleksi	Merefleksikan pengalaman belajar dan implementasi desain interaktif berbasis ICT, mengidentifikasi keberhasilan dan kendala dalam membangun interaktivitas serta keterlibatan mahasiswa, kemudian merumuskan strategi pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih efektif, inovatif, kolaboratif, dan berkelanjutan pada berbagai konteks pembelajaran di era transformasi digital.

STUDI KASUS

Seorang dosen Program Magister Pendidikan Agama Islam mengampu mata kuliah Strategi Pembelajaran PAI Berbasis ICT dengan topik Desain Interaktif Pembelajaran PAI Berbasis ICT. Pada awal perkuliahan, dosen menyajikan sebuah video mengenai fenomena penyebaran informasi keagamaan di media digital yang memunculkan berbagai persoalan, seperti penyebaran hoaks, ujaran kebencian, dan rendahnya etika bermedia sosial. Setelah menyaksikan video tersebut, mahasiswa diminta memberikan tanggapan awal melalui aplikasi *polling* digital untuk mengidentifikasi pemahaman dan pandangan

mereka terhadap permasalahan yang disajikan. Selanjutnya, mahasiswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk menganalisis kasus menggunakan forum diskusi pada LMS dengan memanfaatkan artikel ilmiah, e-book, serta sumber referensi digital yang relevan. Hasil analisis kemudian dikembangkan menjadi infografis digital atau media presentasi interaktif dan dipresentasikan secara sinkron melalui *video conference* untuk memperoleh umpan balik dari dosen dan kelompok lain. Pada akhir pembelajaran, dosen menggunakan kuis interaktif berbasis aplikasi digital sebagai asesmen formatif untuk mengukur tingkat pemahaman mahasiswa, kemudian meminta setiap kelompok merancang desain interaktif pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT yang mengintegrasikan multimedia, forum diskusi, aktivitas kolaboratif, dan asesmen digital. Rancangan tersebut direvisi berdasarkan hasil refleksi dan umpan balik sehingga menghasilkan desain pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, berpusat pada mahasiswa, serta mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada era transformasi digital.

AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Aktivitas 1

Pelajari materi mengenai desain interaktif pembelajaran kemudian identifikasi karakteristik utama pembelajaran interaktif berbasis ICT.

Aktivitas 2

Diskusikan faktor-faktor yang menyebabkan pembelajaran digital menjadi menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa.

Aktivitas 3

Analisis salah satu media pembelajaran digital yang digunakan dalam Pendidikan Agama Islam dengan mengidentifikasi tingkat interaktivitas, kelebihan media, keterbatasan media, keterlibatan mahasiswa, dan relevansi dengan tujuan pembelajaran

Aktivitas 4

Secara berkelompok, rancang aktivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT yang memanfaatkan minimal tiga teknologi pembelajaran digital. Rancangan memuat tujuan pembelajaran, aktivitas pembelajaran, media yang digunakan, bentuk interaksi, dan asesmen pembelajaran.

Aktivitas 5

Tuliskan refleksi akademik mengenai pentingnya desain interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada era transformasi digital.

RANGKUMAN

1. Desain interaktif merupakan proses merancang pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi aktif antara mahasiswa, dosen, materi pembelajaran, dan teknologi.
2. Pembelajaran interaktif menempatkan mahasiswa sebagai subjek aktif yang terlibat dalam eksplorasi, diskusi, kolaborasi, refleksi, dan pemecahan masalah.
3. Interaktivitas berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan mahasiswa, serta kualitas pengalaman belajar.
4. Dosen berperan sebagai perancang, fasilitator, moderator, dan evaluator pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara efektif.
5. Teknologi seperti multimedia interaktif, Learning Management System, Artificial Intelligence, video pembelajaran, gamifikasi, simulasi digital, dan aplikasi kolaboratif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PAI.
6. Desain pembelajaran yang menarik harus memperhatikan tujuan pembelajaran, karakteristik mahasiswa, relevansi materi, serta tingkat interaktivitas yang dibangun selama proses pembelajaran.

7. Implementasi desain interaktif berbasis ICT dalam Pendidikan Agama Islam mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, kolaboratif, dan berorientasi pada pembentukan karakter serta kompetensi.

REFLEKSI PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi ini, mahasiswa diharapkan mampu merefleksikan pemahaman mengenai konsep, prinsip, dan karakteristik desain interaktif pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT serta mengevaluasi pentingnya interaktivitas dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan (*student engagement*), dan kualitas hasil belajar. Mahasiswa juga diharapkan mampu mengidentifikasi efektivitas pemanfaatan berbagai teknologi digital, seperti LMS, multimedia interaktif, gamifikasi, video pembelajaran, AI, forum diskusi daring, dan aplikasi kolaboratif dalam menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan berpusat pada mahasiswa. Melalui proses refleksi, mahasiswa diharapkan dapat mengenali kelebihan dan keterbatasan desain pembelajaran yang telah dirancang, mengidentifikasi aspek yang perlu disempurnakan, serta merumuskan strategi pengembangan desain interaktif yang lebih inovatif, kolaboratif, adaptif, dan selaras dengan prinsip *Outcome-Based Education* (OBE) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada berbagai konteks pembelajaran di era transformasi digital.

EVALUASI

A. Soal Esai

1. Jelaskan konsep desain interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT.
2. Analisis hubungan antara interaktivitas dan motivasi belajar mahasiswa.
3. Jelaskan prinsip-prinsip utama dalam mendesain pembelajaran interaktif.
4. Analisis peran dosen dalam pembelajaran interaktif berbasis teknologi.
5. Jelaskan manfaat multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
6. Analisis penggunaan gamifikasi sebagai strategi meningkatkan partisipasi mahasiswa.
7. Jelaskan bagaimana Learning Management System dapat mendukung desain pembelajaran interaktif.
8. Analisis pemanfaatan Artificial Intelligence dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
9. Menurut Saudara, bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran PAI?
10. Rancang sebuah desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT yang menerapkan prinsip-prinsip interaktivitas secara efektif.

B. Penugasan

Susunlah rancangan desain interaktif pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT yang memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan partisipasi dan kualitas belajar mahasiswa. Rancangan minimal memuat identitas pembelajaran, capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, bentuk interaktivitas yang digunakan, media dan teknologi pembelajaran, aktivitas dosen dan mahasiswa, bentuk kolaborasi dan komunikasi, asesmen pembelajaran, serta refleksi implementasi desain interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Umpun balik diberikan berdasarkan hasil keterlibatan mahasiswa dalam seluruh rangkaian pembelajaran, meliputi partisipasi dalam diskusi, analisis studi kasus,

penyelesaian tugas, presentasi kelompok, serta rancangan desain interaktif pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT. Dosen memberikan apresiasi terhadap kemampuan mahasiswa dalam menganalisis konsep dan prinsip desain interaktif, memilih media dan teknologi digital yang sesuai, serta merancang aktivitas pembelajaran yang mampu meningkatkan interaktivitas, motivasi, dan keterlibatan mahasiswa. Selain itu, dosen memberikan masukan terhadap kesesuaian desain pembelajaran dengan CPMK, ketepatan pemanfaatan teknologi seperti LMS, multimedia interaktif, gamifikasi, AI, dan aplikasi kolaboratif, serta efektivitas bentuk interaksi dan asesmen yang digunakan. Sebagai tindak lanjut, mahasiswa diminta menyempurnakan rancangan pembelajaran berdasarkan umpan balik yang diterima, memperdalam kajian melalui buku dan artikel ilmiah terkini, mengeksplorasi berbagai platform pembelajaran digital, serta mengimplementasikan desain interaktif tersebut dalam kegiatan *microteaching* atau praktik pembelajaran. Melalui tindak lanjut tersebut, mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York, NY: Springer.
- Gagné, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). *Principles of Instructional Design* (5th ed.). Belmont, CA: Wadsworth.
- Horton, W. (2012). *E-Learning by Design* (2nd ed.). San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2007). Interactive multimodal learning environments. *Educational Psychology Review*, 19(3), 309–326.
- Reeves, T. C., & Reeves, P. M. (2015). *Design Research From a Technology Perspective*. New York, NY: Routledge.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- UNESCO. (2023). *Guidance for Generative AI in Education and Research*. Paris: UNESCO.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.

BAGIAN 8

STRATEGI ACTIVE LEARNING: PJBL(PJBL)

DESKRIPSI

Bab ini membahas konsep, prinsip, dan implementasi PjBL sebagai salah satu strategi *active learning* yang berpusat pada mahasiswa melalui penyelesaian proyek autentik, kontekstual, dan bermakna dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pembahasan meliputi landasan teoretis, karakteristik, prinsip-prinsip, tujuan, komponen utama, sintaks, serta peran dosen dan mahasiswa dalam pelaksanaan PjBL. Selain itu, bab ini mengkaji kelebihan, keterbatasan, dan relevansi PjBL dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, pemecahan masalah, serta pembentukan karakter Islami.

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

Setelah menyelesaikan pembelajaran pada bab ini, mahasiswa mampu menganalisis, mengevaluasi, merancang, dan mengembangkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis PjBL dengan mengintegrasikan teknologi digital dan nilai-nilai Islam secara sistematis untuk menghasilkan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, kontekstual, inovatif, serta berorientasi pada pencapaian capaian pembelajaran.

SUB-CPMK

Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa diharapkan mampu:

1. Menganalisis konsep, landasan teoretis, karakteristik, prinsip, tujuan, dan sintaks PjBL dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berdasarkan kajian ilmiah.
2. Mengevaluasi peran dosen dan mahasiswa dalam implementasi PjBL untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa.
3. Menganalisis relevansi PjBL dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, pemecahan masalah, serta pembentukan karakter Islami pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
4. Mengevaluasi efektivitas pemanfaatan teknologi digital, seperti LMS, AI, multimedia interaktif, video pembelajaran, dan aplikasi kolaboratif dalam mendukung implementasi PjBL.
5. Merancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis PjBL yang memuat *driving question*, sintaks pembelajaran, aktivitas proyek, pemanfaatan teknologi digital, produk proyek, dan asesmen autentik.
6. Mengembangkan inovasi proyek pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang kontekstual, berbasis permasalahan nyata, serta mampu mengintegrasikan penguasaan konsep keislaman, literasi digital, dan penguatan karakter Islami untuk menjawab tantangan pendidikan.

CAPAIAN PEMBELAJARAN

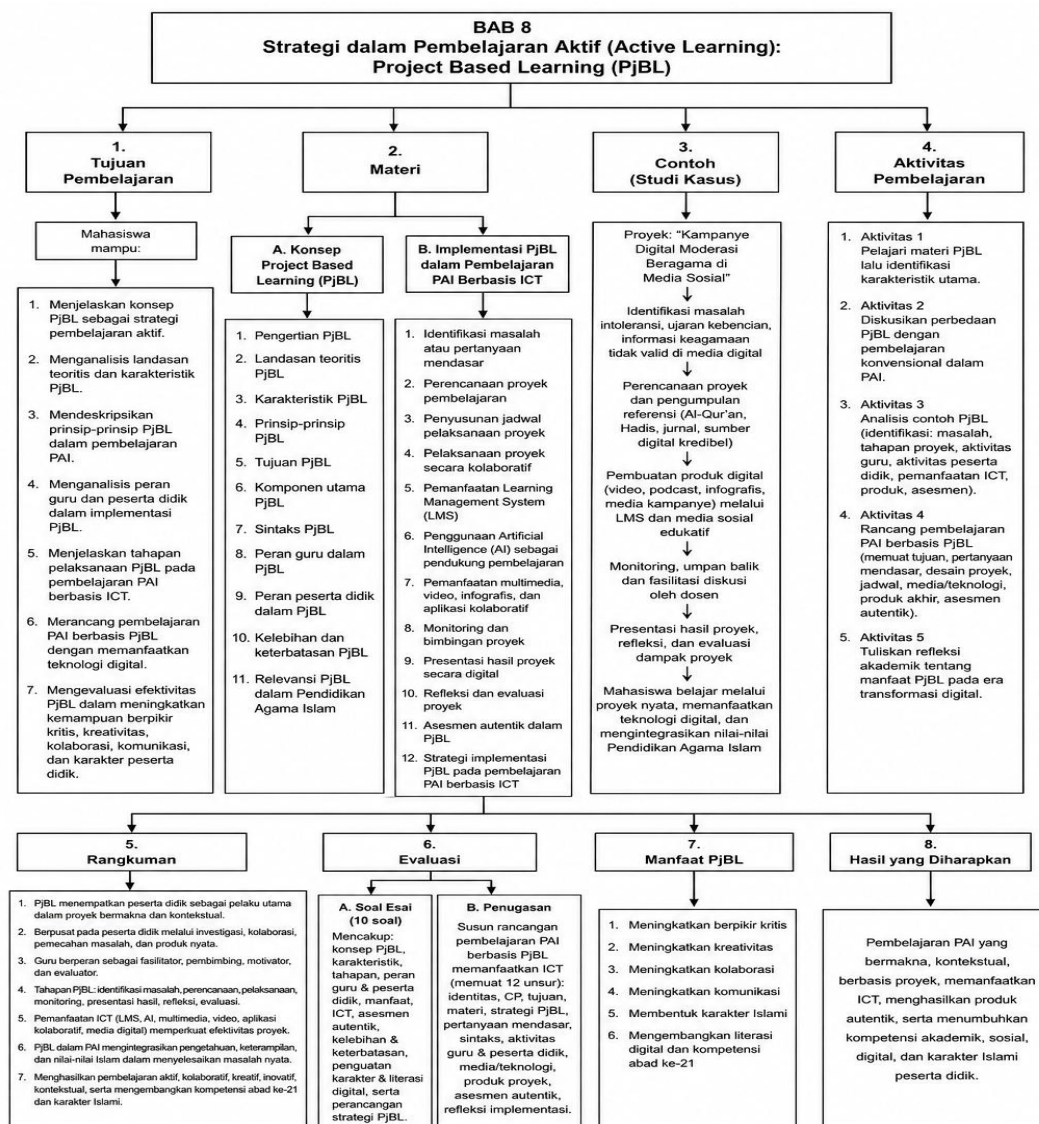
Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan memahami secara komprehensif konsep, prinsip, dan implementasi PjBL dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, menganalisis efektivitas model tersebut dalam mengembangkan kompetensi berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah, serta mengevaluasi pemanfaatan teknologi digital dalam mendukung pelaksanaan proyek pembelajaran. Mahasiswa juga diharapkan mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pada akhirnya, mahasiswa mampu mengembangkan desain pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai Islam, literasi digital, dan prinsip *Outcome-Based Education*

(OBE) sehingga tercipta pembelajaran yang aktif, kolaboratif, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi.

ESTIMASI WAKTU PEMBELAJARAN

Tahapan Kegiatan	Estimasi Waktu
Membaca deskripsi bab, CPMK/Sub-CPMK, dan peta konsep	15 menit
Mempelajari materi pembelajaran	60 menit
Mengkaji studi kasus	30 menit
Melaksanakan aktivitas pembelajaran (kajian literatur, diskusi, atau mini project)	45 menit
Menyusun refleksi pembelajaran	15 menit
Mengerjakan evaluasi	35 menit

PETA KONSEP



MATERI PEMBELAJARAN

A. Konsep dan Prinsip *Project Based Learning*

Materi ini membahas *PjBL* sebagai salah satu model pembelajaran inovatif yang berpusat pada mahasiswa melalui penyelesaian proyek autentik, kontekstual, dan bermakna. Model ini dirancang untuk mengembangkan kompetensi berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, serta kemampuan memecahkan masalah melalui kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proyek secara sistematis. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, *PjBL* menjadi pendekatan yang relevan untuk mengintegrasikan penguasaan konsep keislaman dengan penerapan nilai-nilai Islam dalam kehidupan nyata melalui aktivitas pembelajaran yang produktif dan reflektif.

1. Pengertian

PjBL merupakan model pembelajaran yang menempatkan proyek sebagai inti proses belajar. Melalui model ini, mahasiswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui serangkaian aktivitas yang melibatkan investigasi, perencanaan, pelaksanaan, serta penyelesaian suatu proyek yang berkaitan dengan permasalahan nyata. Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada proses berpikir, pengambilan keputusan, dan refleksi yang dilakukan selama pelaksanaan proyek.

2. Landasan Teoretis

PjBL dikembangkan berdasarkan teori konstruktivisme yang memandang bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar yang autentik. Selain itu, model ini dipengaruhi oleh teori belajar progresivisme, pembelajaran kontekstual, dan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang menekankan pentingnya keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas nyata sebagai sarana membangun pemahaman yang mendalam.

3. Karakteristik

PjBL memiliki karakteristik yang ditandai dengan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, berorientasi pada penyelesaian masalah nyata, menghasilkan produk atau karya, mendorong kolaborasi, mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, serta mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu. Pembelajaran berlangsung melalui proses investigasi yang sistematis sehingga mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

4. Prinsip-Prinsip

Penerapan *PjBL* didasarkan pada beberapa prinsip utama, yaitu pembelajaran yang berorientasi pada proyek autentik, keterlibatan aktif mahasiswa, kolaborasi dalam menyelesaikan tugas, integrasi pengetahuan dan keterampilan, pembelajaran berbasis penyelidikan (*inquiry*), refleksi terhadap proses belajar, serta penilaian yang menekankan proses dan hasil pembelajaran secara seimbang.

5. Tujuan

PjBL bertujuan mengembangkan kompetensi mahasiswa secara utuh melalui pengalaman belajar yang kontekstual. Model ini diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, pemecahan masalah, kemandirian belajar, serta kemampuan menghasilkan karya yang memiliki nilai akademik dan manfaat praktis. Dalam pembelajaran PAI, tujuan tersebut juga mencakup pembentukan karakter Islami dan kemampuan mengimplementasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

6. Komponen Utama

Komponen utama *PjBL* meliputi penentuan pertanyaan atau masalah utama (*driving question*), perencanaan proyek, pelaksanaan investigasi, pengumpulan dan analisis informasi, pengembangan produk atau hasil karya, presentasi hasil proyek, serta

refleksi terhadap keseluruhan proses pembelajaran. Seluruh komponen tersebut dirancang secara terpadu agar mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang komprehensif.

7. Sintaks

Diawali dengan menentukan pertanyaan mendasar, menyusun perencanaan proyek, menyusun jadwal pelaksanaan, melaksanakan proyek dengan bimbingan dosen, memantau perkembangan proyek, menguji atau mempresentasikan hasil proyek, serta melakukan evaluasi dan refleksi terhadap proses maupun hasil pembelajaran. Tahapan tersebut memberikan struktur yang sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek.

8. Peran Dosen

Dosen berperan sebagai fasilitator, pembimbing, motivator, konsultan akademik, dan evaluator. Dosen bertugas merancang proyek yang sesuai dengan capaian pembelajaran, memberikan bimbingan selama proses pelaksanaan, memfasilitasi kolaborasi mahasiswa, serta melakukan penilaian terhadap proses dan hasil proyek secara objektif. Dalam pembelajaran PAI, dosen juga memastikan bahwa proyek yang dikembangkan tetap berlandaskan nilai-nilai Islam dan tujuan pendidikan nasional.

9. Peran Mahasiswa

Mahasiswa berperan sebagai pembelajar aktif yang bertanggung jawab dalam merencanakan, melaksanakan, dan menyelesaikan proyek secara mandiri maupun kolaboratif. Mereka dituntut mampu mengidentifikasi masalah, mencari dan menganalisis informasi, bekerja sama dalam tim, mengelola waktu, mengembangkan solusi, serta mempresentasikan hasil proyek secara ilmiah. Pada jenjang magister, mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan proyek yang berbasis kajian ilmiah dan memberikan kontribusi terhadap pengembangan pendidikan Islam.

10. Kelebihan dan Keterbatasan

PjBL memiliki berbagai kelebihan, antara lain meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, memperkuat kemampuan kolaborasi dan komunikasi, menghubungkan teori dengan praktik, serta menghasilkan pengalaman belajar yang lebih autentik dan bermakna. Namun, model ini juga memiliki beberapa keterbatasan, seperti membutuhkan waktu yang relatif panjang, perencanaan yang matang, kesiapan sumber daya, kemampuan manajemen pembelajaran yang baik, serta sistem penilaian yang komprehensif agar seluruh aspek proses dan hasil belajar dapat dievaluasi secara optimal.

11. Relevansi *PjBL* dalam Pendidikan Agama Islam

PjBL memiliki relevansi yang tinggi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam karena mampu mengintegrasikan penguasaan konsep keislaman dengan penerapan nilai-nilai Islam dalam kehidupan nyata. Melalui proyek yang bersifat kontekstual, mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis terhadap berbagai persoalan keagamaan, membangun kepedulian sosial, meningkatkan kreativitas, serta mengimplementasikan ajaran Islam dalam bentuk karya, program, maupun solusi yang bermanfaat bagi masyarakat. Dengan demikian, *PjBL* menjadi salah satu model pembelajaran yang mendukung tercapainya kompetensi akademik, profesional, dan karakter Islami sesuai tuntutan pendidikan.

PjBL merupakan model pembelajaran yang menjadikan proyek sebagai wahana utama untuk membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap mahasiswa melalui pengalaman belajar yang autentik. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, model ini memungkinkan mahasiswa mengintegrasikan konsep keislaman dengan

praktik kehidupan nyata, sehingga mampu menghasilkan pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi.

IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN

Tahap	Implementasi Strategi
Analisis Kebutuhan	Mengidentifikasi CPMK/Sub-CPMK, karakteristik mahasiswa, materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam, permasalahan atau <i>driving question</i> yang relevan, serta kesiapan infrastruktur dan literasi digital sebagai dasar penerapan PjBL berbasis ICT.
Perancangan Strategi	Menyusun rancangan pembelajaran berbasis Project Based Learning dengan menentukan tujuan pembelajaran, <i>driving question</i> , desain proyek, tahapan pelaksanaan, pembagian tugas, jadwal kegiatan, produk proyek, media pembelajaran, sumber belajar, serta asesmen autentik yang mendukung pencapaian CPMK sesuai prinsip <i>Outcome-Based Education</i> (OBE).
Implementasi PjBL Berbasis ICT	Melaksanakan proyek pembelajaran secara kolaboratif melalui pemanfaatan LMS, AI, multimedia interaktif, video pembelajaran, jurnal elektronik, aplikasi kolaboratif berbasis <i>cloud</i> , dan sumber belajar digital untuk mendukung proses investigasi, pengembangan produk, komunikasi ilmiah, presentasi hasil, serta dokumentasi proyek.
Analisis dan Evaluasi	Mengevaluasi pelaksanaan proyek berdasarkan ketercapaian CPMK, kualitas proses kolaborasi, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, pemecahan masalah, kualitas produk yang dihasilkan, serta efektivitas pemanfaatan teknologi digital. Analisis juga mencakup identifikasi kelebihan, keterbatasan, peluang, dan tantangan penerapan Project Based Learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
Perancangan Solusi	Menyusun rekomendasi penyempurnaan desain proyek dengan mengoptimalkan integrasi nilai-nilai Islam, teknologi digital, strategi kolaboratif, dan asesmen autentik sehingga menghasilkan pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, kreatif, dan berpusat pada mahasiswa sesuai karakteristik materi serta kebutuhan pembelajaran.
Refleksi	Merefleksikan pengalaman selama pelaksanaan proyek, mengidentifikasi keberhasilan dan kendala pada setiap tahapan PjBL, mengevaluasi manfaat proyek terhadap pengembangan kompetensi akademik, karakter Islami, dan literasi digital, serta merumuskan strategi perbaikan untuk implementasi pembelajaran berbasis proyek pada berbagai konteks Pendidikan Agama Islam di era transformasi digital.

STUDI KASUS

Seorang dosen Program Magister Pendidikan Agama Islam mengampu mata kuliah Strategi Pembelajaran PAI Berbasis ICT dengan menerapkan PjBL. Dosen mengajukan pertanyaan mendasar (*driving question*): Bagaimana membuat media digital yang dapat meningkatkan pemahaman moderasi beragama di kalangan mahasiswa? Mahasiswa

kemudian dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk merancang dan melaksanakan sebuah proyek.

Setiap kelompok mencari informasi dari Al-Qur'an, Hadis, buku, jurnal ilmiah, serta sumber digital melalui LMS dan AI. Berdasarkan hasil kajian tersebut, mahasiswa membuat produk berupa video edukasi, infografis, atau media pembelajaran digital tentang moderasi beragama. Selama pelaksanaan proyek, dosen memberikan bimbingan dan memantau perkembangan setiap kelompok. Pada akhir kegiatan, setiap kelompok mempresentasikan hasil proyek, kemudian dosen melakukan penilaian terhadap proses kerja, kualitas produk, kemampuan kolaborasi, dan presentasi. Mahasiswa selanjutnya melakukan refleksi untuk mengevaluasi pengalaman belajar dan manfaat PjBL dalam meningkatkan pemahaman serta keterampilan mereka pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT.

AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Aktivitas 1

Pelajari materi mengenai *PjBL* kemudian identifikasi karakteristik utama strategi pembelajaran tersebut.

Aktivitas 2

Diskusikan perbedaan *PjBL* dengan pembelajaran konvensional dalam Pendidikan Agama Islam.

Aktivitas 3

Analisis contoh penerapan *PjBL* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Identifikasi: masalah yang diangkat, tahapan proyek, aktivitas dosen, aktivitas mahasiswa. pemanfaatan ICT, produk yang dihasilkan, dan bentuk asesmen

Aktivitas 4

Secara berkelompok, rancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Project Based Learning*. Rancangan memuat: tujuan pembelajaran, pertanyaan mendasar, desain proyek, jadwal pelaksanaan, media dan teknologi yang digunakan, produk akhir, dan bentuk asesmen autentik

Aktivitas 5

Tuliskan refleksi akademik mengenai manfaat *PjBL* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada era transformasi digital.

RANGKUMAN

1. *PjBL* merupakan strategi pembelajaran aktif yang menempatkan mahasiswa sebagai pelaku utama dalam menyelesaikan proyek yang bermakna dan kontekstual.
2. Pembelajaran berpusat pada mahasiswa melalui proses investigasi, kolaborasi, pemecahan masalah, serta menghasilkan produk nyata.
3. Dosen berperan sebagai fasilitator, pembimbing, motivator, dan evaluator selama pelaksanaan proyek.
4. Tahapan *PjBL* meliputi identifikasi masalah, perencanaan proyek, pelaksanaan, monitoring, presentasi hasil, refleksi, dan evaluasi.
5. Pemanfaatan ICT seperti Learning Management System, Artificial Intelligence, multimedia interaktif, video pembelajaran, aplikasi kolaboratif, dan media digital memperkuat efektivitas pelaksanaan proyek.
6. *PjBL* dalam Pendidikan Agama Islam mendorong mahasiswa mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai Islam dalam menyelesaikan permasalahan nyata.

7. Implementasi *PjBL* menghasilkan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, kreatif, inovatif, kontekstual, serta mampu mengembangkan kompetensi abad ke-21 dan karakter Islami.

REFLEKSI PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi ini, mahasiswa diharapkan mampu merefleksikan pemahaman tentang konsep, prinsip, dan tahapan *PjBL* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT. Mahasiswa juga diharapkan mampu mengevaluasi pengalaman dalam merancang dan melaksanakan proyek, mulai dari identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, hingga presentasi dan evaluasi hasil proyek. Selain itu, mahasiswa dapat mengidentifikasi manfaat pemanfaatan teknologi digital, seperti LMS, AI, dan berbagai media digital dalam mendukung keberhasilan proyek pembelajaran. Hasil refleksi tersebut menjadi dasar bagi mahasiswa untuk memperbaiki rancangan proyek, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah, serta mengembangkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

EVALUASI

A. Soal Esai

1. Jelaskan konsep *PjBL* sebagai strategi pembelajaran aktif dan analisis karakteristik utamanya.
2. Jelaskan tahapan implementasi *PjBL* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
3. Analisis perubahan peran dosen dan mahasiswa.
4. Jelaskan manfaat *PjBL* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.
5. Analisis pemanfaatan ICT dalam mendukung implementasi *PjBL* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
6. Jelaskan pentingnya asesmen autentik dalam *Project Based Learning*.
7. Analisis kelebihan dan keterbatasan *PjBL* dibandingkan strategi pembelajaran konvensional.
8. Menurut Saudara, bagaimana *PjBL* dapat memperkuat pembentukan karakter dan literasi digital dalam Pendidikan Agama Islam?
9. Rancang strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *PjBL* yang memanfaatkan teknologi digital secara efektif.

B. Penugasan

Susunlah rancangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *PjBL* dengan memanfaatkan ICT. Rancangan minimal memuat: identitas pembelajaran, capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi *PjBL*, pertanyaan mendasar, sintaks pembelajaran, aktivitas dosen dan mahasiswa, media dan teknologi yang digunakan, produk proyek, bentuk asesmen autentik, serta refleksi implementasi *PjBL* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Umpan balik diberikan berdasarkan hasil keterlibatan mahasiswa dalam setiap tahapan *PjBL*, mulai dari penyusunan *driving question*, perencanaan proyek, pelaksanaan kegiatan, presentasi hasil, hingga refleksi pembelajaran. Dosen memberikan apresiasi terhadap kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi permasalahan, bekerja sama dalam tim, memanfaatkan teknologi digital, serta menghasilkan produk proyek yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, dosen memberikan masukan mengenai kualitas perencanaan proyek, ketepatan penggunaan LMS, AI, dan media digital lainnya, efektivitas kolaborasi, serta kesesuaian produk dengan capaian pembelajaran. Sebagai

tindak lanjut, mahasiswa diminta menyempurnakan hasil proyek berdasarkan umpan balik yang diperoleh, memperkaya kajian melalui buku dan artikel ilmiah, serta mengembangkan proyek yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada berbagai konteks.

DAFTAR PUSTAKA

- Bell, S. (2010). *Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future*. *The Clearing House*, 83(2), 39–43.
- Boss, S., & Krauss, J. (2022). *Reinventing Project-Based Learning: Your Field Guide to Real-World Projects in the Digital Age* (3rd ed.). International Society for Technology in Education (ISTE).
- Krajcik, J. S., & Blumenfeld, P. C. (2006). Project-Based Learning. Dalam R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences* (pp. 317–333). Cambridge University Press.
- Mergendoller, J. R., & Larmer, J. (2003). *Project Based Learning Handbook: A Guide to Standards-Focused Project Based Learning for Middle and High School Teachers* (2nd ed.). Buck Institute for Education.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- UNESCO. (2023). *Guidance for Generative AI in Education and Research*. Paris: UNESCO.
- Wiggins, G. (1998). *Educative Assessment: Designing Assessments to Inform and Improve Student Performance*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.
- Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. Autodesk Foundation.

BAGIAN 9

STRATEGI ACTIVE LEARNING: PROBLEM BASED LEARNING (PBL)

DESKRIPSI

Bab ini membahas konsep, prinsip, dan PBL sebagai salah satu strategi *active learning* yang menempatkan masalah sebagai titik awal proses pembelajaran. Pembahasan meliputi landasan teoretis, karakteristik, prinsip-prinsip, tujuan, komponen utama, sintaks, serta peran dosen dan mahasiswa dalam penerapan PBL. Selain itu, bab ini mengkaji kelebihan, keterbatasan, dan relevansi PBL dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, serta pembentukan karakter Islami. Pada bagian implementasi, mahasiswa diarahkan untuk memanfaatkan berbagai teknologi digital untuk mendukung proses identifikasi masalah, penyelidikan, analisis, penyusunan alternatif solusi, presentasi hasil, refleksi, dan asesmen autentik. Melalui pembelajaran ini, mahasiswa diharapkan mampu merancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis PBL yang inovatif, kontekstual, kolaboratif, dan berorientasi pada penyelesaian masalah nyata sesuai dengan prinsip *Outcome-Based Education* (OBE).

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

Setelah menyelesaikan pembelajaran pada bab ini, mahasiswa mampu menganalisis, mengevaluasi, merancang, dan mengembangkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis PBL dengan memanfaatkan teknologi digital serta mengintegrasikan nilai-nilai Islam untuk menghasilkan pembelajaran yang aktif, kritis, kolaboratif, kontekstual, dan berorientasi pada penyelesaian masalah.

SUB-CPMK

Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa diharapkan mampu:

1. Menganalisis konsep, landasan teoretis, karakteristik, prinsip, tujuan, komponen, dan sintaks PBL.
2. Mengevaluasi peran dosen dan mahasiswa dalam implementasi PjBL untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa.
3. Menganalisis relevansi PjBL dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, serta pembentukan karakter Islami dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
4. Merancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis PBL yang memuat masalah autentik, sintaks pembelajaran, aktivitas penyelidikan, pemanfaatan teknologi digital, alternatif solusi, dan asesmen autentik.
5. Mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis masalah yang mampu menghasilkan solusi ilmiah terhadap persoalan Pendidikan Agama Islam dengan mengintegrasikan literasi digital, berpikir kritis, dan nilai-nilai Islam untuk menjawab tantangan pendidikan.

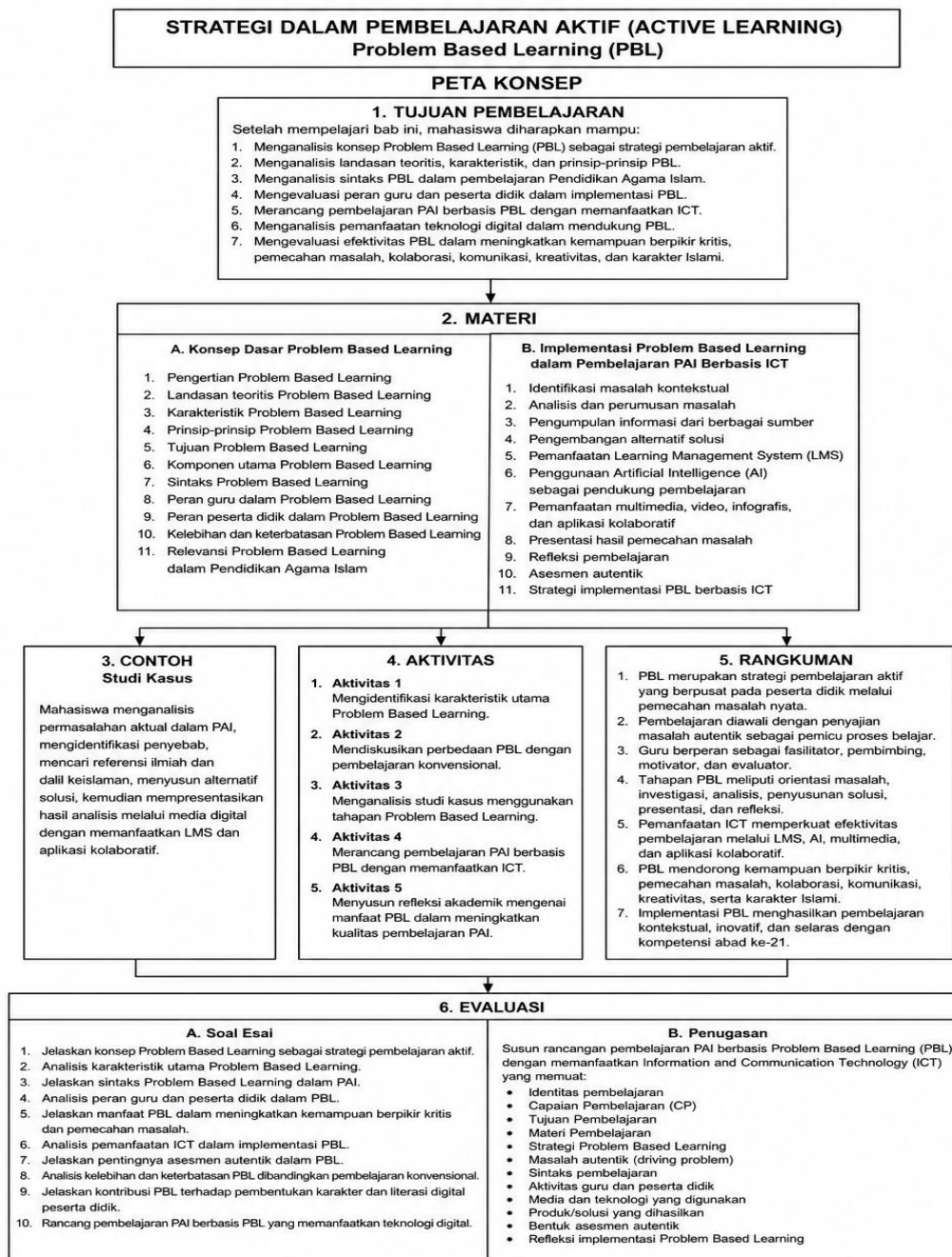
CAPAIAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa diharapkan mampu memahami konsep dan penerapan PBL dalam pembelajaran PAI, menganalisis masalah nyata berdasarkan kajian ilmiah dan nilai-nilai Islam, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah. Mahasiswa juga mampu merancang dan mengevaluasi pembelajaran PAI berbasis PBL dengan memanfaatkan LMS, AI, multimedia, dan aplikasi kolaboratif untuk menghasilkan solusi yang inovatif, kontekstual, dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik serta sesuai dengan prinsip OBE.

ESTIMASI WAKTU PEMBELAJARAN

Tahapan Kegiatan	Estimasi Waktu
Membaca deskripsi bab, CPMK/Sub-CPMK, dan peta konsep	15 menit
Mempelajari materi pembelajaran	60 menit
Mengkaji studi kasus	30 menit
Melaksanakan aktivitas pembelajaran (kajian literatur, diskusi, atau mini project)	45 menit
Menyusun refleksi pembelajaran	15 menit
Mengerjakan evaluasi	35 menit

PETA KONSEP



MATERI PEMBELAJARAN

A. Konsep Dasar

Materi ini membahas *PBL* sebagai salah satu model pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa melalui pemecahan masalah autentik sebagai titik awal proses belajar. Model ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, kreatif, kolaboratif, serta keterampilan memecahkan masalah melalui penyelidikan ilmiah yang sistematis. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, *PBL* menjadi pendekatan yang relevan untuk mengintegrasikan penguasaan konsep keislaman dengan kemampuan menganalisis dan memberikan solusi terhadap berbagai persoalan keagamaan, sosial, dan kemasyarakatan berdasarkan nilai-nilai Islam.

1. Pengertian

PBL merupakan model pembelajaran yang menggunakan permasalahan nyata sebagai konteks utama untuk memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, serta membangun kemampuan pemecahan masalah. Dalam model ini, mahasiswa tidak hanya mempelajari konsep secara teoritis, tetapi juga dituntut untuk mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, menganalisis berbagai alternatif solusi, serta menyusun keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

2. Landasan Teoretis

PBL dikembangkan berdasarkan teori konstruktivisme yang memandang bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Model ini juga dipengaruhi oleh teori pembelajaran berbasis penyelidikan (*inquiry learning*), pembelajaran kontekstual (*contextual learning*), dan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), yang menekankan pentingnya keterlibatan mahasiswa dalam memahami serta menyelesaikan persoalan nyata.

3. Karakteristik

PBL memiliki karakteristik yang ditandai dengan penggunaan masalah autentik sebagai pemicu pembelajaran, pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, kegiatan penyelidikan secara mandiri maupun kolaboratif, pengintegrasian berbagai disiplin ilmu, serta penekanan pada proses berpikir kritis dan pemecahan masalah. Pembelajaran berlangsung secara aktif melalui proses eksplorasi, analisis, diskusi, dan refleksi terhadap berbagai alternatif solusi.

4. Prinsip-Prinsip

Penerapan *PBL* didasarkan pada beberapa prinsip utama, yaitu pembelajaran yang berorientasi pada masalah nyata, keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses belajar, pembelajaran berbasis penyelidikan (*inquiry*), kolaborasi dalam pemecahan masalah, pengembangan kemampuan berpikir kritis, integrasi pengetahuan dengan pengalaman, serta refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran.

5. Tujuan

PBL bertujuan mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan berbagai permasalahan secara ilmiah. Selain meningkatkan penguasaan konsep, model ini juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, pengambilan keputusan, kemandirian belajar, serta tanggung jawab akademik.

6. Komponen Utama

Komponen utama *PBL* meliputi penyajian masalah autentik, identifikasi dan analisis masalah, pencarian informasi dari berbagai sumber, pengembangan hipotesis atau alternatif solusi, diskusi dan kolaborasi, penyusunan rekomendasi penyelesaian masalah, presentasi hasil analisis, serta refleksi terhadap proses pembelajaran.

7. **Sintaks**
Sintaks PBL terdiri atas beberapa tahapan, yaitu mengorientasikan mahasiswa pada masalah, mengorganisasikan mahasiswa untuk belajar, membimbing penyelidikan secara individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil penyelesaian masalah, serta melakukan analisis dan evaluasi terhadap proses pemecahan masalah. Tahapan tersebut memberikan kerangka pembelajaran yang sistematis dalam membangun kemampuan berpikir tingkat tinggi.
8. **Peran Dosen**
Dosen berperan sebagai fasilitator, pembimbing, motivator, mediator, dan evaluator. Dosen bertugas merancang masalah yang autentik dan relevan dengan capaian pembelajaran, memfasilitasi proses penyelidikan, membimbing diskusi, mengarahkan mahasiswa dalam memperoleh sumber belajar yang kredibel, serta melakukan penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran. Dalam pembelajaran PAI, dosen juga memastikan bahwa solusi yang dikembangkan tetap berlandaskan nilai-nilai Islam dan etika akademik.
9. **Peran Mahasiswa**
Mahasiswa berperan sebagai pembelajar aktif yang bertanggung jawab dalam mengidentifikasi masalah, mencari informasi, melakukan analisis, berdiskusi, menyusun alternatif solusi, serta mempresentasikan hasil pemecahan masalah secara ilmiah. Mereka dituntut memiliki kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, berkomunikasi secara efektif, serta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran.
10. **Kelebihan dan Keterbatasan**
PBL memiliki berbagai kelebihan, antara lain meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, komunikasi, kemandirian belajar, serta kemampuan menghubungkan teori dengan praktik. Model ini juga mendorong mahasiswa menjadi lebih aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang autentik. Namun demikian, *PBL* memiliki beberapa keterbatasan, seperti membutuhkan waktu pembelajaran yang lebih panjang, kesiapan pendidik dalam merancang masalah yang berkualitas, ketersediaan sumber belajar yang memadai, serta kemampuan mahasiswa dalam mengelola proses penyelidikan secara mandiri.
11. **Relevansi dalam Pendidikan Agama Islam**
PBL memiliki relevansi yang sangat kuat dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam karena memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengkaji berbagai persoalan keislaman secara kritis, sistematis, dan kontekstual. Melalui penyelesaian masalah nyata, mahasiswa tidak hanya memahami konsep-konsep keagamaan, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai Islam dalam memberikan solusi terhadap berbagai tantangan kehidupan. Dengan demikian, *PBL* menjadi model pembelajaran yang mendukung pengembangan kompetensi akademik, profesional, sosial, dan spiritual sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 serta prinsip *Outcome-Based Education* (OBE).
PBL merupakan model pembelajaran yang menjadikan permasalahan nyata sebagai dasar utama dalam proses belajar. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, model ini memungkinkan mahasiswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif melalui proses penyelidikan yang sistematis, sehingga mampu menghasilkan solusi yang ilmiah, kontekstual, dan berlandaskan nilai-nilai Islam. Pendekatan ini mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, kolaboratif, bermakna, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi.

IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN

Tahap	Implementasi Strategi
Analisis Kebutuhan	Mengidentifikasi CPMK/Sub-CPMK, karakteristik mahasiswa, materi Pendidikan Agama Islam, serta menentukan permasalahan autentik yang relevan dengan kehidupan nyata. Selain itu, dianalisis kesiapan sarana dan prasarana untuk mendukung proses pembelajaran.
Perancangan Strategi	Menyusun skenario PBL dengan menentukan masalah autentik (<i>driving problem</i>), sintaks pembelajaran, metode penyelidikan, sumber belajar, media pembelajaran, serta bentuk asesmen autentik yang mendukung pencapaian capaian pembelajaran.
Integrasi ICT	Memanfaatkan LMS, jurnal elektronik, perpustakaan digital, AI, multimedia, video pembelajaran, infografis, dan aplikasi kolaboratif untuk mendukung identifikasi masalah, pengumpulan informasi, analisis data, diskusi, penyusunan alternatif solusi, dan presentasi hasil pembelajaran.
Analisis dan Evaluasi	Menganalisis hasil penyelidikan terhadap masalah yang dikaji, mengevaluasi alternatif solusi berdasarkan kajian ilmiah dan nilai-nilai Islam, serta menilai efektivitas penerapan PBL berbasis ICT melalui asesmen autentik terhadap proses dan hasil belajar.
Perancangan Solusi	Menyusun solusi atau rekomendasi penyelesaian masalah yang didasarkan pada hasil analisis, referensi ilmiah, dan nilai-nilai Islam, kemudian mengembangkan rancangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis PBL yang inovatif, kontekstual, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa.
Refleksi	Merefleksikan proses dan hasil pembelajaran, mengevaluasi efektivitas strategi PBL berbasis ICT, mengidentifikasi kelebihan dan kendala yang dihadapi, serta merumuskan perbaikan dan pengembangan strategi pembelajaran untuk diterapkan pada konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berbeda.

STUDI KASUS

Pada Program Magister Pendidikan Agama Islam, dosen menemukan bahwa sebagian mahasiswa memahami konsep moderasi beragama secara teori, tetapi masih kesulitan menganalisis masalah keagamaan di media sosial, seperti ujaran kebencian, intoleransi, dan informasi yang tidak valid. Untuk mengatasi masalah tersebut, dosen menerapkan PBL berbasis ICT dengan memberikan kasus nyata tentang penyebaran konten keagamaan yang menimbulkan perbedaan pandangan. Mahasiswa bekerja dalam kelompok untuk mengidentifikasi masalah, mencari dan memverifikasi informasi dari sumber yang kredibel, serta menyusun solusi berdasarkan nilai-nilai Islam. Hasil analisis dipresentasikan melalui media digital, kemudian mahasiswa memperoleh umpan balik dan melakukan refleksi terhadap proses serta solusi yang dihasilkan.

AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Aktivitas 1

Mengidentifikasi karakteristik utama PBL.

Aktivitas 2

Mendiskusikan perbedaan PBL dengan pembelajaran konvensional.

Aktivitas 3

Menganalisis studi kasus menggunakan tahapan Problem Based Learning.

Aktivitas 4

Merancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis PBL dengan memanfaatkan ICT.

Aktivitas 5

Menyusun refleksi akademik mengenai manfaat PBL dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

RANGKUMAN

1. *PBL* merupakan strategi pembelajaran aktif yang berpusat pada mahasiswa melalui pemecahan masalah nyata.
2. Pembelajaran diawali dengan penyajian masalah autentik sebagai pemicu proses belajar.
3. Dosen berperan sebagai fasilitator, pembimbing, motivator, dan evaluator.
4. Tahapan *PBL* meliputi orientasi masalah, investigasi, analisis, penyusunan solusi, presentasi, dan refleksi.
5. Pemanfaatan ICT memperkuat efektivitas pembelajaran melalui LMS, AI, multimedia, dan aplikasi kolaboratif.
6. *PBL* mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, serta karakter Islami.
7. Implementasi *PBL* menghasilkan pembelajaran yang kontekstual, inovatif, dan selaras dengan kompetensi.

REFLEKSI PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi PBL berbasis ICT dalam Pendidikan Agama Islam, refleksikan pengalaman belajar Anda dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut.

1. Bagaimana pemahaman Anda tentang konsep, karakteristik, dan sintaks PBL setelah mempelajari materi ini?
2. Apa manfaat penggunaan masalah autentik dalam membantu Anda menganalisis dan menyelesaikan persoalan Pendidikan Agama Islam secara ilmiah dan sesuai dengan nilai-nilai Islam?
3. Bagaimana pemanfaatan LMS, AI, jurnal elektronik, dan aplikasi kolaboratif membantu proses identifikasi masalah, penyelidikan, dan penyusunan solusi?
4. Kendala apa yang Anda temui selama proses analisis masalah, kerja kelompok, maupun pemanfaatan teknologi digital, dan bagaimana cara mengatasinya?
5. Bagaimana penerapan PBL berbasis ICT dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, serta pemecahan masalah dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam?
6. Apa rencana Anda untuk mengembangkan atau menerapkan strategi PBL berbasis ICT pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam atau konteks pembelajaran lainnya di masa mendatang?

EVALUASI

A. Soal Esai

1. Jelaskan konsep, karakteristik, dan sintaks *PBL* sebagai strategi pembelajaran aktif.
2. Analisis peran dosen dan mahasiswa dalam *PBL*.
3. Jelaskan manfaat *PBL* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.
4. Analisis pemanfaatan ICT dalam implementasi *PBL*.

5. Jelaskan pentingnya asesmen autentik dalam *PBL*.
6. Analisis kelebihan dan keterbatasan *PBL* dibandingkan pembelajaran konvensional.
7. Jelaskan kontribusi *PBL* terhadap pembentukan karakter dan literasi digital mahasiswa.
8. Rancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *PBL* yang memanfaatkan teknologi digital.

B. Penugasan

Mahasiswa diminta untuk menyusun rancangan pembelajaran PAI menggunakan *PBL* yang memuat identitas, capaian dan tujuan pembelajaran, materi, masalah autentik, serta tahapan *PBL*. Rancangan juga mencakup aktivitas dosen dan mahasiswa, penggunaan media dan teknologi digital, solusi yang dihasilkan, asesmen, dan refleksi. Melalui tugas ini, mahasiswa diharapkan mampu merancang pembelajaran PAI berbasis *PBL* yang kontekstual, inovatif, berpusat pada mahasiswa, dan sesuai dengan prinsip OBE.

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Mahasiswa memperoleh umpan balik dari dosen berdasarkan hasil analisis masalah, kualitas penyusunan alternatif solusi, kemampuan mengintegrasikan nilai-nilai Islam dengan kajian ilmiah, pemanfaatan ICT, serta kemampuan bekerja sama dan mempresentasikan hasil penyelidikan. Umpan balik diberikan untuk memperkuat kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan literasi digital sesuai dengan karakteristik *PBL*. Sebagai tindak lanjut, mahasiswa diminta merevisi rancangan pembelajaran berdasarkan masukan yang diperoleh, memperdalam kajian melalui jurnal elektronik, buku, dan sumber keislaman yang kredibel, serta mengembangkan rancangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *PBL*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). McGraw-Hill.
- Barrows, H. S. (1986). A taxonomy of problem-based learning methods. *Medical Education*, 20(6), 481–486.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266.
- Jonassen, D. H. (2011). *Learning to Solve Problems: A Handbook for Designing Problem-Solving Learning Environments*. Routledge.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.
- Savery, J. R. (2006). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. *The Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1), 9–20.
- Siemens, G. (2005). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. International Journal of Instructional Technology and Distance Learning.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- UNESCO. (2023). *ICT Competency Framework for Teachers* (Version 3). UNESCO.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

BAGIAN 10

INQUIRY BASED LEARNING (IBL)

DESKRIPSI

Bab ini membahas konsep, landasan teoretis, karakteristik, prinsip, tujuan, komponen utama, dan sintaks IBL sebagai salah satu strategi pembelajaran aktif yang menempatkan proses penyelidikan ilmiah sebagai inti pembelajaran. Pembahasan mencakup peran dosen dan mahasiswa, kelebihan dan keterbatasan, serta relevansi IBL dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berpikir ilmiah, pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan karakter Islami. Pada bagian implementasi, mahasiswa diarahkan untuk melaksanakan proses penyelidikan secara sistematis melalui identifikasi masalah, perumusan masalah, penyusunan hipotesis, pengumpulan dan analisis data, penarikan kesimpulan, serta presentasi hasil. Melalui pembelajaran ini, mahasiswa diharapkan mampu merancang pembelajaran yang inovatif, berbasis bukti (*evidence-based*), berpusat pada mahasiswa.

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK DAN SUB-CPMK)

CPMK

Setelah menyelesaikan pembelajaran pada bab ini, mahasiswa mampu menganalisis, mengevaluasi, merancang, dan mengembangkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis IBL dengan memanfaatkan teknologi digital serta mengintegrasikan nilai-nilai Islam untuk menghasilkan pembelajaran yang aktif dan investigatif serta berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

SUB-CPMK

Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa diharapkan mampu:

1. Menganalisis konsep, landasan teoretis, karakteristik, prinsip, tujuan, komponen utama, dan sintaks IBL.
2. Mengevaluasi peran dosen dan mahasiswa dalam implementasi IBL untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif, investigatif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa.
3. Menganalisis relevansi IBL dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berpikir ilmiah, komunikasi, kolaborasi, pemecahan masalah, serta pembentukan karakter Islami dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
4. Mengevaluasi efektivitas pemanfaatan LMS, AI, multimedia, jurnal elektronik, perpustakaan digital, dan aplikasi kolaboratif dalam mendukung implementasi IBL.
5. Merancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis IBL yang memuat fenomena atau masalah autentik, rumusan masalah, hipotesis, sintaks pembelajaran, aktivitas penyelidikan, pemanfaatan teknologi digital, serta asesmen autentik.
6. Mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis penyelidikan yang mampu menghasilkan solusi ilmiah terhadap berbagai persoalan Pendidikan Agama Islam dengan mengintegrasikan literasi digital, berpikir kritis, berpikir ilmiah, dan nilai-nilai Islam untuk menjawab tantangan pendidikan.

CAPAIAN PEMBELAJARAN

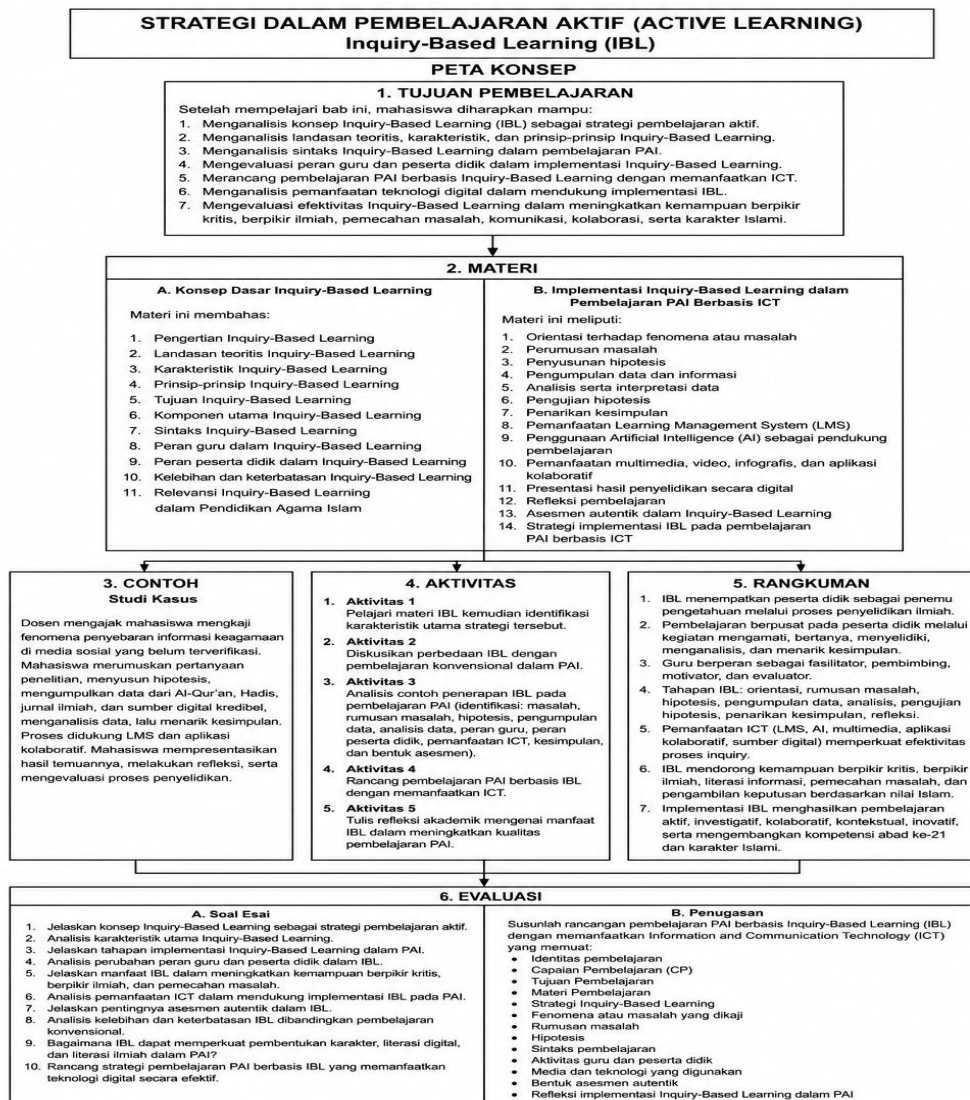
Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan memahami secara komprehensif konsep, prinsip, dan implementasi IBL dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, serta mampu menganalisis berbagai fenomena dan permasalahan melalui proses penyelidikan ilmiah yang sistematis, berbasis bukti, dan berlandaskan nilai-nilai Islam. Mahasiswa juga diharapkan mampu merumuskan masalah, menyusun hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis data, menarik

kesimpulan, serta mengevaluasi efektivitas penerapan IBL dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berpikir ilmiah, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah. Selain itu, mahasiswa mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran untuk menghasilkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang inovatif, kontekstual, berbasis bukti.

ESTIMASI WAKTU BELAJAR

Tahapan Kegiatan	Estimasi Waktu
Membaca deskripsi bab, CPMK/Sub-CPMK, dan peta konsep	15 menit
Mempelajari materi pembelajaran	60 menit
Mengkaji studi kasus	30 menit
Melaksanakan aktivitas pembelajaran (kajian literatur, diskusi, atau mini project)	45 menit
Menyusun refleksi pembelajaran	15 menit
Mengerjakan evaluasi	35 menit

PETA KONSEP



MATERI PEMBELAJARAN

A. Konsep Dasar

Pengertian

IBL merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan proses penyelidikan sebagai inti kegiatan belajar. Pengetahuan dibangun melalui proses mengajukan pertanyaan, mengidentifikasi masalah, mengumpulkan dan menganalisis informasi, serta menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang dapat dipertanggungjawabkan. Dengan demikian, mahasiswa berperan aktif dalam mengonstruksi pengetahuan, sedangkan dosen berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran. *IBL* berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), pemecahan masalah (*problem solving*), dan keterampilan penelitian. Pendekatan ini mendorong mahasiswa menghasilkan pengetahuan melalui kajian ilmiah yang sistematis dan berbasis bukti (*evidence-based*).

Landasan Teoretis

IBL berlandaskan pada teori konstruktivisme (*constructivism*) yang memandang bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Jean Piaget menekankan proses konstruksi pengetahuan melalui perkembangan kognitif, sedangkan Lev Vygotsky menegaskan pentingnya interaksi sosial dan *scaffolding* dalam mendukung pembelajaran. Selain itu, pendekatan ini dipengaruhi oleh pemikiran John Dewey tentang *learning by doing* dan Jerome Bruner mengenai *discovery learning*. Kedua teori tersebut menekankan bahwa pemahaman yang mendalam diperoleh melalui proses penyelidikan, refleksi, dan penemuan, bukan melalui penerimaan informasi secara pasif.

Karakteristik

IBL memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*), dimulai dari pertanyaan atau masalah yang bersifat autentik, serta menekankan proses penyelidikan secara sistematis. Mahasiswa didorong untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi sebelum menyusun kesimpulan. Pendekatan ini juga mengedepankan penggunaan bukti (*evidence-based learning*), kolaborasi, refleksi, dan komunikasi ilmiah. Oleh karena itu, proses pembelajaran tidak hanya menghasilkan penguasaan konsep, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*).

Prinsip-Prinsip

Pelaksanaan *IBL* didasarkan pada prinsip keaktifan belajar (*active learning*), konstruksi pengetahuan (*constructivist learning*), pembelajaran berbasis masalah, dan penyelidikan ilmiah. Mahasiswa memperoleh pemahaman melalui eksplorasi, analisis, dan refleksi terhadap berbagai informasi yang diperoleh. Selain itu, pendekatan ini menekankan pentingnya kolaborasi, penggunaan data yang valid, serta refleksi berkelanjutan sebagai dasar penyempurnaan pemahaman. Dengan prinsip tersebut, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

Tujuan

Tujuan *IBL* adalah mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi masalah, mencari informasi, menganalisis bukti, dan menghasilkan solusi secara ilmiah. Pendekatan ini juga bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), berpikir kreatif (*creative thinking*), komunikasi, dan kolaborasi. Dalam pendidikan magister, tujuan tersebut diperluas untuk membentuk kompetensi penelitian, pengambilan keputusan berbasis bukti, serta kemampuan menghasilkan inovasi yang relevan dengan kebutuhan masyarakat dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Komponen Utama

Komponen utama *IBL* meliputi pertanyaan esensial (*essential question*), masalah autentik, proses investigasi, sumber belajar yang beragam, refleksi, dan komunikasi hasil. Seluruh komponen tersebut saling mendukung dalam membangun proses pembelajaran yang sistematis. Keberadaan pertanyaan yang berkualitas menjadi penggerak utama proses penyelidikan, sedangkan refleksi dan komunikasi hasil memastikan bahwa pengetahuan yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara akademik serta dikembangkan lebih lanjut.

Sintaks

Sintaks *IBL* terdiri dari: (1) orientasi terhadap masalah, (2) perumusan pertanyaan, (3) penyusunan dugaan sementara atau hipotesis, (4) pengumpulan data, (5) analisis dan interpretasi data, (6) penarikan kesimpulan, serta (7) penyajian hasil dan refleksi. Tahapan tersebut membentuk siklus penyelidikan yang sistematis sehingga mahasiswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga menguasai proses ilmiah dalam menghasilkan pengetahuan.

Peran Dosen

Dosen berperan sebagai fasilitator (*facilitator*), pembimbing (*mentor*), dan mediator pembelajaran. Dosen merancang pengalaman belajar, menyediakan sumber belajar yang relevan, mengajukan pertanyaan pemantik, serta memberikan *feedback* untuk membantu mahasiswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan investigatif.

Peran Mahasiswa

Mahasiswa berperan sebagai pembelajar aktif (*active learner*) dan peneliti (*inquirer*) yang bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. Mereka mengidentifikasi masalah, melakukan penyelidikan, menganalisis informasi, menyusun argumentasi ilmiah, serta mengkomunikasikan hasil secara sistematis.

Peran tersebut menuntut kemandirian belajar, rasa ingin tahu (*curiosity*), kemampuan bekerja sama, serta komitmen terhadap etika akademik.

Kelebihan dan Keterbatasan

IBL memiliki kelebihan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, keterampilan penelitian, komunikasi ilmiah, dan kemandirian belajar. Selain meningkatkan pemahaman konseptual, pendekatan ini juga mendorong mahasiswa menghubungkan teori dengan permasalahan nyata.

Namun, penerapannya memerlukan waktu yang lebih panjang, kesiapan dosen dan mahasiswa, serta ketersediaan sumber belajar yang memadai. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran yang baik menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasinya.

Relevansi *IBL* dalam Pendidikan Agama Islam

IBL sangat relevan dalam Pendidikan Agama Islam karena mendorong mahasiswa memahami ajaran Islam melalui proses kajian, analisis, dan refleksi, bukan sekadar menghafal materi. Pendekatan ini membantu mahasiswa mengkaji berbagai persoalan keislaman secara kritis, kontekstual, dan tetap berlandaskan Al-Qur'an, Sunnah, serta khazanah keilmuan Islam. Pada jenjang magister, *IBL* mendukung pembelajaran PAI yang berorientasi pada *Outcome-Based Education* (OBE) dengan mengembangkan kemampuan analitis, penelitian, dan pemecahan masalah terhadap isu-isu kontemporer, sehingga lulusan memiliki kompetensi akademik, profesional, dan moral yang relevan dengan perkembangan masyarakat.

IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN

Tahap	Implementasi Strategi
Analisis Kebutuhan	Mengidentifikasi CPMK/Sub-CPMK, karakteristik mahasiswa, materi Pendidikan Agama Islam, serta fenomena atau masalah yang akan dijadikan fokus penyelidikan. Pada tahap ini juga dianalisis kesiapan sarana dan prasarana ICT untuk mendukung proses inquiry.
Perancangan Strategi	Menyusun strategi IBL dengan merumuskan fenomena atau masalah, menyusun pertanyaan penyelidikan, merumuskan hipotesis, menentukan langkah-langkah investigasi, memilih metode, sumber belajar, media pembelajaran, serta bentuk asesmen autentik yang mendukung pencapaian capaian pembelajaran.
Integrasi ICT	Memanfaatkan LMS, jurnal elektronik, perpustakaan digital, AI, multimedia, video pembelajaran, dan aplikasi kolaboratif untuk mendukung proses perumusan masalah, pengumpulan data, analisis informasi, penyusunan kesimpulan, presentasi hasil penyelidikan, dan komunikasi ilmiah.
Analisis dan Evaluasi	Menganalisis dan menginterpretasikan data hasil penyelidikan, menguji hipotesis berdasarkan bukti yang diperoleh, mengevaluasi efektivitas proses inquiry, serta menilai kualitas hasil belajar melalui asesmen autentik sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
Perancangan Solusi	Menyusun kesimpulan dan solusi berdasarkan hasil penyelidikan yang didukung oleh data, kajian ilmiah, dan nilai-nilai Islam, kemudian mengembangkan rancangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis IBL yang inovatif, berbasis bukti (<i>evidence-based</i>), berpusat pada mahasiswa, dan sesuai dengan karakteristik materi.
Refleksi	Merefleksikan proses dan hasil penyelidikan, mengevaluasi efektivitas penerapan IBL berbasis ICT, mengidentifikasi kelebihan, kendala, dan aspek yang perlu diperbaiki, serta merumuskan pengembangan strategi pembelajaran untuk diterapkan pada berbagai konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam di masa mendatang.

STUDI KASUS

Seorang dosen Program Magister Pendidikan Agama Islam mengawali perkuliahan dengan menyajikan fenomena penyebaran informasi keagamaan di media sosial yang belum terverifikasi. Mahasiswa kemudian menerapkan IBL dengan merumuskan pertanyaan tentang cara menilai validitas informasi berdasarkan Al-Qur'an, Hadis, dan kajian ilmiah. Mahasiswa mengumpulkan dan menganalisis informasi dari berbagai sumber kredibel dengan memanfaatkan LMS, AI, jurnal elektronik, dan aplikasi kolaboratif. Hasil penyelidikan dipresentasikan secara digital, kemudian mahasiswa memperoleh umpan balik dan melakukan refleksi terhadap proses serta bukti yang digunakan. Melalui kegiatan ini, mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berpikir ilmiah, dan memecahkan masalah dalam pembelajaran PAI.

AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Aktivitas 1

Pelajari materi mengenai *IBL* kemudian identifikasi karakteristik utama strategi pembelajaran tersebut.

Aktivitas 2

Diskusikan perbedaan *IBL* dengan pembelajaran konvensional dalam Pendidikan Agama Islam.

Aktivitas 3

Analisis contoh penerapan *IBL* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan mengidentifikasi: identifikasi, fenomena atau masalah yang dikaji, rumusan masalah, hipotesis, proses pengumpulan data, analisis data, peran dosen, peran mahasiswa, pemanfaatan ICT, kesimpulan yang diperoleh, dan bentuk asesmen.

Aktivitas 4

Secara berkelompok, rancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Inquiry-Based Learning. Rancangan memuat: tujuan pembelajaran, fenomena atau masalah, rumusan masalah, hipotesis, langkah-langkah penyelidikan, media dan teknologi yang digunakan, dan bentuk asesmen autentik.

Aktivitas 5

Tuliskan refleksi akademik mengenai manfaat *IBL* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada era transformasi digital.

RANGKUMAN

1. *IBL* merupakan strategi pembelajaran aktif yang menempatkan mahasiswa sebagai penemu pengetahuan melalui proses penyelidikan ilmiah.
2. Pembelajaran berpusat pada mahasiswa melalui kegiatan mengamati, bertanya, menyelidiki, menganalisis, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti.
3. Dosen berperan sebagai fasilitator, pembimbing, motivator, dan evaluator selama proses penyelidikan.
4. Tahapan *IBL* meliputi orientasi, perumusan masalah, penyusunan hipotesis, pengumpulan data, analisis data, pengujian hipotesis, penarikan kesimpulan, dan refleksi.
5. Pemanfaatan ICT memperkuat efektivitas proses inquiry.
6. *IBL* dalam Pendidikan Agama Islam mendorong mahasiswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berpikir ilmiah, literasi informasi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan berdasarkan nilai-nilai Islam.
7. Implementasi *IBL* menghasilkan pembelajaran yang aktif, investigatif, kolaboratif, kontekstual, inovatif, serta mampu mengembangkan kompetensi dan karakter Islami.

REFLEKSI PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi *IBL* ini, refleksikan pengalaman belajar Anda dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut.

1. Bagaimana pemahaman Anda tentang konsep, karakteristik, prinsip, dan sintaks *IBL* setelah mempelajari materi pada bab ini?
2. Bagaimana proses merumuskan masalah, menyusun hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis informasi, dan menarik kesimpulan membantu Anda mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan berpikir ilmiah dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam?
3. Sejauh mana pemanfaatan LMS, AI, jurnal elektronik, perpustakaan digital, multimedia, dan aplikasi kolaboratif mendukung proses penyelidikan serta meningkatkan kualitas hasil belajar Anda?

4. Kendala apa yang Anda hadapi selama proses penyelidikan, mulai dari perumusan masalah, pengumpulan data, analisis informasi, hingga penyusunan kesimpulan, dan bagaimana upaya Anda untuk mengatasinya?
5. Bagaimana penerapan IBL berbasis ICT membantu Anda mengembangkan kemampuan komunikasi ilmiah, kolaborasi, literasi digital, serta pengambilan keputusan yang didasarkan pada bukti dan nilai-nilai Islam?
6. Apa rencana Anda untuk menerapkan atau mengembangkan IBL berbasis ICT dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam atau pada konteks pembelajaran lainnya agar mampu menghasilkan pembelajaran yang lebih aktif, investigatif, inovatif, dan berorientasi pada Outcome-Based Education (OBE)?

EVALUASI

A. Soal Esai

1. Jelaskan konsep *IBL* sebagai strategi pembelajaran aktif.
2. Analisis karakteristik utama *IBL*.
3. Jelaskan tahapan implementasi *IBL* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
4. Analisis perubahan peran dosen dan mahasiswa dalam *Inquiry-Based Learning*.
5. Jelaskan manfaat *IBL* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, berpikir ilmiah, dan pemecahan masalah.
6. Analisis pemanfaatan ICT dalam mendukung implementasi *IBL* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
7. Jelaskan pentingnya asesmen autentik dalam *IBL*.
8. Analisis kelebihan dan keterbatasan *IBL* dibandingkan strategi pembelajaran konvensional.
9. Menurut Saudara, bagaimana *IBL* dapat memperkuat pembentukan karakter, literasi digital, dan literasi ilmiah dalam Pendidikan Agama Islam?
10. Rancang strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *IBL* yang memanfaatkan teknologi digital secara efektif.

B. Penugasan

Penugasan pada bab ini adalah menyusun rancangan pembelajaran PAI berbasis IBL dengan memanfaatkan ICT. Rancangan mencakup identitas, capaian dan tujuan pembelajaran, materi, masalah yang dikaji, pertanyaan penelitian, hipotesis, serta tahapan penyelidikan. Mahasiswa juga menjelaskan aktivitas dosen dan mahasiswa, penggunaan LMS, AI, jurnal elektronik, perpustakaan digital, multimedia, dan aplikasi kolaboratif, serta asesmen untuk menilai proses dan hasil pembelajaran. Pada akhir tugas, mahasiswa melakukan refleksi terhadap penerapan IBL berbasis ICT untuk mengembangkan pembelajaran PAI yang aktif, berbasis bukti, dan sesuai dengan prinsip OBE.

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Mahasiswa memperoleh umpan balik dari dosen berdasarkan kemampuan merumuskan fenomena atau masalah, menyusun rumusan masalah dan hipotesis, melaksanakan proses penyelidikan secara sistematis, menganalisis data berdasarkan bukti yang valid, serta menyusun kesimpulan yang didukung oleh kajian ilmiah dan nilai-nilai Islam. Umpan balik juga diberikan terhadap pemanfaatan ICT dalam mendukung proses inquiry. Sebagai tindak lanjut, mahasiswa diminta menyempurnakan rancangan pembelajaran berdasarkan masukan yang diperoleh, memperdalam kajian melalui sumber-sumber ilmiah yang kredibel, serta mengembangkan strategi IBL berbasis ICT yang lebih inovatif, berbasis bukti (*evidence-based*), berpusat pada mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Bruner, J. S. (1961). *The act of discovery*. *Harvard Educational Review*, 31(1), 21–32.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York, NY: Macmillan.
- Gulo, W. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of Teaching* (9th ed.). Pearson.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. Basic Books.
- Siemens, G. (2005). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- UNESCO. (2023). *ICT Competency Framework for Teachers* (Version 3). Paris: UNESCO.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

BAGIAN 11

DISCOVERY LEARNING

DESKRIPSI

Bab ini membahas konsep, landasan teoritis, karakteristik, prinsip, tujuan, dan komponen utama *Discovery Learning* sebagai salah satu strategi pembelajaran aktif yang berorientasi pada penemuan konsep secara mandiri. Pembahasan mencakup sintaks *Discovery Learning* yang terdiri atas tahapan *stimulation*, *problem statement*, *data collection*, *data processing*, *verification*, dan *generalization*, serta peran dosen dan mahasiswa dalam menciptakan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*). Selain itu, bab ini menguraikan implementasi *Discovery Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT melalui pemanfaatan LMS, AI, multimedia interaktif, video pembelajaran, infografis, dan aplikasi kolaboratif. Pada akhir pembelajaran, mahasiswa diharapkan mampu merancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Discovery Learning* yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan prinsip *Outcome-Based Education* (OBE), sehingga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, literasi digital, serta karakter Islami.

CAPAIAN PEMBELAJARAN (CPMK DAN SUB-CPMK)

CPMK

Mahasiswa mampu menganalisis konsep dan implementasi *Discovery Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT, serta mampu merancang pembelajaran yang inovatif, berpusat pada mahasiswa, dan berorientasi pada pencapaian kompetensi sesuai prinsip *Outcome-Based Education* (OBE).

SUB-CPMK

1. Menganalisis konsep, landasan teoritis, karakteristik, prinsip, dan tujuan *Discovery Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Menganalisis sintaks *Discovery Learning* beserta peran dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa.
3. Mengevaluasi pemanfaatan ICT dalam mendukung implementasi *Discovery Learning* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
4. Menganalisis kelebihan, keterbatasan, dan relevansi *Discovery Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, pemecahan masalah, literasi digital, serta karakter Islami.
5. Merancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Discovery Learning* dengan memanfaatkan teknologi digital dan asesmen autentik sesuai prinsip *Outcome-Based Education* (OBE).

CAPAIAN PEMBELAJARAN

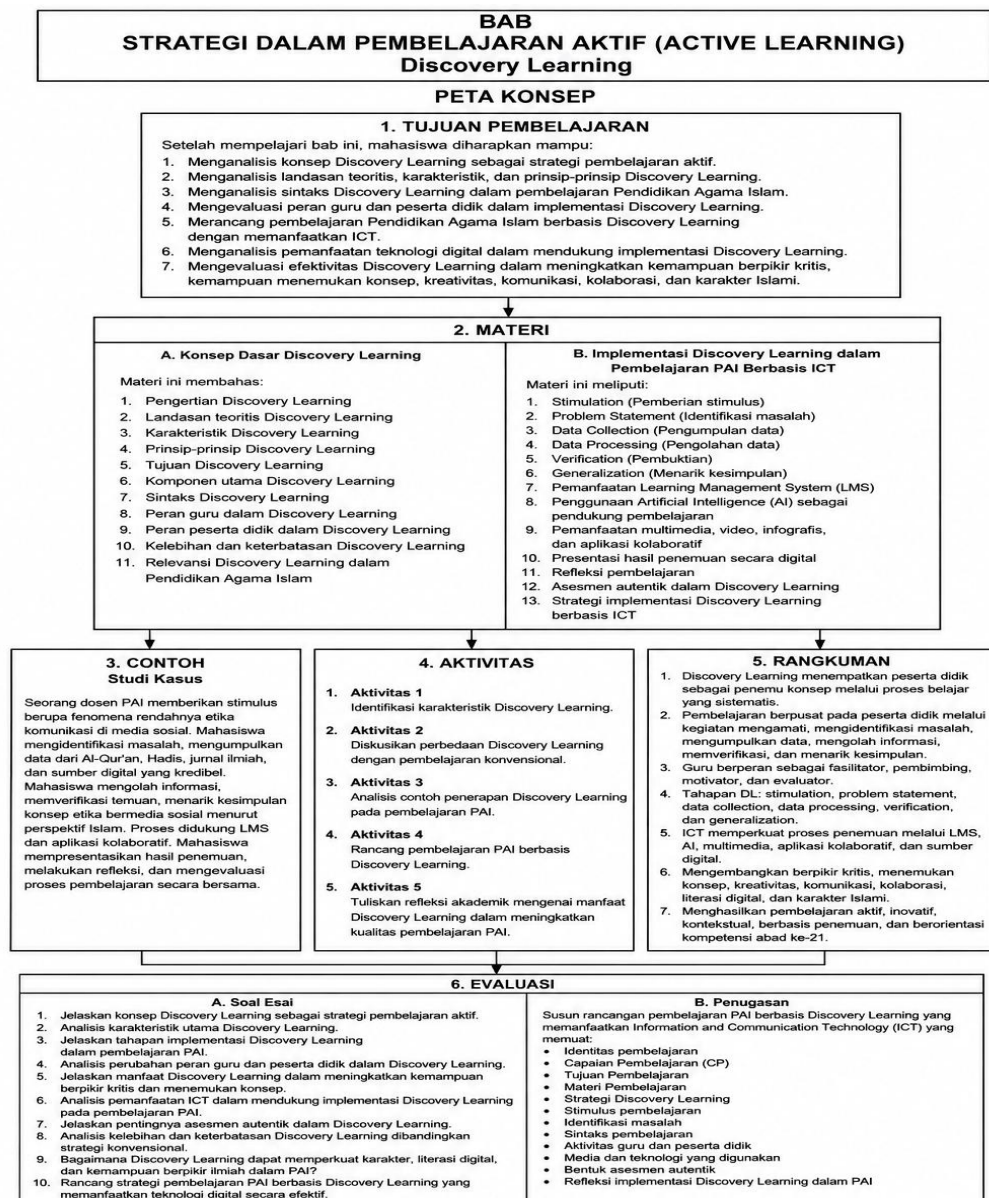
Setelah menyelesaikan pembelajaran pada bab ini, mahasiswa diharapkan mampu memahami dan menganalisis konsep *Discovery Learning* sebagai strategi pembelajaran aktif dalam Pendidikan Agama Islam, menjelaskan landasan teoritis, karakteristik, prinsip, sintaks, serta peran dosen dan mahasiswa dalam implementasinya. Mahasiswa juga mampu mengevaluasi pemanfaatan ICT, seperti LMS, AI, multimedia interaktif, dan aplikasi kolaboratif untuk mendukung proses penemuan konsep secara mandiri. Selain itu, mahasiswa mampu merancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Discovery Learning* yang menerapkan asesmen autentik, mengintegrasikan teknologi digital secara efektif, serta berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis,

keaktivitas, komunikasi, kolaborasi, literasi digital, dan karakter Islami sesuai dengan prinsip *Outcome-Based Education* (OBE).

ESTIMASI WAKTU PEMBELAJARAN

Tahapan Kegiatan	Estimasi Waktu
Membaca deskripsi bab, CPMK/Sub-CPMK, dan peta konsep	15 menit
Mempelajari materi pembelajaran	60 menit
Mengkaji studi kasus	30 menit
Melaksanakan aktivitas pembelajaran (kajian literatur, diskusi, atau mini project)	45 menit
Menyusun refleksi pembelajaran	15 menit
Mengerjakan evaluasi	35 menit

PETA KONSEP



MATERI PEMBELAJARAN

A. Konsep Dasar Discovery Learning

Pengertian

Discovery Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan mahasiswa sebagai subjek aktif dalam menemukan konsep, prinsip, atau pengetahuan melalui proses eksplorasi, pengamatan, dan analisis. Dalam pendekatan ini, dosen tidak memberikan informasi secara langsung, tetapi memfasilitasi mahasiswa agar memperoleh pemahaman melalui proses penemuan yang sistematis. Pada jenjang magister, *Discovery Learning* berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Landasan Teoretis

Discovery Learning berlandaskan pada teori konstruktivisme (*constructivism*) yang memandang bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh mahasiswa melalui pengalaman belajar. Pendekatan ini terutama dipengaruhi oleh teori Jerome Bruner yang menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila mahasiswa menemukan sendiri konsep yang dipelajari. Selain itu, teori Jean Piaget dan Lev Vygotsky turut mendukung pentingnya aktivitas, interaksi, dan pengalaman dalam membangun pemahaman.

Karakteristik

Karakteristik utama *Discovery Learning* adalah pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*), menekankan proses eksplorasi dan penemuan, serta mendorong keterlibatan aktif dalam memperoleh pengetahuan. Pembelajaran berlangsung melalui pengamatan, pengumpulan informasi, analisis, dan penyusunan kesimpulan sehingga mahasiswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan hanya menerima informasi secara langsung.

Prinsip-Prinsip

Discovery Learning didasarkan pada prinsip pembelajaran aktif (*active learning*), konstruksi pengetahuan (*constructivist learning*), pembelajaran bermakna (*meaningful learning*), dan pengembangan rasa ingin tahu (*curiosity*). Proses belajar menekankan eksplorasi, refleksi, serta keterlibatan mahasiswa dalam menemukan hubungan antarkonsep sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Tujuan

Tujuan *Discovery Learning* adalah membantu mahasiswa menemukan dan memahami konsep secara mandiri melalui proses penyelidikan dan eksplorasi. Selain meningkatkan penguasaan konsep, pendekatan ini bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*), pemecahan masalah (*problem solving*), serta kemandirian belajar (*self-directed learning*). Pada pendidikan magister, tujuan tersebut mendukung pengembangan kompetensi akademik dan profesional sesuai prinsip *Outcome-Based Education* (OBE).

Komponen Utama

Komponen utama *Discovery Learning* meliputi masalah atau fenomena sebagai pemicu pembelajaran, mahasiswa sebagai penemu pengetahuan, dosen sebagai fasilitator, sumber belajar yang beragam, proses eksplorasi, analisis data, serta penarikan kesimpulan. Seluruh komponen tersebut saling berkaitan dalam membangun pengalaman belajar yang mendorong mahasiswa memperoleh pengetahuan melalui proses penemuan.

Sintaks

Sintaks *Discovery Learning* terdiri atas enam tahapan, yaitu pemberian stimulasi (*stimulation*), identifikasi masalah (*problem statement*), pengumpulan data (*data collection*), pengolahan data (*data processing*), pembuktian (*verification*), dan penarikan

kesimpulan (*generalization*). Tahapan tersebut membimbing mahasiswa secara bertahap dalam menemukan konsep atau prinsip berdasarkan hasil eksplorasi dan analisis.

Peran Dosen

Dalam *Discovery Learning*, dosen berperan sebagai fasilitator (*facilitator*), pembimbing (*mentor*), dan motivator yang merancang pengalaman belajar serta menyediakan lingkungan yang kondusif bagi proses penemuan. Dosen memberikan arahan, pertanyaan pemantik, dan umpan balik (*feedback*) agar mahasiswa mampu menemukan konsep secara mandiri tanpa kehilangan arah pembelajaran.

Peran Mahasiswa

Mahasiswa berperan sebagai pembelajar aktif (*active learner*) yang bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. Mereka mengamati fenomena, mengumpulkan informasi, menganalisis data, menguji temuan, dan menyusun kesimpulan secara mandiri maupun kolaboratif. Peran ini mendorong berkembangnya kemandirian, kreativitas, dan kemampuan berpikir ilmiah.

Kelebihan dan Keterbatasan

Discovery Learning memiliki kelebihan dalam meningkatkan pemahaman konseptual, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, motivasi belajar, dan retensi pengetahuan karena mahasiswa memperoleh konsep melalui pengalaman langsung. Namun, pendekatan ini juga memiliki keterbatasan, antara lain memerlukan waktu yang lebih panjang, kesiapan mahasiswa yang memadai, serta kemampuan dosen dalam merancang pembelajaran yang terstruktur agar proses penemuan berlangsung secara efektif.

Relevansi dengan Pendidikan Agama Islam

Discovery Learning memiliki relevansi yang tinggi dalam Pendidikan Agama Islam karena mendorong mahasiswa memahami nilai, konsep, dan ajaran Islam melalui proses eksplorasi, refleksi, dan penalaran, bukan sekadar menghafal. Pendekatan ini membantu mahasiswa menghubungkan dalil naqli dan realitas kehidupan secara kritis sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Dalam pendidikan magister, *Discovery Learning* mendukung pengembangan kompetensi analitis, penelitian, dan pemecahan masalah keislaman sesuai dengan tuntutan *Outcome-Based Education* (OBE) dan perkembangan pembelajaran yang sesuai.

IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN

Tahap	Implementasi Strategi
Analisis Kebutuhan	Mengidentifikasi CPMK dan Sub-CPMK, karakteristik mahasiswa, materi pembelajaran, serta kesiapan sarana dan prasarana ICT yang mendukung penerapan <i>Discovery Learning</i> .
Perancangan Strategi	Menyusun tujuan pembelajaran, memilih materi yang sesuai untuk kegiatan penemuan, menentukan langkah-langkah <i>Discovery Learning</i> , serta menetapkan media, LMS, AI, dan sumber belajar digital yang akan digunakan.
Persiapan Pembelajaran	Menyiapkan modul digital, video pembelajaran, artikel ilmiah, e-book, lembar kerja mahasiswa, serta mengunggah seluruh perangkat pembelajaran ke LMS.
Stimulation (Pemberian Rangsangan)	Dosen memberikan stimulus berupa video, gambar, infografis, atau kasus aktual Pendidikan Agama Islam untuk membangkitkan rasa ingin tahu mahasiswa.
Problem Statement	Mahasiswa mengidentifikasi dan merumuskan masalah atau pertanyaan berdasarkan stimulus yang diberikan sebagai dasar proses penemuan konsep.

(Identifikasi Masalah)	
Data Collection (Pengumpulan Data)	Mahasiswa mengumpulkan informasi dari Al-Qur'an, Hadis, buku, jurnal ilmiah, e-book, LMS, dan sumber digital terpercaya dengan memanfaatkan AI secara etis dan bertanggung jawab.
Data Processing (Pengolahan Data)	Mahasiswa mengolah, mengelompokkan, membandingkan, dan menganalisis informasi yang diperoleh untuk menemukan pola, konsep, atau prinsip yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
Verification (Pembuktian)	Mahasiswa memverifikasi hasil temuannya melalui diskusi, kajian literatur, dan klarifikasi bersama dosen sehingga konsep yang diperoleh sesuai dengan landasan ilmiah dan ajaran Islam.
Generalization (Menarik Kesimpulan)	Mahasiswa merumuskan konsep atau prinsip yang ditemukan secara mandiri, kemudian mengaitkannya dengan konteks Pendidikan Agama Islam.
Presentasi dan Diskusi	Mahasiswa mempresentasikan hasil penemuan melalui media digital, berdiskusi dengan kelompok lain, serta memberikan dan menerima umpan balik melalui LMS atau aplikasi konferensi video.
Asesmen	Dosen melaksanakan asesmen autentik terhadap proses penemuan, hasil analisis, presentasi, partisipasi diskusi, dan refleksi mahasiswa menggunakan rubrik penilaian.
Refleksi dan Tindak Lanjut	Dosen dan mahasiswa melakukan refleksi terhadap proses <i>Discovery Learning</i> , mengevaluasi ketercapaian pembelajaran, serta merencanakan tindak lanjut berupa pengayaan, studi literatur, atau pengembangan rancangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis <i>Discovery Learning</i> dengan memanfaatkan ICT.

STUDI KASUS

Seorang guru PAI di SMA menerapkan *Discovery Learning* berbasis ICT pada materi Etika Bermedia Sosial dalam Perspektif Islam untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Pembelajaran dimulai dengan video tentang hoaks dan ujaran kebencian, kemudian peserta didik mencari dan menganalisis dalil Al-Qur'an, Hadis, e-book, jurnal, dan sumber digital melalui LMS. AI digunakan untuk membantu mencari referensi dengan tetap melakukan verifikasi. Berdasarkan hasil penelusuran, peserta didik menemukan prinsip etika bermedia sosial dalam Islam, kemudian menyajikan hasilnya dalam bentuk infografis digital dan mendiskusikannya. Melalui kegiatan ini, peserta didik dapat memahami materi dan menerapkannya secara bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Aktivitas 1

Pelajari materi mengenai *Discovery Learning* kemudian identifikasi karakteristik utama strategi pembelajaran tersebut.

Aktivitas 2

Diskusikan perbedaan *Discovery Learning* dengan pembelajaran konvensional dalam Pendidikan Agama Islam.

Aktivitas 3

Analisis contoh penerapan *Discovery Learning* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Identifikasi: stimulus yang diberikan, masalah yang diidentifikasi, proses

pengumpulan data, proses pengolahan data, proses verifikasi, kesimpulan yang diperoleh, peran dosen, peran mahasiswa, pemanfaatan ICT, dan bentuk asesmen.

Aktivitas 4

Secara berkelompok, rancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Discovery Learning*. Rancangan memuat: tujuan pembelajaran, stimulus pembelajaran, identifikasi masalah, langkah-langkah penemuan, media dan teknologi yang digunakan, serta bentuk asesmen autentik.

Aktivitas 5

Tuliskan refleksi akademik mengenai manfaat *Discovery Learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada era transformasi digital.

RANGKUMAN

1. *Discovery Learning* merupakan strategi pembelajaran aktif yang menempatkan mahasiswa sebagai penemu konsep melalui proses belajar yang sistematis.
2. Pembelajaran berpusat pada mahasiswa melalui kegiatan mengamati, mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, mengolah informasi, memverifikasi, dan menarik kesimpulan.
3. Dosen berperan sebagai fasilitator, pembimbing, motivator, dan evaluator selama proses pembelajaran.
4. Tahapan *Discovery Learning* meliputi stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, dan generalization.
5. Pemanfaatan ICT seperti *Learning Management System*, *Artificial Intelligence*, multimedia interaktif, video pembelajaran, aplikasi kolaboratif, dan sumber digital memperkuat efektivitas proses penemuan.
6. *Discovery Learning* dalam Pendidikan Agama Islam mendorong mahasiswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menemukan konsep secara mandiri, kreativitas, literasi digital, komunikasi, kolaborasi, serta pengambilan keputusan berdasarkan nilai-nilai Islam.
7. Implementasi *Discovery Learning* menghasilkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kontekstual, berbasis penemuan, serta mampu mengembangkan kompetensi dan karakter Islami.

REFLEKSI PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran berbasis *Discovery Learning*, mahasiswa diharapkan melakukan refleksi terhadap pengalaman belajarnya untuk menilai sejauh mana proses penemuan konsep telah meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir kritis. Refleksi dilakukan dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut.

1. Bagaimana proses menemukan konsep secara mandiri membantu Anda memahami materi Pendidikan Agama Islam?
2. Apa temuan atau pengetahuan baru yang Anda peroleh selama proses pembelajaran?
3. Bagaimana pemanfaatan ICT, LMS, dan AI membantu proses pencarian serta verifikasi informasi?
4. Kendala apa yang Anda hadapi selama proses penemuan, dan bagaimana cara Anda mengatasinya?
5. Bagaimana hasil pembelajaran ini dapat diterapkan dalam praktik pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah atau madrasah?
6. Apa rencana Anda untuk meningkatkan kemampuan menemukan dan mengembangkan pengetahuan secara mandiri pada pembelajaran berikutnya?

EVALUASI

A. Soal Esai

1. Jelaskan konsep, karakteristik, dan tahapan implementasi *Discovery Learning* sebagai strategi pembelajaran aktif.
2. Analisis perubahan peran dosen dan mahasiswa dalam *Discovery Learning*.
3. Jelaskan manfaat *Discovery Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan menemukan konsep secara mandiri.
4. Analisis pemanfaatan ICT dalam mendukung implementasi *Discovery Learning* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
5. Jelaskan pentingnya asesmen autentik dalam *Discovery Learning*.
6. Analisis kelebihan dan keterbatasan *Discovery Learning* dibandingkan strategi pembelajaran konvensional.
7. Menurut Saudara, bagaimana *Discovery Learning* dapat memperkuat pembentukan karakter, literasi digital, dan kemampuan berpikir ilmiah dalam Pendidikan Agama Islam?
8. Rancang strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Discovery Learning* yang memanfaatkan teknologi digital secara efektif.

B. Penugasan

Mahasiswa diminta untuk menyusun rancangan pembelajaran PAI berbasis *Discovery Learning* dengan memanfaatkan ICT. Rancangan mencakup identitas, capaian dan tujuan pembelajaran, materi, strategi dan stimulus, identifikasi masalah, tahapan pembelajaran, aktivitas dosen dan mahasiswa, media dan teknologi yang digunakan, asesmen autentik, serta refleksi terhadap penerapan *Discovery Learning* dalam pembelajaran PAI..

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Umpan balik diberikan dosen terhadap proses dan hasil pembelajaran, terutama pada kemampuan menemukan dan menganalisis informasi, kualitas presentasi, serta partisipasi dalam diskusi. Dosen memberikan penguatan, memperbaiki kesalahan pemahaman, dan memberikan saran perbaikan. Sebagai tindak lanjut, mahasiswa menyusun dan mempraktikkan rancangan pembelajaran PAI berbasis *Discovery Learning* dengan memanfaatkan ICT, LMS, dan AI secara etis melalui kegiatan *microteaching*..

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). McGraw-Hill.
- Bruner, J. S. (1961). The Act of Discovery. *Harvard Educational Review*, 31(1), 21–32.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Harvard University Press.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Mayer, R. E. (2004). Should There Be a Three-Strikes Rule Against Pure Discovery Learning? *American Psychologist*, 59(1), 14–19.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Sani, R. A. (2019). *Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Tira Smart.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice* (12th ed.). Pearson.
- Uno, H. B. (2023). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara.

BAGIAN 13

TEAM-BASED LEARNING (TBL)

DESKRIPSI

Bab ini membahas TBL sebagai salah satu strategi pembelajaran aktif yang menekankan kerja sama tim, tanggung jawab individu dan kelompok, penerapan konsep, pemecahan masalah, serta pengambilan keputusan secara kolaboratif. Pembahasan mencakup konsep dasar, landasan teoritis, karakteristik, prinsip, tujuan, komponen utama, sintaks, serta peran dosen dan mahasiswa dalam pelaksanaan TBL. Selain itu, bab ini mengkaji implementasi TBL dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan memanfaatkan ICT. Mahasiswa diarahkan untuk mampu menganalisis, mengevaluasi, dan merancang pembelajaran PAI berbasis TBL yang berorientasi pada *Outcome-Based Education* (OBE), serta mengembangkan kemampuan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, kepemimpinan, pemecahan masalah, tanggung jawab, dan karakter Islami.

CAPAIAN PEMBELAJARAN (CPMK DAN SUB-CPMK)

CPMK

Mahasiswa mampu menganalisis, mengevaluasi, dan merancang implementasi Team-Based Learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT secara kolaboratif, kritis, inovatif, dan bertanggung jawab sesuai dengan prinsip *Outcome-Based Education* (OBE).

SUB-CPMK

Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa mampu:

1. Menganalisis konsep TBL sebagai strategi pembelajaran aktif dalam Pendidikan Agama Islam.
2. Menganalisis landasan teoretis, karakteristik, prinsip, tujuan, dan komponen utama TBL.
3. Menganalisis sintaks TBL yang meliputi *pre-class preparation*, *Individual Readiness Assurance Test* (iRAT), *Team Readiness Assurance Test* (tRAT), klarifikasi konsep, aplikasi konsep, presentasi, refleksi, dan evaluasi.
4. Mengevaluasi peran dosen dan mahasiswa dalam implementasi TBL.
5. Menganalisis penerapan TBL dalam menyelesaikan permasalahan autentik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
6. Mengevaluasi efektivitas TBL dalam mengembangkan kemampuan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, kepemimpinan, pemecahan masalah, tanggung jawab, dan karakter Islami.
7. Merancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis TBL dengan memanfaatkan ICT dan asesmen autentik.

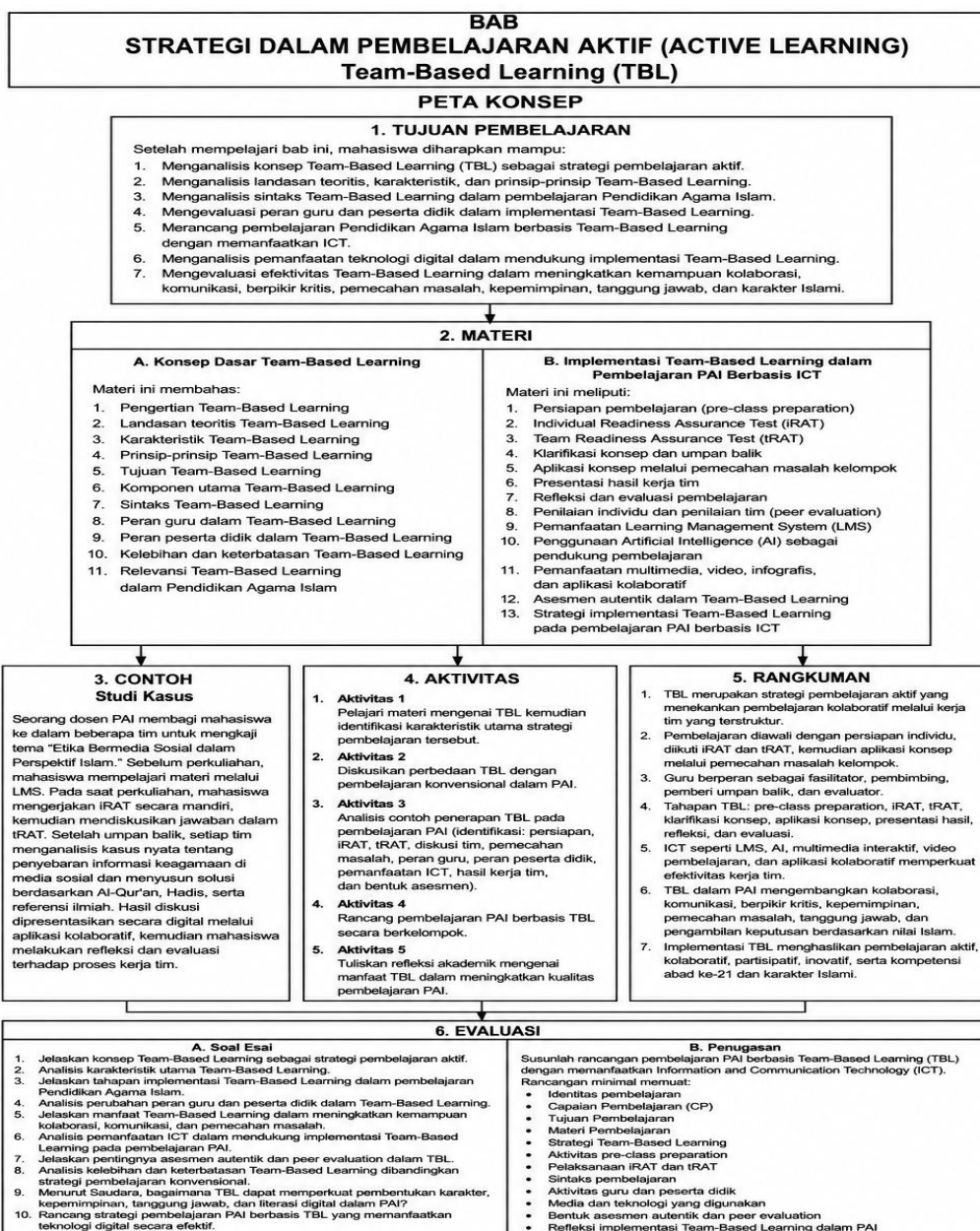
CAPAIAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dan mengevaluasi konsep, landasan teoretis, karakteristik, prinsip, sintaks, serta implementasi TBL dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam; menganalisis pemanfaatan ICT dalam mendukung pembelajaran berbasis tim serta merancang pembelajaran PAI berbasis TBL yang kolaboratif, kontekstual, dan berorientasi pada OBE melalui pemanfaatan LMS, AI, multimedia, dan aplikasi digital, dengan memperhatikan asesmen autentik, tanggung jawab individu dan tim, serta pengembangan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kepemimpinan, pemecahan masalah, dan karakter Islami.

ESTIMASI WAKTU PEMBELAJARAN

Tahapan Kegiatan	Estimasi Waktu
Membaca deskripsi bab, CPMK/Sub-CPMK, dan peta konsep	15 menit
Mempelajari materi pembelajaran	60 menit
Mengkaji studi kasus	30 menit
Melaksanakan aktivitas pembelajaran (kajian literatur, diskusi, atau mini project)	45 menit
Menyusun refleksi pembelajaran	15 menit
Mengerjakan evaluasi	35 menit

PETA KONSEP



MATERI PEMBELAJARAN

A. Konsep Dasar Team-Based Learning

Pengertian

TBL merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama dalam tim sebagai sarana utama untuk membangun pengetahuan, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Dalam pendekatan ini, mahasiswa mempelajari materi secara mandiri sebelum perkuliahan, kemudian bekerja dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan konsep, menyelesaikan tugas, dan menerapkan pengetahuan pada permasalahan yang autentik. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan bekerja sama secara efektif. Pada jenjang magister, TBL berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), komunikasi, kolaborasi, kepemimpinan, dan pengambilan keputusan. Pendekatan ini juga membiasakan mahasiswa untuk bertanggung jawab terhadap pembelajaran individu maupun tim sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih aktif, partisipatif, dan bermakna.

Landasan Teoritis

TBL berlandaskan pada teori konstruktivisme (*constructivism*) yang memandang bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial. Pendekatan ini juga didukung oleh teori pembelajaran sosial (*social learning theory*) yang menekankan pentingnya kolaborasi, komunikasi, dan saling berbagi pengetahuan dalam membangun pemahaman. Selain itu, TBL mengadopsi prinsip pembelajaran kolaboratif (*collaborative learning*), yang menempatkan diskusi dan kerja sama sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui interaksi dalam tim, mahasiswa belajar mengemukakan pendapat, menghargai perbedaan perspektif, serta menyusun keputusan berdasarkan argumentasi yang rasional.

Karakteristik

Karakteristik utama TBL adalah pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*), dilaksanakan dalam tim yang bersifat tetap, serta mengintegrasikan pembelajaran individu dan pembelajaran kolaboratif. Sebelum kegiatan kelas, mahasiswa mempelajari materi secara mandiri, kemudian menguji pemahamannya melalui diskusi dan penyelesaian tugas bersama tim. Pendekatan ini juga menekankan akuntabilitas individu dan kelompok, interaksi yang intensif, penerapan konsep pada permasalahan nyata, serta pemberian umpan balik (*feedback*) secara berkelanjutan.

Prinsip-Prinsip

Pelaksanaan TBL didasarkan pada prinsip pembelajaran aktif (*active learning*), kolaborasi (*collaborative learning*), tanggung jawab individu dan tim (*individual and team accountability*), serta penerapan konsep dalam penyelesaian masalah. Setiap anggota tim memiliki tanggung jawab untuk mempersiapkan diri sebelum pembelajaran dan berkontribusi secara aktif selama proses diskusi. Selain itu, pendekatan ini menekankan pentingnya interaksi yang produktif, saling menghargai pendapat, evaluasi berkelanjutan, dan pengambilan keputusan berdasarkan argumentasi ilmiah. Dengan prinsip tersebut, pembelajaran menjadi lebih partisipatif dan berorientasi pada pencapaian kompetensi.

Tujuan

Tujuan utama TBL adalah mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam bekerja sama, berkomunikasi, dan menyelesaikan permasalahan secara kolaboratif. Pendekatan ini juga bertujuan meningkatkan pemahaman konseptual, kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), kepemimpinan, serta pengambilan keputusan berdasarkan hasil diskusi dan analisis bersama. Dalam pendidikan magister, TBL mendukung

pengembangan kompetensi akademik dan profesional dengan membiasakan mahasiswa bekerja dalam tim multidisiplin untuk menghasilkan solusi yang efektif, inovatif, dan dapat dipertanggungjawabkan.

Komponen Utama

Komponen utama TBL meliputi persiapan belajar secara mandiri, tim yang bersifat tetap, tes kesiapan individu dan kelompok, kegiatan aplikasi konsep, serta umpan balik (*feedback*) yang berkelanjutan. Seluruh komponen tersebut dirancang untuk memastikan bahwa setiap mahasiswa memiliki kesiapan belajar sekaligus mampu berkontribusi secara optimal dalam tim. Keberhasilan TBL juga dipengaruhi oleh kualitas tugas aplikasi yang menuntut diskusi, analisis, dan pengambilan keputusan bersama terhadap permasalahan yang relevan dengan capaian pembelajaran.

Sintaks

Sintaks TBL umumnya terdiri atas tiga tahap utama, yaitu persiapan (*pre-class preparation*), pengujian kesiapan (*readiness assurance process*), dan kegiatan aplikasi (*application activities*). Pada tahap persiapan, mahasiswa mempelajari materi secara mandiri sebelum perkuliahan. Selanjutnya, kesiapan belajar dievaluasi melalui tes individu dan tes kelompok, kemudian dilanjutkan dengan penyelesaian tugas atau kasus secara kolaboratif. Tahap akhir diisi dengan diskusi antartim, penyampaian hasil, pemberian umpan balik, dan refleksi terhadap proses maupun hasil pembelajaran. Rangkaian tahapan tersebut membangun pengalaman belajar yang aktif, sistematis, dan berorientasi pada penerapan pengetahuan.

Peran Dosen

Dosen berperan sebagai fasilitator (*facilitator*), perancang pembelajaran, dan moderator diskusi. Dosen bertugas menyusun materi, membentuk tim yang efektif, merancang aktivitas pembelajaran yang menantang, serta memberikan *feedback* untuk memperkuat pemahaman dan kualitas kerja sama mahasiswa. Dosen juga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif agar setiap anggota tim dapat berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan pembelajaran.

Peran Mahasiswa

Mahasiswa berperan sebagai pembelajar aktif (*active learner*) sekaligus anggota tim yang bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Mahasiswa dituntut mempersiapkan diri sebelum pembelajaran, berpartisipasi dalam diskusi, menyampaikan argumentasi, menghargai pendapat orang lain, serta berkolaborasi dalam menyelesaikan berbagai tugas dan permasalahan. Peran tersebut mendorong berkembangnya kemampuan komunikasi, kepemimpinan, kolaborasi, serta tanggung jawab akademik yang menjadi kompetensi penting pada jenjang pendidikan magister.

Kelebihan dan Keterbatasan

TBL memiliki berbagai kelebihan, antara lain meningkatkan partisipasi mahasiswa, memperkuat kemampuan bekerja sama, komunikasi, berpikir kritis, dan pengambilan keputusan. Pendekatan ini juga mendorong mahasiswa bertanggung jawab terhadap pembelajaran individu maupun kelompok sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam. Di sisi lain, penerapan TBL memerlukan persiapan yang matang, pengelolaan kelas yang efektif, serta komitmen setiap anggota tim untuk berpartisipasi secara aktif. Perbedaan tingkat kemampuan dan kontribusi antaranggota juga dapat menjadi tantangan apabila tidak dikelola dengan baik.

Relevansi dengan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

TBL relevan dalam pembelajaran PAI karena mendorong mahasiswa belajar melalui diskusi, kerja sama, dan pengambilan keputusan bersama berdasarkan nilai-nilai Islam. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mengembangkan tanggung jawab, kemampuan berkomunikasi, dan sikap saling

menghargai. Pada jenjang magister, *TBL* dapat digunakan untuk mengkaji berbagai isu PAI, seperti moderasi beragama, etika digital, pendidikan multikultural, dan persoalan sosial-keagamaan.

IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN

Tahap	Implementasi Strategi
Analisis Kebutuhan	Mengidentifikasi CPMK dan Sub-CPMK, karakteristik mahasiswa S2 PAI, materi TBL, permasalahan pembelajaran PAI, serta kesiapan sarana dan prasarana ICT yang akan digunakan.
Persiapan Pembelajaran	Dosen menyediakan materi mengenai konsep, karakteristik, prinsip, sintaks, dan implementasi TBL melalui LMS. Mahasiswa mempelajari materi secara mandiri sebelum perkuliahan (<i>pre-class preparation</i>).
Pembentukan Tim	Dosen membentuk tim belajar yang bersifat tetap dan memastikan setiap tim memiliki anggota dengan kemampuan dan latar belakang yang beragam agar terjadi interaksi dan kolaborasi yang efektif.
Individual Readiness Assurance Test (iRAT)	Mahasiswa mengerjakan tes kesiapan secara individu untuk mengukur pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari sebelum perkuliahan.
Team Readiness Assurance Test (tRAT)	Mahasiswa mengerjakan tes yang sama secara berkelompok dengan mendiskusikan jawaban, memberikan argumentasi, dan mencapai kesepakatan berdasarkan pemahaman dan referensi yang relevan.
Klarifikasi Konsep	Dosen memberikan klarifikasi terhadap konsep yang belum dipahami mahasiswa berdasarkan hasil iRAT dan tRAT serta memberikan <i>feedback</i> untuk memperkuat pemahaman.
Aplikasi Konsep	Setiap tim menerapkan konsep TBL untuk menganalisis permasalahan autentik dalam Pendidikan Agama Islam, seperti etika bermedia sosial dalam perspektif Islam, dengan menggunakan Al-Qur'an, Hadis, dan referensi ilmiah.
Kolaborasi dan Pemecahan Masalah	Mahasiswa berdiskusi, membagi tugas, menganalisis permasalahan, menyusun argumentasi, dan merumuskan solusi secara kolaboratif dengan memanfaatkan LMS, AI, sumber digital, dan aplikasi kolaboratif.
Presentasi Hasil	Setiap tim menyajikan hasil analisis dan solusi secara digital. Tim lain memberikan tanggapan, pertanyaan, dan kritik akademik terhadap hasil yang dipresentasikan.
Evaluasi	Dosen melakukan penilaian terhadap pemahaman individu, kontribusi dalam tim, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, pemecahan masalah, dan kualitas hasil kerja melalui asesmen autentik dan <i>peer evaluation</i> .
Refleksi	Mahasiswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran, kontribusi individu, kerja sama tim, pemanfaatan ICT, serta pemahaman yang diperoleh dalam penerapan Team-Based Learning pada pembelajaran PAI.
Tindak Lanjut	Dosen memberikan umpan balik terhadap hasil kerja dan proses kolaborasi mahasiswa. Mahasiswa memperbaiki hasil tugas berdasarkan umpan balik dan mengembangkan rancangan pembelajaran PAI berbasis TBL yang dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran nyata.

STUDI KASUS

Seorang dosen Pendidikan Agama Islam membagi mahasiswa ke dalam beberapa tim untuk mengkaji tema *Etika Bermedia Sosial dalam Perspektif Islam*. Sebelum perkuliahan, mahasiswa mempelajari materi melalui Learning Management System. Pada saat perkuliahan, mahasiswa mengerjakan *Individual Readiness Assurance Test* (iRAT) secara mandiri, kemudian mendiskusikan jawaban dalam *Team Readiness Assurance Test* (tRAT). Setelah memperoleh umpan balik dari dosen, setiap tim menganalisis kasus nyata mengenai penyebaran informasi keagamaan di media sosial dan menyusun solusi berdasarkan Al-Qur'an, Hadis, serta referensi ilmiah. Hasil diskusi dipresentasikan secara digital menggunakan aplikasi kolaboratif, kemudian seluruh mahasiswa melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses kerja tim.

AKTIVITAS

Aktivitas 1

Pelajari materi mengenai TBL kemudian identifikasi karakteristik utama strategi pembelajaran tersebut.

Aktivitas 2

Diskusikan perbedaan TBL dengan pembelajaran konvensional dalam Pendidikan Agama Islam.

Aktivitas 3

Analisis contoh penerapan TBL pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Identifikasi: persiapan pembelajaran, pelaksanaan iRAT, pelaksanaan tRAT, aktivitas diskusi tim, penyelesaian masalah, peran dosen, peran mahasiswa, pemanfaatan ICT, hasil kerja tim, dan bentuk asesmen.

Aktivitas 4

Secara berkelompok, rancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis TBL. Rancangan memuat: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, aktivitas persiapan, pelaksanaan iRAT dan tRAT, aktivitas aplikasi konsep, media dan teknologi yang digunakan, serta bentuk asesmen autentik.

Aktivitas 5

Tuliskan refleksi akademik mengenai manfaat TBL dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada era transformasi digital.

RANGKUMAN

1. TBL merupakan strategi pembelajaran aktif yang menekankan pembelajaran kolaboratif melalui kerja tim yang terstruktur.
2. Pembelajaran diawali dengan persiapan individu, dilanjutkan dengan pengujian kesiapan individu dan tim, kemudian penerapan konsep dalam penyelesaian masalah nyata.
3. Dosen berperan sebagai fasilitator, pembimbing, pemberi umpan balik, dan evaluator selama proses pembelajaran.
4. Tahapan TBL meliputi *pre-class preparation*, iRAT, tRAT, klarifikasi konsep, aplikasi konsep, presentasi hasil, refleksi, dan evaluasi.
5. Pemanfaatan ICT seperti LMS, AI, multimedia interaktif, dan video pembelajaran serta sumber digital memperkuat efektivitas kerja tim.
6. TBL dalam Pendidikan Agama Islam mengembangkan kemampuan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, kepemimpinan, tanggung jawab, pemecahan masalah, serta pengambilan keputusan berdasarkan nilai-nilai Islam.
7. Implementasi TBL menghasilkan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, partisipatif, inovatif, serta mampu mengembangkan kompetensi dan karakter Islami.

REFLEKSI PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari dan menerapkan TBL, mahasiswa merefleksikan bahwa pembelajaran berbasis tim tidak hanya membantu memahami konsep secara lebih mendalam, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, tanggung jawab individu, komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kemampuan mengambil keputusan. Melalui tahapan *pre-class preparation*, iRAT, tRAT, diskusi, aplikasi konsep, dan pemecahan studi kasus tentang etika bermedia sosial dalam perspektif Islam, mahasiswa dapat menghubungkan materi dengan permasalahan nyata dalam kehidupan. Pemanfaatan LMS, AI, sumber digital, dan aplikasi kolaboratif juga membantu mahasiswa mencari, menganalisis, dan mengembangkan informasi secara lebih efektif, tetapi tetap memerlukan kemampuan verifikasi dan penilaian kritis terhadap kebenaran sumber. Mahasiswa menyadari bahwa keberhasilan TBL sangat dipengaruhi oleh kesiapan individu, kontribusi setiap anggota, komunikasi yang terbuka, sikap saling menghargai, dan tanggung jawab terhadap hasil kerja tim. Pertanyaan refleksi:

1. Apa pemahaman baru yang diperoleh tentang TBL?
2. Bagaimana kontribusi Anda selama bekerja dalam tim?
3. Apa kendala yang muncul dalam proses kerja sama tim?
4. Bagaimana TBL membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah?
5. Bagaimana ICT membantu proses pembelajaran dan kerja tim?
6. Bagaimana penerapan TBL dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam?
7. Apa yang perlu diperbaiki agar penerapan TBL berikutnya lebih efektif?

EVALUASI

A. Soal Esai

1. Jelaskan konsep TBL sebagai strategi pembelajaran aktif.
2. Analisis karakteristik utama TBL.
3. Jelaskan tahapan implementasi TBL dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
4. Analisis perubahan peran dosen dan mahasiswa dalam TBL.
5. Jelaskan manfaat TBL dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah.
6. Analisis pemanfaatan ICT dalam mendukung implementasi TBL pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
7. Jelaskan pentingnya asesmen autentik dan *peer evaluation* dalam TBL.
8. Analisis kelebihan dan keterbatasan TBL dibandingkan strategi pembelajaran konvensional.
9. Menurut Saudara, bagaimana TBL dapat memperkuat pembentukan karakter, kepemimpinan, tanggung jawab, dan literasi digital dalam Pendidikan Agama Islam?
10. Rancang strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis TBL yang memanfaatkan teknologi digital secara efektif.

B. Penugasan

Mahasiswa diminta untuk menyusun rancangan pembelajaran PAI berbasis TBL dengan memanfaatkan ICT. Rancangan mencakup identitas, capaian dan tujuan pembelajaran, materi, persiapan mandiri (*pre-class preparation*), tes kesiapan individu (iRAT), tes kesiapan tim (tRAT), diskusi, pemecahan masalah, presentasi, dan refleksi. Mahasiswa berperan aktif dalam belajar dan bekerja sama dalam tim, sedangkan dosen berperan sebagai fasilitator dan pemberi umpan balik. Asesmen dilakukan melalui

penilaian individu, kerja tim, *peer evaluation*, dan hasil tugas dengan memanfaatkan teknologi digital. Pada akhir pembelajaran, mahasiswa melakukan refleksi terhadap kerja tim, kontribusi individu, pemanfaatan ICT, kemampuan memecahkan masalah, dan penerapan nilai-nilai Islam.

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Dosen memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran TBL, meliputi kesiapan individu, kontribusi mahasiswa dalam tim, kemampuan berdiskusi, berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, pemecahan masalah, serta kualitas hasil kerja. Umpan balik diberikan berdasarkan hasil iRAT, tRAT, diskusi, presentasi, asesmen autentik, dan *peer evaluation*. Mahasiswa menggunakan umpan balik tersebut untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam proses belajar maupun kerja tim. Sebagai tindak lanjut, mahasiswa memperbaiki hasil kerja kelompok dan mengembangkan rancangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis TBL dengan memanfaatkan ICT secara lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Barkley, E. F., Major, C. H., & Cross, K. P. (2014). *Collaborative learning techniques: A handbook for college faculty* (2nd ed.). Jossey-Bass.
- Barkley, E. F., & Major, C. H. (2020). *Student engagement techniques: A handbook for college faculty* (2nd ed.). Jossey-Bass.
- Fink, L. D. (2013). *Creating significant learning experiences: An integrated approach to designing college courses* (Revised and updated ed.). Jossey-Bass.
- Michaelsen, L. K., Knight, A. B., & Fink, L. D. (Eds.). (2004). *Team-based learning: A transformative use of small groups in college teaching*. Stylus.
- Michaelsen, L. K., & Sweet, M. (2011). Team-based learning for undergraduate nursing students. *New Directions for Teaching and Learning*, 2011(128), 41–50.
- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223–231.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning in elementary and secondary schools*. Education Endowment Foundation.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT: Konsep dan aplikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Kencana.

BAGIAN 15

COLLABORATIVE LEARNING (CoIL)

DESKRIPSI

Bab ini membahas *Collaborative Learning* sebagai strategi pembelajaran aktif yang menekankan kerja sama, interaksi, komunikasi, dan tanggung jawab bersama antarmahasiswa dalam membangun pengetahuan, menyelesaikan permasalahan, dan mencapai tujuan pembelajaran. Pembahasan mencakup konsep dasar, landasan teoretis, karakteristik, prinsip, tujuan, komponen utama, sintaks, serta peran dosen dan mahasiswa dalam *Collaborative Learning*. Bab ini juga membahas kelebihan dan keterbatasan *Collaborative Learning* serta relevansinya dalam Pendidikan Agama Islam untuk mengembangkan kemampuan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, kreativitas, pemecahan masalah, kepemimpinan, dan karakter Islami. Selain itu, mahasiswa mempelajari implementasi *Collaborative Learning* dalam pembelajaran PAI dengan memanfaatkan ICT. Melalui pembelajaran ini, mahasiswa diarahkan untuk mampu menganalisis, mengevaluasi, dan merancang pembelajaran PAI berbasis *Collaborative Learning* yang aktif, partisipatif, inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada pencapaian pembelajaran berbasis *Outcome-Based Education* (OBE).

CAPAIAN PEMBELAJARAN (CPMK DAN SUB-CPMK)

CPMK

Mahasiswa mampu menganalisis, mengevaluasi, dan merancang implementasi *Collaborative Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT secara kolaboratif, kritis, kreatif, inovatif, dan bertanggung jawab sesuai dengan prinsip *Outcome-Based Education* (OBE).

Sub-CPMK

Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa mampu:

1. Menganalisis konsep dan hakikat *Collaborative Learning* sebagai strategi pembelajaran aktif.
2. Menganalisis landasan teoretis, karakteristik, prinsip, tujuan, dan komponen utama *Collaborative Learning*.
3. Menganalisis sintaks *Collaborative Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
4. Menganalisis peran dosen dan mahasiswa dalam pelaksanaan *Collaborative Learning*.
5. Mengevaluasi kelebihan dan keterbatasan *Collaborative Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
6. Menganalisis relevansi *Collaborative Learning* dalam mengembangkan kompetensi dan karakter Islami.
7. Menganalisis pemanfaatan ICT untuk mendukung *Collaborative Learning*.
8. Mengevaluasi efektivitas *Collaborative Learning* dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, kreativitas, pemecahan masalah, kepemimpinan, dan tanggung jawab mahasiswa.
9. Merancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Collaborative Learning* dengan memanfaatkan ICT dan asesmen autentik.

CAPAIAN PEMBELAJARAN

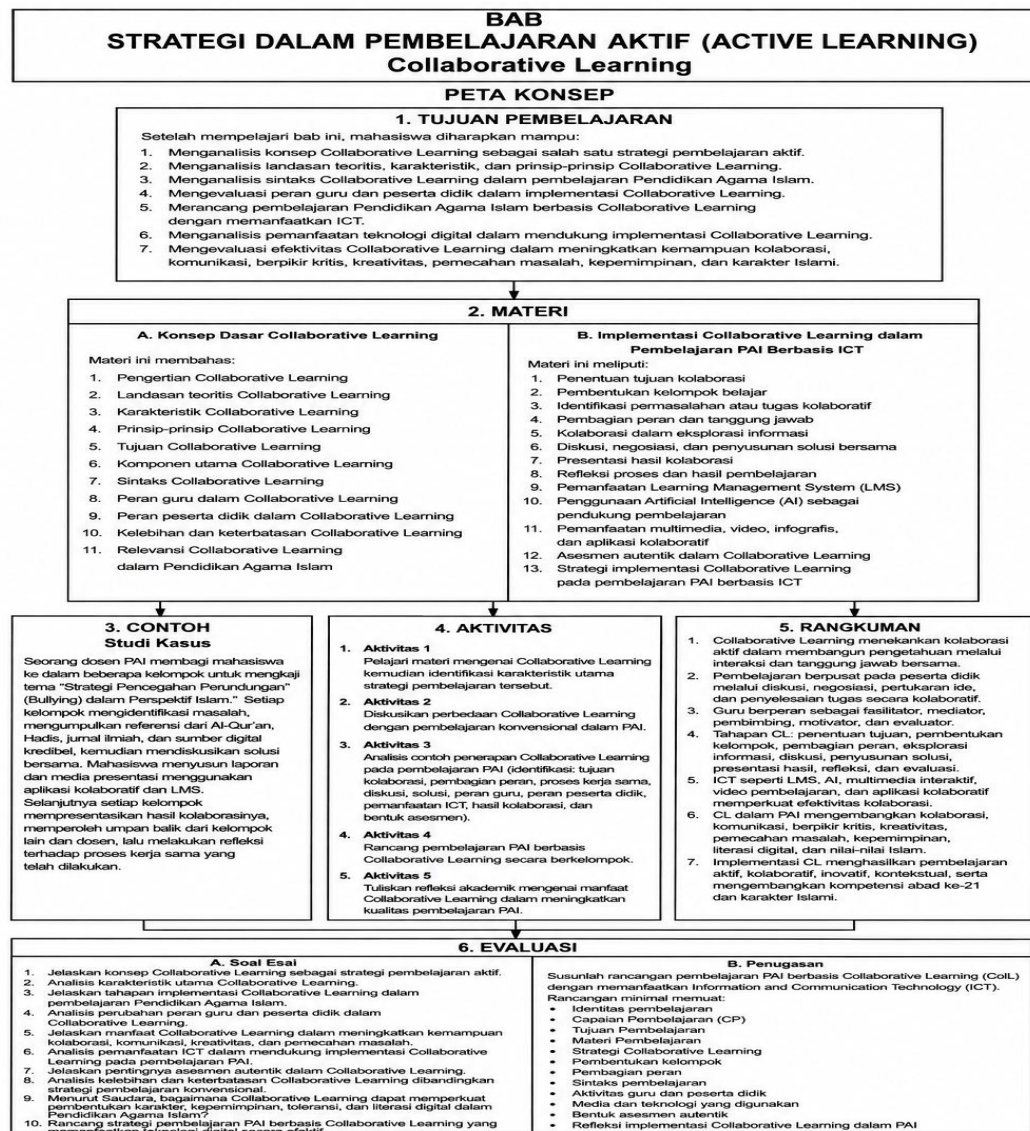
Setelah mempelajari Bab 15, mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dan mengevaluasi konsep, landasan teoretis, karakteristik, prinsip, komponen, sintaks, serta implementasi *Collaborative Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam; menganalisis pemanfaatan ICT dalam mendukung proses kolaborasi; serta merancang

pembelajaran PAI berbasis *Collaborative Learning* yang aktif, partisipatif, inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada *Outcome-Based Education* (OBE) dengan memanfaatkan LMS, AI, multimedia, video pembelajaran, dan sumber digital, serta mengembangkan kemampuan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, kreativitas, pemecahan masalah, kepemimpinan, literasi digital, dan karakter Islami.

ESTIMASI WAKTU PEMBELAJARAN

Tahapan Kegiatan	Estimasi Waktu
Membaca deskripsi bab, CPMK/Sub-CPMK, dan peta konsep	15 menit
Mempelajari materi pembelajaran	60 menit
Mengkaji studi kasus	30 menit
Melaksanakan aktivitas pembelajaran (kajian literatur, diskusi, atau mini project)	45 menit
Menyusun refleksi pembelajaran	15 menit
Mengerjakan evaluasi	35 menit

PETA KONSEP



MATERI PEMBELAJARAN

A. Konsep Dasar *Collaborative Learning*

1. Pengertian

Membahas konsep, definisi, hakikat, tujuan, dan ruang lingkup *Collaborative Learning* sebagai pendekatan pembelajaran yang menekankan kolaborasi antarmahasiswa dalam membangun pengetahuan, menyelesaikan permasalahan, dan mencapai tujuan pembelajaran secara bersama. Pembahasan juga menguraikan perbedaan *Collaborative Learning* dengan pendekatan pembelajaran lainnya.

2. Landasan Teoretis

Membahas berbagai teori yang menjadi dasar pengembangan *Collaborative Learning*, meliputi teori konstruktivisme, konstruktivisme sosial, teori pembelajaran sosial, dan teori komunitas belajar. Materi juga menjelaskan implikasi teori-teori tersebut terhadap perancangan dan pelaksanaan pembelajaran kolaboratif.

3. Karakteristik

Membahas karakteristik utama *Collaborative Learning*, seperti pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, kolaborasi dalam membangun pengetahuan, interaksi yang setara, tanggung jawab bersama, komunikasi yang terbuka, serta partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

4. Prinsip-Prinsip

Membahas prinsip-prinsip dasar yang menjadi landasan pelaksanaan *Collaborative Learning*, meliputi partisipasi aktif, tanggung jawab bersama, saling menghargai, komunikasi terbuka, refleksi, dan kolaborasi dalam membangun pengetahuan. Pembahasan juga menguraikan pentingnya penerapan prinsip-prinsip tersebut untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

5. Tujuan

Membahas tujuan penerapan *Collaborative Learning* dalam meningkatkan penguasaan konsep, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, pemecahan masalah, serta pengembangan sikap saling menghargai, tanggung jawab, dan kemampuan bekerja dalam tim.

6. Komponen Utama

Membahas komponen-komponen utama yang mendukung keberhasilan *Collaborative Learning*, meliputi tujuan bersama, interaksi kolaboratif, partisipasi aktif, komunikasi yang efektif, tanggung jawab bersama, refleksi, serta lingkungan belajar yang mendukung kolaborasi.

7. Sintaks

Membahas tahapan pelaksanaan *Collaborative Learning* secara sistematis, mulai dari orientasi pembelajaran, pembentukan kelompok, eksplorasi dan diskusi, penyelesaian tugas secara kolaboratif, presentasi hasil, hingga evaluasi dan refleksi pembelajaran.

8. Peran Dosen

Membahas peran dosen sebagai perancang pembelajaran, fasilitator, mediator, motivator, pembimbing, dan evaluator yang mendukung terciptanya lingkungan belajar kolaboratif serta memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan mahasiswa.

9. Peran Mahasiswa

Membahas peran mahasiswa sebagai pembelajar aktif yang berkontribusi dalam diskusi, berbagi pengalaman dan pengetahuan, membangun pemahaman bersama, menyelesaikan permasalahan secara kolaboratif, serta bertanggung jawab terhadap proses dan hasil pembelajaran.

10. Kelebihan dan Keterbatasan

Membahas berbagai kelebihan *Collaborative Learning*, seperti meningkatkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan hasil belajar. Selain itu, dibahas pula berbagai keterbatasannya, termasuk perbedaan tingkat partisipasi, pengelolaan kelompok, kebutuhan waktu yang lebih panjang, dan kesiapan dosen dalam memfasilitasi pembelajaran kolaboratif.

11. Relevansi dalam Pendidikan Agama Islam

Membahas penerapan *Collaborative Learning* dalam Pendidikan Agama Islam sebagai pendekatan yang mendukung pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa. Materi juga mengkaji relevansinya dalam mendukung pencapaian capaian pembelajaran berbasis *Outcome-Based Education (OBE)*, pengembangan kompetensi, serta internalisasi nilai-nilai Islam seperti ukhuwah, *ta'awun*, musyawarah, tanggung jawab, toleransi, dan saling menghargai dalam proses pembelajaran.

IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN

Tahap	Implementasi Strategi Pembelajaran
Analisis Kebutuhan	Mengidentifikasi Capaian Pembelajaran, karakteristik mahasiswa S2 PAI, materi pembelajaran, permasalahan yang akan dikaji, serta kesiapan sarana dan prasarana ICT untuk mendukung proses <i>Collaborative Learning</i> .
Penentuan Tujuan Kolaborasi	Dosen menentukan tujuan pembelajaran dan tujuan kolaborasi yang harus dicapai mahasiswa, termasuk kemampuan membangun pengetahuan bersama, berkomunikasi, berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengembangkan karakter Islami.
Pembentukan Kelompok	Dosen membentuk kelompok belajar dengan mempertimbangkan keberagaman kemampuan, pengalaman, dan latar belakang mahasiswa sehingga tercipta interaksi dan pertukaran gagasan yang konstruktif.
Pembagian Peran & Tanggung Jawab	Setiap anggota kelompok menentukan atau memperoleh peran dan tanggung jawab yang jelas dalam proses eksplorasi informasi, diskusi, penyusunan solusi, dan penyajian hasil kerja.
Eksplorasi Informasi	Mahasiswa mencari, memilih, dan menganalisis informasi dari Al-Qur'an, Hadis, jurnal ilmiah, buku, dan sumber digital yang kredibel. LMS digunakan untuk mengakses materi, sedangkan AI dapat digunakan sebagai pendukung eksplorasi informasi dan pengembangan ide dengan tetap melakukan verifikasi terhadap sumber.
Diskusi dan Kolaborasi	Mahasiswa berdiskusi secara aktif, bertukar pengetahuan dan pengalaman, mengemukakan pendapat, memberikan argumentasi, melakukan negosiasi, serta membangun pemahaman bersama untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan.
Penyusunan Solusi	Kelompok menyusun alternatif solusi berdasarkan hasil eksplorasi dan diskusi. Setiap anggota berkontribusi dalam menyusun laporan, infografis, media pembelajaran, atau produk kolaboratif lainnya sesuai dengan tugas yang telah disepakati.
Presentasi Hasil	Setiap kelompok mempresentasikan hasil kolaborasinya menggunakan media digital. Kelompok lain memberikan

	pertanyaan, tanggapan, kritik, dan saran untuk memperkaya serta memperbaiki hasil kerja.
Peran Dosen	Dosen berperan sebagai perancang, fasilitator, mediator, motivator, pembimbing, dan evaluator dengan memberikan arahan, memfasilitasi interaksi, mengklarifikasi konsep, memantau proses kolaborasi, serta memberikan umpan balik.
Evaluasi	Dosen menilai proses dan hasil pembelajaran melalui asesmen autentik dengan memperhatikan pemahaman materi, kontribusi individu, kualitas kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, kreativitas, pemecahan masalah, kepemimpinan, dan kualitas produk kelompok.
Refleksi	Mahasiswa melakukan refleksi terhadap proses dan hasil kolaborasi, termasuk kontribusi individu, pembagian peran, komunikasi, kendala yang dihadapi, pemanfaatan ICT, serta kemampuan kelompok dalam membangun pengetahuan dan menyelesaikan permasalahan.
Tindak Lanjut	Mahasiswa memperbaiki hasil kerja berdasarkan umpan balik dosen dan kelompok lain serta mengembangkan kemampuan menerapkan Collaborative Learning dalam pembelajaran PAI berbasis ICT secara lebih efektif dan berkelanjutan.

STUDI KASUS

Seorang dosen Pendidikan Agama Islam membagi mahasiswa ke dalam beberapa kelompok untuk mengkaji tema Strategi Pencegahan Perundungan (*Bullying*) dalam Perspektif Islam. Setiap kelompok bekerja secara kolaboratif untuk mengidentifikasi permasalahan, mengumpulkan referensi dari Al-Qur'an, Hadis, jurnal ilmiah, dan sumber digital yang kredibel, kemudian mendiskusikan berbagai alternatif solusi. Mahasiswa menyusun laporan dan media presentasi secara bersama menggunakan ICT. Selanjutnya setiap kelompok mempresentasikan hasil kolaborasinya, memperoleh umpan balik dari kelompok lain dan dosen, kemudian melakukan refleksi terhadap proses kerja sama yang telah dilakukan.

AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Aktivitas 1

Pelajari materi mengenai *Collaborative Learning* kemudian identifikasi karakteristik utama strategi pembelajaran tersebut.

Aktivitas 2

Diskusikan perbedaan *Collaborative Learning* dengan pembelajaran konvensional dalam Pendidikan Agama Islam.

Aktivitas 3

Analisis contoh penerapan *Collaborative Learning* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Identifikasi tujuan kolaborasi, pembagian peran, proses kerja sama, proses diskusi, penyusunan solusi, peran dosen, peran mahasiswa, pemanfaatan ICT, hasil kolaborasi, dan bentuk asesmen.

Aktivitas 4

Secara berkelompok, rancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Collaborative Learning*. Rancangan memuat tujuan pembelajaran, aktivitas kolaborasi, pembagian peran, langkah-langkah pembelajaran, media dan teknologi yang digunakan, serta bentuk asesmen autentik.

Aktivitas 5

Tuliskan refleksi akademik mengenai manfaat *Collaborative Learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada era transformasi digital.

RANGKUMAN

1. *Collaborative Learning* merupakan strategi pembelajaran aktif yang menekankan proses membangun pengetahuan melalui kerja sama, interaksi, dan tanggung jawab bersama antarmahasiswa.
2. Pembelajaran berpusat pada mahasiswa melalui diskusi, negosiasi, pertukaran ide, dan penyelesaian tugas secara kolaboratif.
3. Dosen berperan sebagai fasilitator, mediator, pembimbing, motivator, dan evaluator selama proses kolaborasi.
4. Tahapan *Collaborative Learning* meliputi penentuan tujuan, pembentukan kelompok, pembagian peran, eksplorasi informasi, diskusi, penyusunan solusi, presentasi hasil, refleksi, dan evaluasi.
5. Pemanfaatan ICT seperti *Learning Management System*, *Artificial Intelligence*, multimedia interaktif, video pembelajaran, aplikasi kolaboratif, dan sumber digital memperkuat efektivitas proses kolaborasi.
6. *Collaborative Learning* dalam Pendidikan Agama Islam mengembangkan kemampuan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, kreativitas, pemecahan masalah, kepemimpinan, literasi digital, serta pengamalan nilai-nilai Islam.
7. Implementasi *Collaborative Learning* menghasilkan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, partisipatif, inovatif, kontekstual, serta mampu mengembangkan kompetensi abad ke-21 dan karakter Islami.

REFLEKSI PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari dan menerapkan *Collaborative Learning*, mahasiswa merefleksikan bahwa pembelajaran kolaboratif memberikan pengalaman belajar yang menempatkan mahasiswa sebagai pembelajar aktif dalam membangun pengetahuan, bertukar gagasan, dan menyelesaikan permasalahan secara bersama. Melalui proses penentuan tujuan, pembentukan kelompok, pembagian peran, eksplorasi informasi, diskusi, penyusunan solusi, dan presentasi, mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, kreativitas, pemecahan masalah, kepemimpinan, dan tanggung jawab. Pemanfaatan ICT untuk membantu memperluas akses informasi serta mendukung interaksi dan penyelesaian tugas secara kolaboratif. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, proses *Collaborative Learning* menjadi sarana untuk menginternalisasikan nilai-nilai ukhuwah, *ta'awun*, musyawarah, tanggung jawab, toleransi, dan saling menghargai. Refleksi dilakukan dengan menilai kontribusi individu, kualitas kerja sama, pembagian peran, komunikasi, kendala yang dihadapi, serta hasil kolaborasi. Hasil refleksi tersebut menjadi dasar bagi mahasiswa untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan menerapkan *Collaborative Learning* dalam pembelajaran PAI berbasis ICT secara efektif, kontekstual, dan berkelanjutan. Pertanyaan Refleksi:

1. Apa pemahaman baru yang Anda peroleh tentang *Collaborative Learning*?
2. Bagaimana kontribusi Anda dalam membangun pengetahuan bersama?
3. Bagaimana pembagian peran memengaruhi keberhasilan kolaborasi?
4. Apa kendala yang Anda hadapi selama proses kolaborasi?
5. Bagaimana ICT membantu proses eksplorasi informasi dan kerja sama?
6. Bagaimana *Collaborative Learning* mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas?

7. Nilai-nilai Islami apa yang Anda terapkan selama bekerja secara kolaboratif?
8. Apa yang perlu diperbaiki dalam penerapan *Collaborative Learning* berikutnya?

EVALUASI

A. Soal Esai

1. Jelaskan konsep *Collaborative Learning* sebagai strategi pembelajaran aktif.
2. Analisis karakteristik utama *Collaborative Learning*.
3. Jelaskan tahapan implementasi *Collaborative Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
4. Analisis perubahan peran dosen dan mahasiswa dalam *Collaborative Learning*.
5. Jelaskan manfaat *Collaborative Learning* dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan pemecahan masalah.
6. Analisis pemanfaatan ICT dalam mendukung implementasi *Collaborative Learning* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
7. Jelaskan pentingnya asesmen autentik dalam *Collaborative Learning*.
8. Analisis kelebihan dan keterbatasan *Collaborative Learning* dibandingkan strategi pembelajaran konvensional.
9. Menurut Saudara, bagaimana *Collaborative Learning* dapat memperkuat pembentukan karakter, kepemimpinan, toleransi, dan literasi digital dalam Pendidikan Agama Islam?
10. Rancang strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Collaborative Learning* yang memanfaatkan ICT secara efektif.

B. Penugasan

Susunlah rancangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Collaborative Learning* dengan memanfaatkan ICT. Rancangan minimal memuat identitas pembelajaran, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi *collaborative learning*, pembentukan kelompok, pembagian peran, sintaks pembelajaran, aktivitas dosen dan mahasiswa, media dan teknologi yang digunakan, bentuk asesmen autentik, serta refleksi implementasinya dalam pembelajaran.

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Dosen memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran *Collaborative Learning* dengan memperhatikan pemahaman mahasiswa terhadap materi, keterlibatan dan kontribusi setiap anggota, kualitas komunikasi, kemampuan berkolaborasi, berpikir kritis, kreativitas, pemecahan masalah, kepemimpinan, serta kualitas hasil kerja kelompok. Umpan balik diberikan berdasarkan aktivitas eksplorasi informasi, diskusi, penyusunan solusi, presentasi, asesmen autentik, dan refleksi pembelajaran. Mahasiswa menggunakan umpan balik tersebut untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam proses kolaborasi serta memperbaiki hasil kerja kelompok. Sebagai tindak lanjut, mahasiswa menyempurnakan rancangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Collaborative Learning* dengan memanfaatkan ICT secara efektif. Mahasiswa juga diarahkan untuk meningkatkan kemampuan melakukan verifikasi informasi, berkomunikasi secara terbuka, menghargai perbedaan pendapat, berbagi tanggung jawab, serta menerapkan nilai ukhuwah, *ta'awun*, musyawarah, toleransi, dan saling menghargai dalam proses pembelajaran. Dosen selanjutnya memantau perkembangan mahasiswa dan memberikan bimbingan apabila masih terdapat kesulitan dalam menerapkan prinsip dan tahapan *Collaborative Learning* dalam pembelajaran PAI.

DAFTAR PUSTAKA

- Barkley, E. F., Cross, K. P., & Major, C. H. (2014). *Collaborative learning techniques: A handbook for college faculty* (2nd ed.). Jossey-Bass.
- Bruffee, K. A. (1995). Sharing our toys: Cooperative learning versus collaborative learning. *Change: The Magazine of Higher Learning*, 27(1), 12–18.
- Dillenbourg, P. (1999). *Collaborative learning: Cognitive and computational approaches*. Elsevier.
- Gokhale, A. A. (1995). Collaborative learning enhances critical thinking. *Journal of Technology Education*, 7(1), 22–30.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (2014). Cooperative learning: Improving university instruction by basing practice on validated theory. *Journal on Excellence in University Teaching*, 25(3–4), 85–118.
- Laal, M., & Ghodsi, S. M. (2012). Benefits of collaborative learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 31, 486–490.
- Panitz, T. (1999). *Collaborative versus cooperative learning: A comparison of the two concepts which will help us understand the underlying nature of interactive learning*. ERIC.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10.
- Suprijono, A. (2019). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT: Konsep dan aplikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Kencana.

BAGIAN 16

EXPERIENTIAL LEARNING

DESKRIPSI

Bab ini membahas *Experiential Learning* sebagai strategi pembelajaran aktif yang menempatkan pengalaman nyata sebagai sumber utama dalam membangun pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. Pembahasan mencakup konsep, landasan teoritis, karakteristik, prinsip, tujuan, komponen, dan siklus *Experiential Learning* yang meliputi *Concrete Experience*, *Reflective Observation*, *Abstract Conceptualization*, dan *Active Experimentation*. Bab ini juga membahas peran dosen dan mahasiswa, kelebihan dan keterbatasan *Experiential Learning*, serta relevansinya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, dibahas implementasi *Experiential Learning* berbasis ICT. Melalui pembelajaran berbasis pengalaman, mahasiswa diarahkan untuk mampu menghubungkan teori dengan praktik, melakukan refleksi, memecahkan masalah, bekerja secara kolaboratif, serta menginternalisasi nilai-nilai Islam dalam konteks kehidupan nyata.

CAPAIAN PEMBELAJARAN (CPMK DAN SUB-CPMK)

CPMK

Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa S2 Pendidikan Agama Islam mampu menganalisis, mengevaluasi, dan merancang implementasi strategi *Experiential Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT secara kontekstual, reflektif, inovatif, dan berorientasi pada pencapaian pembelajaran berbasis OBE.

Sub-CPMK

Setelah mengikuti pembelajaran pada bab ini, mahasiswa mampu:

1. Menjelaskan konsep, karakteristik, prinsip, tujuan, dan komponen utama *Experiential Learning* sebagai strategi pembelajaran aktif.
2. Menganalisis landasan teoritis *Experiential Learning* berdasarkan pemikiran David A. Kolb, John Dewey, Kurt Lewin, dan Jean Piaget.
3. Menganalisis siklus *Experiential Learning* yang meliputi *Concrete Experience*, *Reflective Observation*, *Abstract Conceptualization*, dan *Active Experimentation*.
4. Menganalisis peran dosen dan mahasiswa dalam menciptakan pembelajaran berbasis pengalaman yang aktif dan bermakna.
5. Mengevaluasi kelebihan dan keterbatasan *Experiential Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
6. Menganalisis pemanfaatan ICT untuk mendukung *Experiential Learning*.
7. Mengevaluasi penerapan *Experiential Learning* dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, reflektif, pemecahan masalah, kreativitas, kolaborasi, dan karakter Islami.
8. Merancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Experiential Learning* dengan memanfaatkan ICT dan menerapkan asesmen autentik.

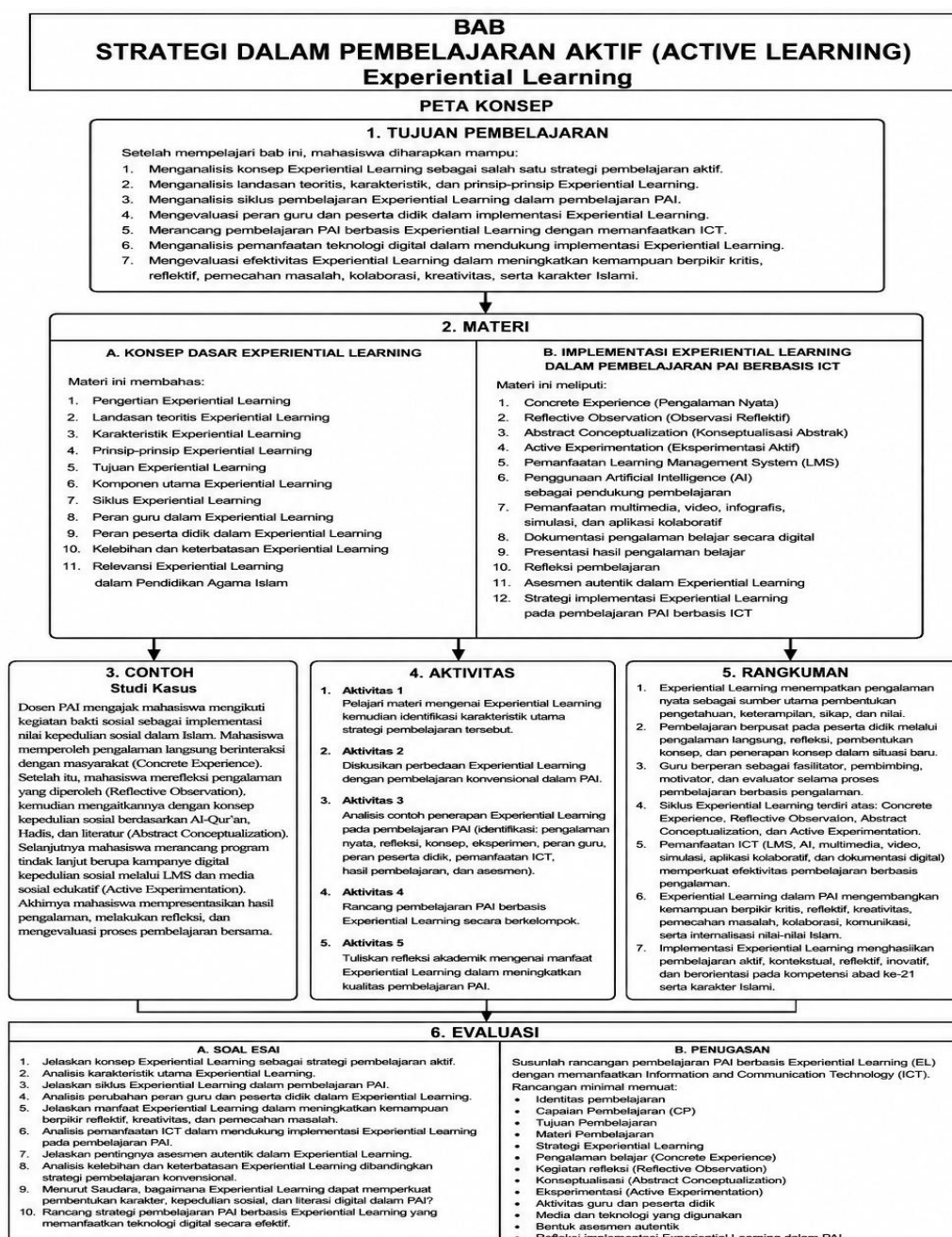
CAPAIAN PEMBELAJARAN

Setelah menyelesaikan bab ini, mahasiswa diharapkan mampu menganalisis konsep dan landasan *Experiential Learning*, menerapkan siklus pembelajaran berbasis pengalaman, mengevaluasi pemanfaatan ICT dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, serta merancang pembelajaran PAI berbasis *Experiential Learning* yang kontekstual, reflektif, kolaboratif, dan berorientasi pada OBE. Mahasiswa juga mampu menunjukkan kemampuan berpikir kritis, reflektif, kreatif, memecahkan masalah, bekerja sama, serta mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam pengalaman belajar nyata.

ESTIMASI WAKTU PEMBELAJARAN

Tahapan Kegiatan	Estimasi Waktu
Membaca deskripsi bab, CPMK/Sub-CPMK, dan peta konsep	15 menit
Mempelajari materi pembelajaran	60 menit
Mengkaji studi kasus	30 menit
Melaksanakan aktivitas pembelajaran (kajian literatur, diskusi, atau mini project)	45 menit
Menyusun refleksi pembelajaran	15 menit
Mengerjakan evaluasi	35 menit

PETA KONSEP



MATERI PEMBELAJARAN

A. Konsep Dasar Experiential Learning

Materi Pembelajaran

1. Pengertian

Membahas konsep, definisi, hakikat, tujuan, dan ruang lingkup *Experiential Learning* sebagai pendekatan pembelajaran yang menempatkan pengalaman langsung sebagai sumber utama dalam membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pembahasan juga menguraikan perbedaan *Experiential Learning* dengan pendekatan pembelajaran lainnya serta pentingnya refleksi sebagai bagian integral dari proses belajar.

2. Landasan Teoretis

Membahas berbagai teori yang menjadi dasar pengembangan *Experiential Learning*, meliputi teori belajar pengalaman (*experiential learning theory*), konstruktivisme, konstruktivisme sosial, dan teori pembelajaran reflektif. Materi juga menjelaskan kontribusi pemikiran David A. Kolb, John Dewey, Kurt Lewin, dan Jean Piaget dalam pengembangan pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman.

3. Karakteristik

Membahas karakteristik utama *Experiential Learning*, seperti pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, berorientasi pada pengalaman nyata, mendorong refleksi, mengintegrasikan teori dan praktik, serta menekankan keterlibatan aktif mahasiswa dalam membangun pengetahuan dan menyelesaikan permasalahan secara kontekstual.

4. Prinsip-Prinsip

Membahas prinsip-prinsip dasar yang menjadi landasan pelaksanaan *Experiential Learning*, meliputi belajar melalui pengalaman, refleksi terhadap pengalaman, konstruksi pengetahuan secara aktif, pembelajaran yang kontekstual, serta penerapan hasil belajar dalam situasi nyata. Pembahasan juga menguraikan pentingnya keterlibatan mahasiswa secara intelektual, emosional, dan sosial selama proses pembelajaran.

5. Tujuan

Membahas tujuan penerapan *Experiential Learning* dalam meningkatkan pemahaman konseptual, kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, kreativitas, serta kemampuan menghubungkan teori dengan praktik. Selain itu, materi mengkaji perannya dalam mengembangkan kemandirian belajar, tanggung jawab, dan pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*).

6. Komponen Utama

Membahas komponen-komponen utama yang mendukung keberhasilan *Experiential Learning*, meliputi pengalaman nyata, observasi dan refleksi, konseptualisasi, eksperimen aktif, serta lingkungan belajar yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menguji dan mengembangkan pengetahuan berdasarkan pengalaman.

7. Siklus

Membahas tahapan *Experiential Learning* berdasarkan siklus pembelajaran Kolb, yang meliputi *concrete experience*, *reflective observation*, *abstract conceptualization*, dan *active experimentation*. Materi juga menjelaskan hubungan antartahapan serta penerapannya dalam merancang pembelajaran yang sistematis dan berkesinambungan.

8. Peran Dosen dalam

Membahas peran dosen sebagai perancang pengalaman belajar, fasilitator, motivator, pembimbing, dan evaluator yang membantu mahasiswa menghubungkan

pengalaman dengan konsep teoretis serta memfasilitasi proses refleksi dan penerapan hasil belajar dalam berbagai konteks.

9. Peran Mahasiswa

Membahas peran mahasiswa sebagai pembelajar aktif yang terlibat secara langsung dalam pengalaman belajar, melakukan observasi dan refleksi, membangun pemahaman konseptual, serta menerapkan hasil belajar untuk menyelesaikan berbagai permasalahan secara mandiri maupun kolaboratif.

10. Kelebihan dan Keterbatasan

Membahas berbagai kelebihan *Experiential Learning*, seperti meningkatkan pemahaman yang bermakna, kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, kreativitas, dan kesiapan menghadapi situasi nyata. Selain itu, dibahas pula berbagai keterbatasannya, termasuk kebutuhan waktu yang lebih panjang, kesiapan dosen dalam merancang pengalaman belajar, ketersediaan sumber belajar, serta kompleksitas pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran.

11. Relevansi dalam Pendidikan Agama Islam

Membahas penerapan *Experiential Learning* dalam Pendidikan Agama Islam sebagai pendekatan yang mengintegrasikan pengalaman, refleksi, dan praktik dalam memahami serta mengamalkan ajaran Islam. Materi juga mengkaji relevansinya dalam mendukung pencapaian capaian pembelajaran berbasis *Outcome-Based Education* (OBE), pengembangan kompetensi abad ke-21, serta internalisasi nilai-nilai Islam melalui pengalaman belajar yang autentik, kontekstual, dan bermakna.

IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN

Tahap Implementasi	Implementasi Strategi
Orientasi	Dosen menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan stimulus berupa kasus, video, atau permasalahan nyata dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
Concrete Experience	Mahasiswa terlibat langsung dalam pengalaman nyata, seperti kegiatan sosial, observasi, praktik, atau analisis kasus yang berkaitan dengan nilai-nilai Islam.
Reflective Observation	Mahasiswa mengamati, mendiskusikan, dan merefleksikan pengalaman yang diperoleh dengan mengidentifikasi masalah, pembelajaran, dan nilai-nilai yang ditemukan.
Abstract Conceptualization	Mahasiswa menghubungkan hasil pengalaman dan refleksi dengan konsep, teori, Al-Qur'an, Hadis, serta literatur ilmiah yang relevan.
Active Experimentation	Mahasiswa menerapkan konsep yang telah diperoleh pada situasi baru melalui penyusunan solusi, proyek, media pembelajaran, atau kegiatan nyata berbasis ICT.
Presentasi dan Diskusi	Mahasiswa mempresentasikan hasil pengalaman dan penerapan konsep, kemudian melakukan diskusi untuk memperoleh penguatan dan umpan balik.
Asesmen Autentik	Dosen menilai proses dan hasil pembelajaran melalui laporan pengalaman, portofolio, produk, presentasi, aktivitas kolaboratif, dan refleksi.
Refleksi dan Tindak Lanjut	Mahasiswa menyusun refleksi akhir mengenai pengalaman belajar, pemahaman yang diperoleh, serta rencana penerapan hasil belajar dalam pembelajaran PAI.

STUDI KASUS

Seorang dosen Pendidikan Agama Islam mengajak mahasiswa mengikuti kegiatan bakti sosial di lingkungan masyarakat sebagai implementasi nilai kepedulian sosial dalam Islam. Selama kegiatan, mahasiswa memperoleh pengalaman langsung dalam berinteraksi dengan masyarakat (*Concrete Experience*). Setelah kegiatan selesai, mahasiswa melakukan refleksi terhadap pengalaman yang diperoleh (*Reflective Observation*), kemudian mengaitkan pengalaman tersebut dengan konsep kepedulian sosial berdasarkan Al-Qur'an, Hadis, dan literatur ilmiah (*Abstract Conceptualization*). Selanjutnya mahasiswa merancang program tindak lanjut berupa kampanye digital kepedulian sosial melalui *Learning Management System* dan media sosial edukatif (*Active Experimentation*). Pada akhir pembelajaran, mahasiswa mempresentasikan hasil pengalaman, melakukan refleksi, dan mengevaluasi proses pembelajaran secara bersama.

AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Aktivitas 1

Pelajari materi mengenai *Experiential Learning* kemudian identifikasi karakteristik utama strategi pembelajaran tersebut.

Aktivitas 2

Diskusikan perbedaan *Experiential Learning* dengan pembelajaran konvensional dalam Pendidikan Agama Islam.

Aktivitas 3

Analisis contoh penerapan *Experiential Learning* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Identifikasi: Pengalaman nyata yang diperoleh, hasil refleksi, konsep yang dibangun, bentuk eksperimen atau penerapan, peran dosen, peran mahasiswa, pemanfaatan ICT, hasil pembelajaran, dan bentuk asesmen.

Aktivitas 4

Secara berkelompok, rancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Experiential Learning*. Rancangan memuat: Tujuan pembelajaran, pengalaman belajar yang dirancang, kegiatan refleksi, proses konseptualisasi, kegiatan eksperimen, media dan teknologi yang digunakan, serta bentuk asesmen autentik.

Aktivitas 5

Tuliskan refleksi akademik mengenai manfaat *Experiential Learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada era transformasi digital.

RANGKUMAN

1. *Experiential Learning* merupakan strategi pembelajaran aktif yang menempatkan pengalaman nyata sebagai sumber utama pembentukan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai.
2. Pembelajaran berpusat pada mahasiswa melalui pengalaman langsung, refleksi, pembentukan konsep, dan penerapan konsep dalam situasi baru.
3. Dosen berperan sebagai fasilitator, pembimbing, motivator, dan evaluator selama proses pembelajaran berbasis pengalaman.
4. Siklus *Experiential Learning* meliputi *Concrete Experience*, *Reflective Observation*, *Abstract Conceptualization*, dan *Active Experimentation*.
5. Pemanfaatan ICT seperti *Learning Management System*, *Artificial Intelligence*, multimedia interaktif, video pembelajaran, simulasi digital, dan aplikasi kolaboratif memperkuat efektivitas pembelajaran berbasis pengalaman.
6. *Experiential Learning* dalam Pendidikan Agama Islam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, reflektif, kreativitas, pemecahan masalah, kolaborasi, komunikasi, serta internalisasi nilai-nilai Islam melalui pengalaman nyata.

7. Implementasi *Experiential Learning* menghasilkan pembelajaran yang aktif, kontekstual, reflektif, inovatif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21 serta karakter Islami.

REFLEKSI PEMBELAJARAN

Refleksi pembelajaran dilakukan untuk membantu mahasiswa mengevaluasi pengalaman belajar selama mengikuti strategi *Experiential Learning*. Mahasiswa merefleksikan pengalaman nyata yang diperoleh, proses mengamati dan menganalisis pengalaman, keterkaitannya dengan konsep dan teori Pendidikan Agama Islam, serta penerapan pengetahuan pada situasi baru. Refleksi juga diarahkan untuk menilai kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, kreativitas, dan internalisasi nilai-nilai Islam. Pemanfaatan ICT dapat digunakan untuk mendokumentasikan proses refleksi. Pertanyaan refleksi:

1. Apa pengalaman paling bermakna yang saya peroleh selama pembelajaran?
2. Apa yang saya pelajari dari pengalaman tersebut?
3. Bagaimana pengalaman tersebut berkaitan dengan konsep dan teori PAI?
4. Bagaimana saya menerapkan konsep yang telah dipelajari pada situasi nyata?
5. Apa kesulitan yang saya hadapi selama proses pembelajaran dan bagaimana cara mengatasinya?
6. Bagaimana pemanfaatan ICT membantu saya dalam proses belajar dan refleksi?
7. Nilai-nilai Islam apa yang saya peroleh dan bagaimana penerapannya dalam kehidupan?
8. Apa yang perlu saya perbaiki untuk meningkatkan pembelajaran berikutnya?

EVALUASI

A. Soal Esai

1. Jelaskan konsep *Experiential Learning* sebagai strategi pembelajaran aktif.
2. Analisis karakteristik utama *Experiential Learning*.
3. Jelaskan siklus *Experiential Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
4. Analisis perubahan peran dosen dan mahasiswa dalam *Experiential Learning*.
5. Jelaskan manfaat *Experiential Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir reflektif, kreativitas, dan pemecahan masalah.
6. Analisis pemanfaatan ICT dalam mendukung implementasi *Experiential Learning* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
7. Jelaskan pentingnya asesmen autentik dalam *Experiential Learning*.
8. Analisis kelebihan dan keterbatasan *Experiential Learning* dibandingkan strategi pembelajaran konvensional.
9. Menurut Saudara, bagaimana *Experiential Learning* dapat memperkuat pembentukan karakter, kepedulian sosial, dan literasi digital dalam Pendidikan Agama Islam?
10. Rancang strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Experiential Learning* yang memanfaatkan teknologi digital secara efektif.

B. Penugasan

Umpan balik diberikan untuk membantu mahasiswa mengetahui tingkat pemahaman, kualitas refleksi, dan kemampuan menerapkan *Experiential Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dosen memberikan umpan balik terhadap proses pengalaman belajar, hasil analisis, refleksi, penerapan konsep, penggunaan ICT, serta asesmen autentik. Mahasiswa yang telah mencapai capaian pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan rancangan *Experiential Learning* yang lebih inovatif dan kontekstual. Mahasiswa yang belum mencapai capaian pembelajaran diberikan bimbingan,

kesempatan memperbaiki tugas, dan kegiatan pengayaan melalui studi kasus atau pengalaman belajar tambahan. Tindak lanjut diarahkan pada kemampuan mahasiswa menerapkan *Experiential Learning* secara mandiri dalam pembelajaran PAI berbasis ICT. Hal ini sejalan dengan tujuan bab yang menekankan kemampuan merancang dan mengevaluasi pembelajaran berbasis pengalaman serta pemanfaatan teknologi digital.

Susunlah rancangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Experiential Learning* dengan memanfaatkan *Information and Communication Technology*. Rancangan minimal memuat: Identitas pembelajaran, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi experiential learning, pengalaman belajar (*concrete experience*), kegiatan refleksi (*reflective observation*), konseptualisasi (*abstract conceptualization*), eksperimentasi (*active experimentation*), aktivitas dosen dan mahasiswa, media dan teknologi yang digunakan, bentuk asesmen autentik, serta refleksi implementasi *experiential learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Umpun balik diberikan untuk membantu mahasiswa mengetahui tingkat pemahaman, kualitas refleksi, dan kemampuan menerapkan *Experiential Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dosen memberikan umpan balik terhadap proses pengalaman belajar, hasil analisis, refleksi, penerapan konsep, penggunaan ICT, serta asesmen autentik. Mahasiswa yang telah mencapai capaian pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan rancangan *Experiential Learning* yang lebih inovatif dan kontekstual. Mahasiswa yang belum mencapai capaian pembelajaran diberikan bimbingan, kesempatan memperbaiki tugas, dan kegiatan pengayaan melalui studi kasus atau pengalaman belajar tambahan. Tindak lanjut diarahkan pada kemampuan mahasiswa menerapkan *Experiential Learning* secara mandiri dalam pembelajaran PAI berbasis ICT. Hal ini sejalan dengan tujuan bab yang menekankan kemampuan merancang dan mengevaluasi pembelajaran berbasis pengalaman serta pemanfaatan teknologi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.
- Lewin, K. (1951). *Field theory in social science: Selected theoretical papers*. Harper & Row.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach* (9th ed.). McGraw-Hill.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of teaching* (9th ed.). Pearson.
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Majid, A. (2014). *Strategi pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.

BAGIAN 17

FLIPPED CLASSROOM

DESKRIPSI

Bab ini membahas *Flipped Classroom* sebagai strategi pembelajaran aktif yang membalik pola pembelajaran konvensional dengan memindahkan kegiatan mempelajari materi ke luar kelas melalui sumber belajar digital, sedangkan waktu pembelajaran di kelas digunakan untuk diskusi, klarifikasi konsep, pemecahan masalah, kolaborasi, presentasi, dan refleksi. Pembahasan meliputi konsep, landasan teoritis, karakteristik, prinsip, tujuan, komponen, sintaks, serta peran dosen dan mahasiswa dalam *Flipped Classroom*. Bab ini juga membahas kelebihan dan keterbatasan serta relevansinya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Implementasi *Flipped Classroom* berbasis ICT untuk mendukung pembelajaran yang aktif, fleksibel, inovatif, dan berorientasi pada pencapaian pembelajaran berbasis OBE.

CAPAIAN PEMBELAJARAN (CPMK DAN SUB-CPMK)

CPMK

Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa mampu menganalisis, mengevaluasi, dan merancang implementasi *Flipped Classroom* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT secara aktif, fleksibel, kolaboratif, inovatif, dan berorientasi pada pencapaian pembelajaran berbasis OBE.

Sub-CPMK

Setelah mengikuti pembelajaran pada bab ini, mahasiswa mampu:

1. Menjelaskan konsep, karakteristik, prinsip, tujuan, dan komponen *Flipped Classroom* sebagai strategi pembelajaran aktif.
2. Menganalisis landasan teoritis *Flipped Classroom*, meliputi konstruktivisme, konstruktivisme sosial, *active learning*, *self-directed learning*, *blended learning*, dan pembelajaran multimedia.
3. Menganalisis sintaks *Flipped Classroom* yang meliputi kegiatan *pre-class learning*, *in-class learning*, dan *post-class reflection*.
4. Menganalisis peran dosen dan mahasiswa dalam pelaksanaan *Flipped Classroom*.
5. Mengevaluasi kelebihan dan keterbatasan *Flipped Classroom* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
6. Menganalisis pemanfaatan ICT, LMS, AI, video pembelajaran, e-book, multimedia, dan aplikasi kolaboratif dalam mendukung *Flipped Classroom*.
7. Mengevaluasi efektivitas *Flipped Classroom* dalam mengembangkan berpikir kritis, kemandirian belajar, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, literasi digital, dan karakter Islami.
8. Merancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Flipped Classroom* dengan memanfaatkan ICT dan menerapkan asesmen autentik.

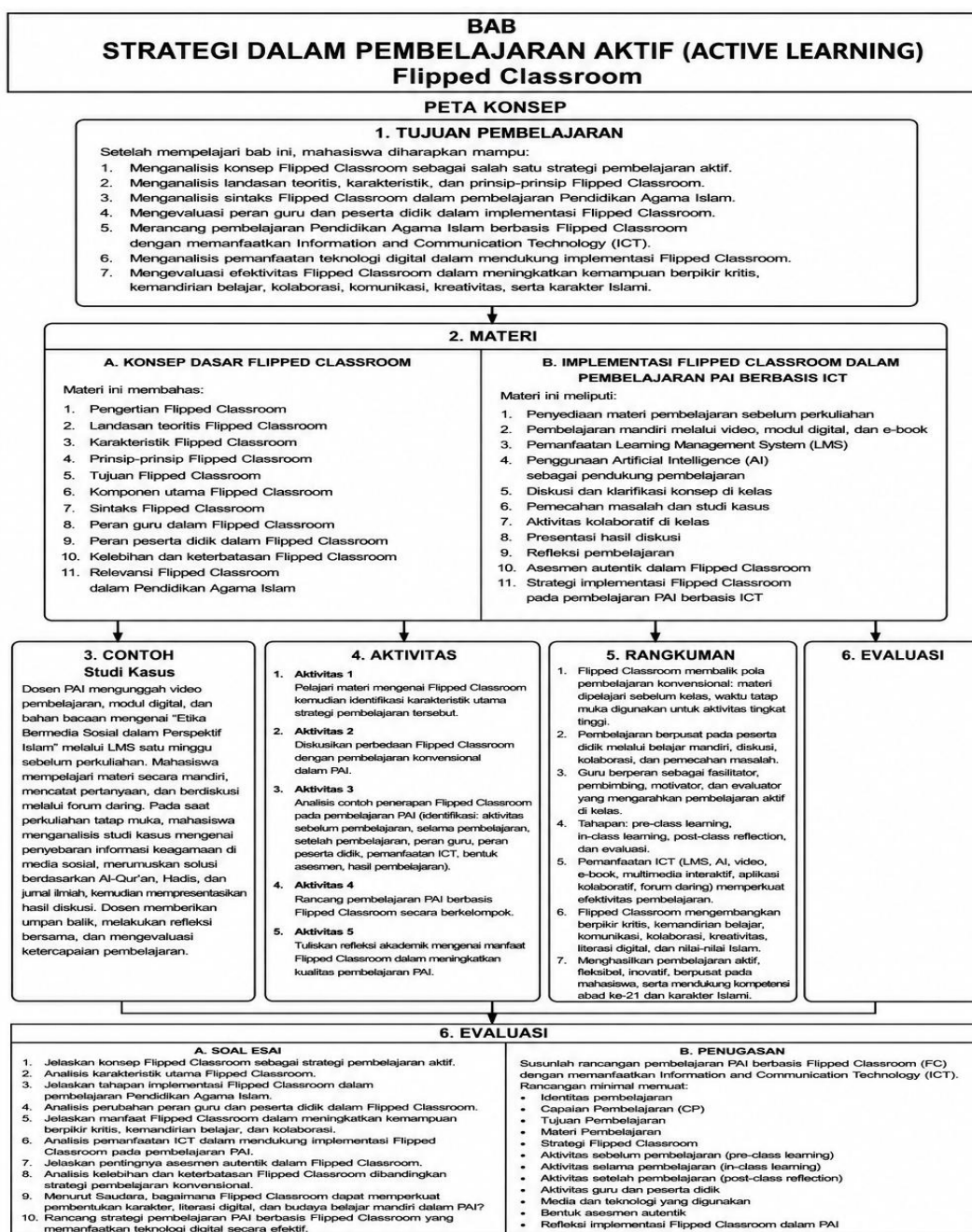
CAPAIAN PEMBELAJARAN

Setelah menyelesaikan bab ini, mahasiswa diharapkan mampu menganalisis konsep dan landasan *Flipped Classroom*, menerapkan sintaks pembelajaran sebelum, selama, dan setelah perkuliahan, mengevaluasi pemanfaatan ICT dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, serta merancang pembelajaran PAI berbasis *Flipped Classroom* yang aktif, fleksibel, kolaboratif, inovatif, dan berorientasi pada OBE. Mahasiswa juga mampu menunjukkan kemandirian belajar, berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, komunikasi, kolaborasi, literasi digital, serta kemampuan mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam proses pembelajaran.

ESTIMASI WAKTU PMBELAJARAN

Tahapan Kegiatan	Estimasi Waktu
Membaca deskripsi bab, CPMK/Sub-CPMK, dan peta konsep	15 menit
Mempelajari materi pembelajaran	60 menit
Mengkaji studi kasus	30 menit
Melaksanakan aktivitas pembelajaran (kajian literatur, diskusi, atau mini project)	45 menit
Menyusun refleksi pembelajaran	15 menit
Mengerjakan evaluasi	35 menit

PETA KONSEP



MATERI PEMBELAJARAN

A. Konsep Dasar *Flipped Classroom*

1. Pengertian

Membahas konsep, definisi, hakikat, tujuan, dan ruang lingkup *Flipped Classroom* sebagai model pembelajaran yang membalik pola pembelajaran konvensional dengan memindahkan penyampaian materi ke luar kelas melalui media digital, sedangkan waktu tatap muka dimanfaatkan untuk diskusi, pemecahan masalah, kolaborasi, dan pendalaman materi. Pembahasan juga menguraikan perbedaan *Flipped Classroom* dengan pembelajaran tradisional serta kedudukannya sebagai salah satu model pembelajaran yang mendukung transformasi pembelajaran digital.

2. Landasan Teoretis

Membahas berbagai teori yang menjadi dasar pengembangan *Flipped Classroom*, meliputi teori konstruktivisme, konstruktivisme sosial, teori pembelajaran aktif (*active learning*), teori pembelajaran mandiri (*self-directed learning*), teori pembelajaran campuran (*blended learning*), dan teori pembelajaran multimedia. Materi juga mengkaji kontribusi teori-teori tersebut dalam mendukung pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, fleksibel, dan berbasis teknologi.

3. Karakteristik

Membahas karakteristik utama *Flipped Classroom*, yaitu pembelajaran yang memadukan aktivitas belajar mandiri sebelum perkuliahan dengan aktivitas kolaboratif saat tatap muka. Materi menguraikan ciri-ciri pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, pemanfaatan teknologi digital, fleksibilitas waktu dan tempat belajar, interaksi yang lebih intensif di kelas, serta penekanan pada aktivitas berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*).

4. Prinsip-Prinsip

Membahas prinsip-prinsip dasar yang menjadi landasan penerapan *Flipped Classroom*, meliputi pembelajaran aktif, pembelajaran mandiri, fleksibilitas akses belajar, interaksi kolaboratif, pemanfaatan teknologi digital, diferensiasi pembelajaran, serta pemberian umpan balik secara berkelanjutan. Materi juga menjelaskan pentingnya kesiapan mahasiswa dan dosen dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan bermakna.

5. Tujuan

Membahas tujuan penerapan *Flipped Classroom* dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, mendorong kemandirian belajar, mengoptimalkan waktu tatap muka, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan literasi digital. Selain itu, materi mengkaji kontribusi *Flipped Classroom* dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa serta kualitas proses dan hasil pembelajaran.

6. Komponen Utama

Membahas komponen-komponen utama yang mendukung keberhasilan *Flipped Classroom*, meliputi materi pembelajaran digital, aktivitas belajar mandiri sebelum kelas, kegiatan pembelajaran aktif di kelas, interaksi antara dosen dan mahasiswa, teknologi pendukung pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran yang berorientasi pada proses dan hasil belajar.

7. Sintaks

Membahas tahapan pelaksanaan *Flipped Classroom* secara sistematis, mulai dari penyediaan materi pembelajaran sebelum pertemuan, pembelajaran mandiri oleh mahasiswa, kegiatan diskusi dan klarifikasi konsep di kelas, pemecahan masalah secara kolaboratif, presentasi hasil diskusi, hingga evaluasi dan refleksi

pembelajaran. Materi juga menjelaskan keterkaitan setiap tahapan dalam mendukung pencapaian capaian pembelajaran secara optimal.

8. Peran Dosen

Membahas peran dosen sebagai perancang pembelajaran, pengembang materi digital, fasilitator, motivator, pembimbing, dan evaluator. Materi menguraikan tanggung jawab dosen dalam menyiapkan sumber belajar yang berkualitas, memfasilitasi diskusi dan pembelajaran aktif di kelas, memberikan umpan balik yang konstruktif, serta mengevaluasi ketercapaian kompetensi mahasiswa secara berkelanjutan.

9. Peran Mahasiswa

Membahas peran mahasiswa sebagai pembelajar mandiri yang bertanggung jawab mempelajari materi sebelum pembelajaran tatap muka, berpartisipasi aktif dalam diskusi, bekerja sama menyelesaikan permasalahan, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar. Materi juga mengkaji pentingnya kemandirian, disiplin, literasi digital, dan tanggung jawab akademik dalam keberhasilan penerapan *Flipped Classroom*.

10. Kelebihan dan Keterbatasan

Membahas berbagai kelebihan *Flipped Classroom*, seperti meningkatkan fleksibilitas belajar, mengoptimalkan waktu pembelajaran di kelas, mendorong pembelajaran aktif, meningkatkan interaksi dosen dan mahasiswa, serta mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan literasi digital. Selain itu, dibahas pula berbagai keterbatasannya, antara lain ketergantungan pada akses teknologi, kesiapan mahasiswa untuk belajar mandiri, kompetensi digital dosen, ketersediaan perangkat pembelajaran, serta tantangan dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi.

11. Relevansi dalam Pendidikan Agama Islam

Membahas penerapan *Flipped Classroom* dalam Pendidikan Agama Islam sebagai model pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital dengan pembelajaran aktif dan reflektif. Materi mengkaji relevansinya dalam mendukung pencapaian capaian pembelajaran berbasis *Outcome-Based Education (OBE)*, pengembangan kompetensi abad ke-21, penguatan literasi digital, serta internalisasi nilai-nilai Islam melalui kegiatan diskusi, refleksi, kolaborasi, dan pemecahan masalah yang kontekstual. Selain itu, dibahas implementasi *Flipped Classroom* untuk menciptakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih fleksibel, inovatif, partisipatif, dan berorientasi pada pembentukan kompetensi akademik serta karakter Islami.

IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN

Tahap Implementasi	Implementasi Strategi
Persiapan Pembelajaran	Dosen menyiapkan tujuan pembelajaran, materi digital, video pembelajaran, modul, e-book, dan sumber belajar yang diunggah melalui LMS sebelum perkuliahan.
Pre-Class Learning	Mahasiswa mempelajari materi secara mandiri melalui video, modul digital, e-book, atau sumber belajar lain yang tersedia di LMS serta mencatat pertanyaan atau konsep yang belum dipahami.
Eksplorasi dan Klarifikasi Konsep	Mahasiswa mendiskusikan hasil belajar mandiri dan mengklarifikasi konsep yang belum dipahami. Dosen memberikan penguatan dan menjelaskan bagian materi yang masih memerlukan pemahaman lebih lanjut.

In-Class Learning	Mahasiswa terlibat dalam diskusi, studi kasus, pemecahan masalah, dan aktivitas kolaboratif yang berkaitan dengan materi PAI.
Kolaborasi dan Pemecahan Masalah	Mahasiswa bekerja secara berkelompok untuk menganalisis permasalahan PAI, mencari solusi berdasarkan Al-Qur'an, Hadis, dan sumber ilmiah, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif.
Presentasi	Mahasiswa mempresentasikan hasil diskusi atau pemecahan masalah, kemudian memperoleh tanggapan dari kelompok lain dan umpan balik dari dosen.
Post-Class Reflection	Mahasiswa melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran, mengidentifikasi pemahaman yang diperoleh, kesulitan yang dihadapi, serta penerapan materi dalam konteks pembelajaran PAI.
Asesmen dan Tindak Lanjut	Dosen melakukan asesmen autentik terhadap pengetahuan, keterampilan, sikap, proses, dan hasil belajar serta memberikan umpan balik dan tindak lanjut untuk meningkatkan capaian pembelajaran.

STUDI KASUS

Seorang dosen Pendidikan Agama Islam mengunggah video pembelajaran, modul digital, dan bahan bacaan mengenai Etika Bermedia Sosial dalam Perspektif Islam melalui *Learning Management System* satu minggu sebelum perkuliahan. Mahasiswa mempelajari materi secara mandiri, mencatat pertanyaan, dan berdiskusi melalui forum daring. Pada saat perkuliahan tatap muka, mahasiswa bekerja dalam kelompok untuk menganalisis studi kasus mengenai penyebaran informasi keagamaan di media sosial, merumuskan solusi berdasarkan Al-Qur'an, Hadis, dan jurnal ilmiah, kemudian mempresentasikan hasil diskusi. Dosen memberikan umpan balik, melakukan refleksi bersama mahasiswa, dan mengevaluasi ketercapaian pembelajaran.

AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Aktivitas 1

Pelajari materi mengenai *Flipped Classroom* kemudian identifikasi karakteristik utama strategi pembelajaran tersebut.

Aktivitas 2

Diskusikan perbedaan *Flipped Classroom* dengan pembelajaran konvensional dalam Pendidikan Agama Islam.

Aktivitas 3

Analisis contoh penerapan *Flipped Classroom* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Identifikasi: Aktivitas sebelum pembelajaran, aktivitas selama pembelajaran, aktivitas setelah pembelajaran, peran dosen, peran mahasiswa, pemanfaatan ICT, bentuk asesmen, dan hasil pembelajaran

Aktivitas 4

Secara berkelompok, rancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Flipped Classroom*. Rancangan memuat: Tujuan pembelajaran, materi prapembelajaran, aktivitas pembelajaran di kelas, aktivitas refleksi, media dan teknologi yang digunakan, serta bentuk asesmen autentik.

Aktivitas 5

Tuliskan refleksi akademik mengenai manfaat *Flipped Classroom* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada era transformasi digital.

RANGKUMAN

1. *Flipped Classroom* merupakan strategi pembelajaran aktif yang membalik pola pembelajaran konvensional dengan menempatkan penyampaian materi sebelum pertemuan di kelas dan memanfaatkan waktu tatap muka untuk aktivitas pembelajaran tingkat tinggi.
2. Pembelajaran berpusat pada mahasiswa melalui belajar mandiri, diskusi, kolaborasi, pemecahan masalah, dan refleksi.
3. Dosen berperan sebagai fasilitator, pembimbing, motivator, dan evaluator yang mengarahkan proses pembelajaran aktif di kelas.
4. Tahapan *Flipped Classroom* meliputi pembelajaran mandiri sebelum kelas, diskusi dan klarifikasi konsep di kelas, penerapan konsep melalui aktivitas kolaboratif, refleksi, dan evaluasi.
5. Pemanfaatan ICT seperti *Learning Management System*, *Artificial Intelligence*, video pembelajaran, *e-book*, multimedia interaktif, aplikasi kolaboratif, dan forum diskusi daring memperkuat efektivitas *Flipped Classroom*.
6. *Flipped Classroom* dalam Pendidikan Agama Islam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kemandirian belajar, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, literasi digital, dan internalisasi nilai-nilai Islam.
7. Implementasi *Flipped Classroom* menghasilkan pembelajaran yang aktif, fleksibel, inovatif, berpusat pada mahasiswa, dan mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 serta karakter Islami.

REFLEKSI PEMBELAJARAN

Refleksi pembelajaran dilakukan untuk membantu mahasiswa mengevaluasi proses dan hasil belajar melalui penerapan *Flipped Classroom*. Mahasiswa merefleksikan pengalaman belajar mandiri sebelum perkuliahan, keterlibatan dalam diskusi dan pemecahan masalah di kelas, serta pemanfaatan ICT dalam mendukung pembelajaran. Refleksi juga diarahkan untuk menilai perkembangan kemandirian belajar, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, literasi digital, dan pemahaman terhadap nilai-nilai Islam. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki proses belajar dan merencanakan penerapan pengetahuan dalam pembelajaran PAI berikutnya. Pertanyaan refleksi:

1. Apa yang saya pahami setelah mempelajari materi sebelum perkuliahan?
2. Bagian materi apa yang masih sulit saya pahami?
3. Bagaimana kegiatan diskusi dan pemecahan masalah membantu memperdalam pemahaman saya?
4. Bagaimana saya berkontribusi dalam kegiatan kolaboratif?
5. Bagaimana ICT membantu saya belajar secara mandiri?
6. Apa manfaat *Flipped Classroom* bagi kemandirian dan kemampuan berpikir kritis saya?
7. Nilai-nilai Islam apa yang dapat saya terapkan dari pembelajaran ini?
8. Apa yang perlu saya perbaiki dalam proses belajar berikutnya?

EVALUASI

A. Soal Esai

1. Jelaskan konsep *Flipped Classroom* sebagai strategi pembelajaran aktif.
2. Analisis karakteristik utama *Flipped Classroom*.
3. Jelaskan tahapan implementasi *Flipped Classroom* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
4. Analisis perubahan peran dosen dan mahasiswa dalam *Flipped Classroom*.

5. Jelaskan manfaat *Flipped Classroom* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kemandirian belajar, dan kolaborasi.
6. Analisis pemanfaatan ICT dalam mendukung implementasi *Flipped Classroom* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
7. Jelaskan pentingnya asesmen autentik dalam *Flipped Classroom*.
8. Analisis kelebihan dan keterbatasan *Flipped Classroom* dibandingkan strategi pembelajaran konvensional.
9. Menurut Saudara, bagaimana *Flipped Classroom* dapat memperkuat pembentukan karakter, literasi digital, dan budaya belajar mandiri dalam Pendidikan Agama Islam?
10. Rancang strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Flipped Classroom* yang memanfaatkan teknologi digital secara efektif.

B. Penugasan

Susunlah rancangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Flipped Classroom* dengan memanfaatkan ICT. Rancangan minimal memuat: Identitas pembelajaran, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi flipped classroom, aktivitas sebelum pembelajaran, aktivitas selama pembelajaran, aktivitas setelah pembelajaran, aktivitas dosen dan mahasiswa, media dan teknologi yang digunakan, bentuk asesmen autentik, dan refleksi implementasi flipped classroom dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Umpan balik diberikan untuk membantu mahasiswa mengetahui tingkat pemahaman dan ketercapaian pembelajaran dalam penerapan *Flipped Classroom*. Dosen memberikan umpan balik terhadap hasil belajar mandiri, keaktifan dalam diskusi, kemampuan menganalisis studi kasus, pemecahan masalah, kolaborasi, presentasi, pemanfaatan ICT, dan refleksi pembelajaran. Mahasiswa yang telah mencapai capaian pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan rancangan *Flipped Classroom* yang lebih inovatif dan kontekstual dalam pembelajaran PAI. Mahasiswa yang belum mencapai capaian pembelajaran diberikan bimbingan, penguatan materi, kesempatan memperbaiki tugas, serta kegiatan belajar tambahan melalui sumber digital yang relevan. Tindak lanjut diarahkan agar mahasiswa mampu menerapkan *Flipped Classroom* secara mandiri dalam pembelajaran PAI berbasis ICT.

DAFTAR PUSTAKA

- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. International Society for Technology in Education.
- Bishop, J. L., & Verleger, M. A. (2013). The flipped classroom: A survey of the research. *2013 ASEE Annual Conference & Exposition Proceedings*, 1–18.
- Bormann, J. (2014). Affordances of flipped learning and its effects on student engagement and achievement. *Proceedings of the 2nd European Conference on Education and Research*, 1–12.
- Hamdan, N., McKnight, P., McKnight, K., & Arfstrom, K. M. (2013). *A review of flipped learning*. Flipped Learning Network.
- Horn, M. B., & Staker, H. (2015). *Blended: Using disruptive innovation to improve schools*. Jossey-Bass.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of teaching* (9th ed.). Pearson.
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.

BAGIAN 18

CHALLENGE-BASED LEARNING (ChBL)

DESKRIPSI

Bab ini membahas ChBL sebagai strategi pembelajaran aktif yang menempatkan mahasiswa pada tantangan nyata yang perlu diselesaikan melalui proses penyelidikan, kolaborasi, inovasi, dan penerapan solusi. Pembahasan mencakup konsep, landasan teoretis, karakteristik, prinsip, tujuan, komponen, sintaks, serta peran dosen dan mahasiswa dalam ChBL. Bab ini juga membahas kelebihan dan keterbatasan serta relevansinya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Implementasi ChBL berbasis ICT meliputi tahapan *Big Idea*, *Essential Question*, *Challenge*, investigasi, pengembangan solusi, implementasi, evaluasi dampak, dan refleksi. Pemanfaatan ICT digunakan untuk mendukung proses penyelidikan, pengembangan solusi, komunikasi, dan penyajian hasil belajar. Melalui pembelajaran ini, mahasiswa diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, inovasi, pemecahan masalah, literasi digital, serta karakter Islami.

CAPAIAN PEMBELAJARAN (CPMK DAN SUB-CPMK)

CPMK

Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa mampu menganalisis, mengevaluasi, dan merancang implementasi ChBL dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT untuk menyelesaikan tantangan nyata secara kritis, kreatif, kolaboratif, inovatif, dan berorientasi pada nilai-nilai Islam.

SUB-CPMK

Setelah mengikuti pembelajaran pada bab ini, mahasiswa mampu:

1. Menjelaskan konsep, karakteristik, prinsip, tujuan, dan komponen utama ChBL sebagai strategi pembelajaran aktif.
2. Menganalisis landasan teoretis ChBL berdasarkan konstruktivisme, pembelajaran kontekstual, pembelajaran berbasis pengalaman, dan pembelajaran kolaboratif.
3. Menganalisis sintaks ChBL yang meliputi *Big Idea*, *Essential Question*, *Challenge*, investigasi, pengembangan solusi, implementasi, evaluasi, dan refleksi.
4. Menganalisis peran dosen dan mahasiswa dalam pelaksanaan ChBL.
5. Mengevaluasi kelebihan dan keterbatasan ChBL dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
6. Menganalisis pemanfaatan ICT dalam mendukung penyelesaian tantangan pembelajaran.
7. Mengevaluasi efektivitas ChBL dalam mengembangkan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, inovasi, pemecahan masalah, kepemimpinan, literasi digital, dan karakter Islami.
8. Merancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ChBL dengan mengidentifikasi *Big Idea*, *Essential Question*, dan *Challenge*, mengembangkan solusi inovatif, serta menerapkan asesmen autentik.

CAPAIAN PEMBELAJARAN

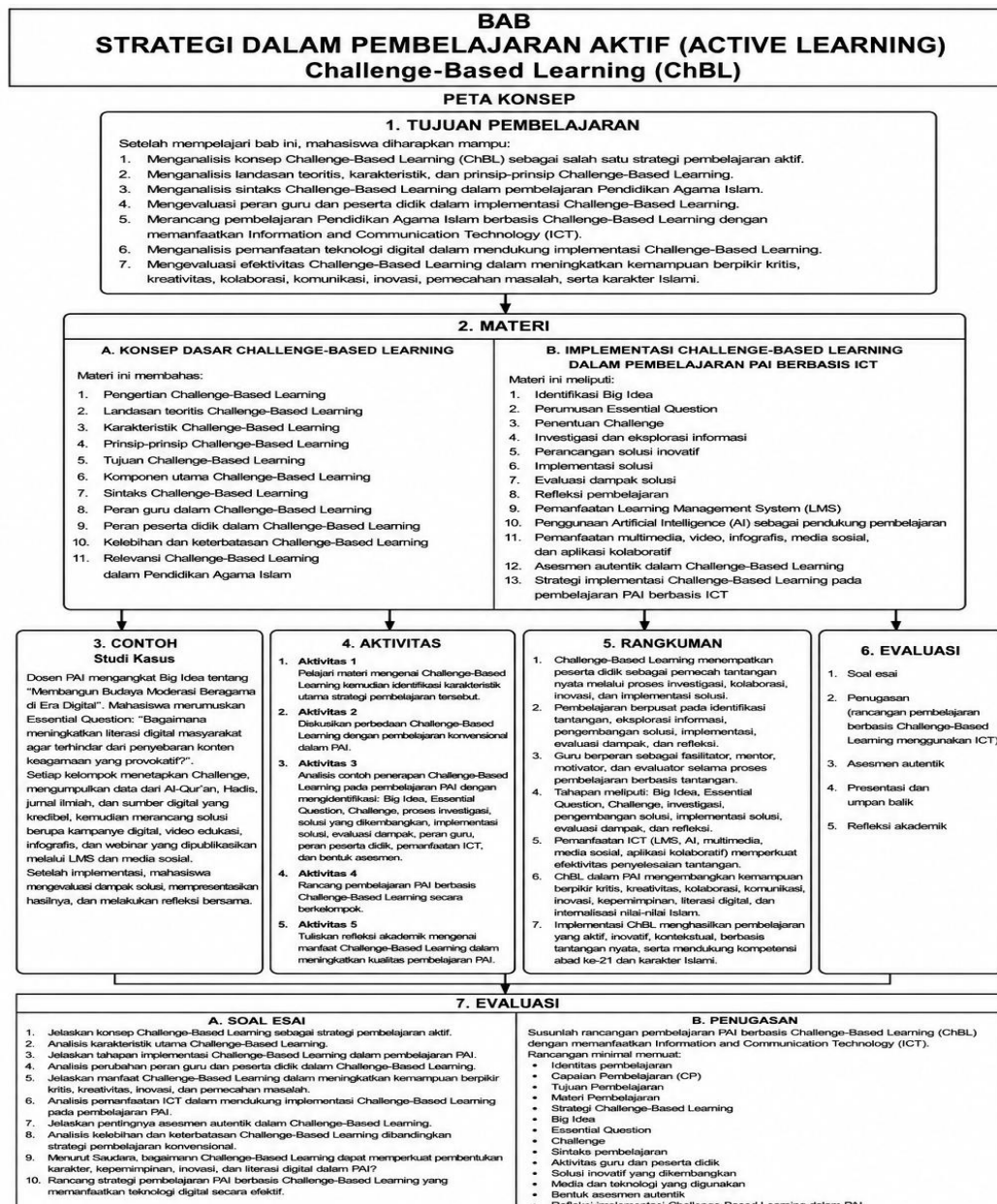
Setelah menyelesaikan bab ini, mahasiswa diharapkan mampu menganalisis konsep dan landasan ChBL, mengidentifikasi dan merumuskan tantangan nyata, melakukan investigasi, mengembangkan serta mengimplementasikan solusi inovatif, mengevaluasi dampak solusi, dan melakukan refleksi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT. Mahasiswa juga mampu menerapkan keterampilan berpikir kritis,

keaktivitas, komunikasi, kolaborasi, inovasi, pemecahan masalah, literasi digital, serta nilai-nilai Islam dalam menghadapi berbagai persoalan kehidupan nyata.

ESTIMASI WAKTU PEMBELAJARAN

Tahapan Kegiatan	Estimasi Waktu
Membaca deskripsi bab, CPMK/Sub-CPMK, dan peta konsep	15 menit
Mempelajari materi pembelajaran	60 menit
Mengkaji studi kasus	30 menit
Melaksanakan aktivitas pembelajaran (kajian literatur, diskusi, atau mini project)	45 menit
Menyusun refleksi pembelajaran	15 menit
Mengerjakan evaluasi	35 menit

PETA KONSEP



MATERI PEMBELAJARAN

A. Konsep Dasar *Challenge-Based Learning*

1. Pengertian

Pada bagian ini dibahas konsep dasar ChBL sebagai strategi pembelajaran yang menempatkan mahasiswa pada situasi untuk menyelesaikan tantangan nyata melalui proses penyelidikan, kolaborasi, dan perancangan solusi yang dapat diterapkan dalam kehidupan.

2. Landasan Teoretis

Bagian ini membahas berbagai teori yang menjadi dasar pengembangan ChBL, seperti teori konstruktivisme, pembelajaran kontekstual, pembelajaran berbasis pengalaman, serta pembelajaran kolaboratif yang menekankan keterlibatan aktif mahasiswa dalam membangun pengetahuan.

3. Karakteristik

Mahasiswa mempelajari karakteristik utama ChBL, meliputi pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, berorientasi pada tantangan nyata, mendorong kolaborasi, mengintegrasikan teknologi, serta menghasilkan solusi yang relevan dengan kebutuhan masyarakat.

4. Prinsip-Prinsip

Pada bagian ini dijelaskan prinsip-prinsip pelaksanaan ChBL, antara lain pembelajaran autentik, kolaborasi, penyelidikan aktif, refleksi berkelanjutan, pemanfaatan teknologi, serta pengembangan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis.

5. Tujuan

Bagian ini membahas tujuan penerapan ChBL, yaitu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, pemecahan masalah, serta kemampuan menerapkan pengetahuan dalam menghadapi tantangan kehidupan nyata.

6. Komponen Utama

Mahasiswa mempelajari komponen utama ChBL yang meliputi identifikasi tantangan, perumusan pertanyaan penting, kegiatan penyelidikan, pengembangan solusi, implementasi tindakan, serta refleksi terhadap hasil pembelajaran.

7. Sintaks

Bagian ini menjelaskan tahapan pelaksanaan ChBL secara sistematis mulai dari identifikasi tantangan, eksplorasi masalah, pengumpulan informasi, pengembangan solusi, implementasi, hingga evaluasi dan refleksi.

8. Peran Dosen

Materi ini menguraikan peran dosen sebagai fasilitator, pembimbing, motivator, mediator, dan evaluator yang menciptakan lingkungan belajar aktif serta membimbing mahasiswa selama proses penyelesaian tantangan.

9. Peran Mahasiswa

Pada bagian ini dibahas peran mahasiswa sebagai pembelajar aktif yang bertanggung jawab dalam mengidentifikasi masalah, mencari informasi, bekerja sama, menyusun solusi, mengimplementasikan hasil, serta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran.

10. Kelebihan dan Keterbatasan

Bagian ini membahas berbagai kelebihan ChBL, seperti meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, kolaborasi, kreativitas, dan keterampilan pemecahan masalah, serta keterbatasannya, seperti kebutuhan waktu, kesiapan dosen, sumber daya, dan pengelolaan pembelajaran yang lebih kompleks.

11. Relevansi dalam Pendidikan Agama Islam

Pada bagian akhir dibahas relevansi ChBL dalam Pendidikan Agama Islam sebagai strategi pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis, penyelesaian masalah berdasarkan nilai-nilai Islam, penguatan karakter, tanggung jawab sosial, serta penerapan ajaran Islam dalam menghadapi berbagai persoalan kehidupan.

IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN

Tahap Implementasi	Implementasi Strategi
<i>Big Idea</i>	Dosen mengangkat tema atau isu nyata yang relevan dengan kehidupan dan pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai dasar untuk mengembangkan pembelajaran berbasis tantangan.
<i>Essential Question</i>	Mahasiswa merumuskan pertanyaan esensial yang dapat mengarahkan proses penyelidikan terhadap isu atau permasalahan yang telah ditentukan.
<i>Challenge</i>	Mahasiswa menetapkan tantangan nyata yang spesifik, relevan, dan dapat diselesaikan melalui penerapan pengetahuan serta nilai-nilai Islam.
Investigasi dan Eksplorasi	Mahasiswa mencari, mengumpulkan, dan menganalisis informasi dari Al-Qur'an, Hadis, jurnal ilmiah, serta sumber digital yang kredibel untuk memahami permasalahan secara mendalam.
Pengembangan Solusi	Mahasiswa secara kolaboratif merancang solusi yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan hasil investigasi serta nilai-nilai Islam.
Implementasi Solusi	Mahasiswa menerapkan solusi dalam konteks nyata melalui proyek, kampanye digital, video edukasi, infografis, webinar, atau bentuk tindakan lain yang relevan.
Evaluasi Dampak	Mahasiswa mengevaluasi hasil dan dampak solusi yang telah diterapkan berdasarkan indikator yang ditentukan serta mengidentifikasi keberhasilan dan kendala yang ditemukan.
Presentasi dan Komunikasi	Mahasiswa mempresentasikan hasil penyelesaian tantangan dan memperoleh tanggapan dari kelompok lain serta umpan balik dari dosen.
Refleksi	Mahasiswa melakukan refleksi terhadap proses penyelesaian tantangan, pengalaman belajar, solusi yang dihasilkan, pemanfaatan ICT, serta nilai-nilai Islam yang diperoleh.
Asesmen Autentik	Dosen menilai proses dan hasil pembelajaran melalui investigasi, kolaborasi, produk atau solusi, presentasi, implementasi, evaluasi dampak, dan refleksi.

STUDI KASUS

Seorang dosen Pendidikan Agama Islam mengangkat Big Idea tentang *Membangun Budaya Moderasi Beragama di Era Digital*. Mahasiswa kemudian merumuskan *Essential Question*, yaitu *Bagaimana meningkatkan literasi digital masyarakat agar terhindar dari penyebaran konten keagamaan yang provokatif?* Selanjutnya setiap kelompok menetapkan *Challenge*, mengumpulkan data dari Al-Qur'an, Hadis, jurnal ilmiah, dan berbagai sumber digital yang kredibel, kemudian merancang solusi berupa kampanye digital, video edukasi, infografis, dan webinar yang dipublikasikan melalui *Learning*

Management System serta media sosial. Setelah implementasi, mahasiswa mengevaluasi dampak solusi, mempresentasikan hasilnya, dan melakukan refleksi bersama.

AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Aktivitas 1

Pelajari materi mengenai *Challenge-Based Learning* kemudian identifikasi karakteristik utama strategi pembelajaran tersebut.

Aktivitas 2

Diskusikan perbedaan *Challenge-Based Learning* dengan pembelajaran konvensional dalam Pendidikan Agama Islam.

Aktivitas 3

Analisis contoh penerapan *Challenge-Based Learning* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Identifikasi: Big idea, essential question, challenge, proses investigasi, solusi yang dikembangkan, implementasi solusi, evaluasi dampak, peran dosen, peran mahasiswa, pemanfaatan ICT, dan bentuk asesmen.

Aktivitas 4

Secara berkelompok, rancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Challenge-Based Learning*. Rancangan memuat: Tujuan pembelajaran, big idea, essential question, challenge, langkah-langkah pembelajaran, solusi inovatif, media dan teknologi yang digunakan, serta bentuk asesmen autentik.

Aktivitas 5

Tuliskan refleksi akademik mengenai manfaat *Challenge-Based Learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada era transformasi digital.

RANGKUMAN

1. *Challenge-Based Learning* merupakan strategi pembelajaran aktif yang menempatkan mahasiswa sebagai pemecah tantangan nyata melalui proses investigasi, kolaborasi, inovasi, dan implementasi solusi.
2. Pembelajaran berpusat pada mahasiswa melalui identifikasi tantangan, eksplorasi informasi, pengembangan solusi, implementasi, dan evaluasi dampak.
3. Dosen berperan sebagai fasilitator, mentor, motivator, dan evaluator selama proses pembelajaran berbasis tantangan.
4. Tahapan *Challenge-Based Learning* meliputi *Big Idea*, *Essential Question*, *Challenge*, investigasi, pengembangan solusi, implementasi, evaluasi, dan refleksi.
5. Pemanfaatan ICT seperti *Learning Management System*, *Artificial Intelligence*, multimedia interaktif, video pembelajaran, media sosial, dan aplikasi kolaboratif memperkuat efektivitas penyelesaian tantangan.
6. *Challenge-Based Learning* dalam Pendidikan Agama Islam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, inovasi, kepemimpinan, literasi digital, serta internalisasi nilai-nilai Islam.
7. Implementasi *Challenge-Based Learning* menghasilkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kontekstual, berbasis tantangan nyata, serta mampu mengembangkan kompetensi abad ke-21 dan karakter Islami.

REFLEKSI PEMBELAJARAN

Refleksi pembelajaran dilakukan untuk membantu mahasiswa mengevaluasi pengalaman selama mengikuti *ChBL*. Mahasiswa merefleksikan proses mengidentifikasi *Big Idea*, merumuskan *Essential Question* dan *Challenge*, melakukan investigasi, mengembangkan dan mengimplementasikan solusi, serta mengevaluasi dampak solusi yang dihasilkan. Refleksi juga diarahkan untuk menilai perkembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, inovasi, pemecahan masalah, literasi

digital, dan penerapan nilai-nilai Islam dalam menghadapi persoalan nyata. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki proses pembelajaran dan mengembangkan solusi yang lebih efektif pada kegiatan berikutnya. Pertanyaan Refleksi:

1. Tantangan nyata apa yang paling bermakna bagi saya?
2. Bagaimana proses investigasi membantu saya memahami permasalahan?
3. Apa kontribusi saya dalam mengembangkan solusi?
4. Bagaimana kerja sama kelompok membantu menyelesaikan tantangan?
5. Sejauh mana solusi yang dikembangkan mampu menjawab tantangan?
6. Bagaimana ICT membantu proses investigasi dan pengembangan solusi?
7. Nilai-nilai Islam apa yang saya terapkan selama menyelesaikan tantangan?
8. Apa yang perlu saya perbaiki dalam pembelajaran berbasis tantangan berikutnya?

EVALUASI

A. Soal Esai

1. Jelaskan konsep *ChBL* sebagai strategi pembelajaran aktif.
2. Analisis karakteristik utama *ChBL*.
3. Jelaskan tahapan implementasi *ChBL* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
4. Analisis perubahan peran dosen dan mahasiswa dalam *ChBL*.
5. Jelaskan manfaat *ChBL* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, inovasi, dan pemecahan masalah.
6. Analisis pemanfaatan ICT dalam mendukung implementasi *ChBL* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
7. Jelaskan pentingnya asesmen autentik dalam *ChBL*.
8. Analisis kelebihan dan keterbatasan *ChBL* *rning* dibandingkan strategi pembelajaran konvensional.
9. Menurut Saudara, bagaimana *ChBL* dapat memperkuat pembentukan karakter, kepemimpinan, inovasi, dan literasi digital dalam Pendidikan Agama Islam?
10. Rancang strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *ChBL* yang memanfaatkan teknologi digital secara efektif.

B. Penugasan

Susunlah rancangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Challenge-Based Learning* dengan memanfaatkan ICT. Rancangan minimal memuat: Identitas pembelajaran, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi challenge-based learning, big idea, essential question, challenge, sintaks pembelajaran, aktivitas dosen dan mahasiswa, solusi inovatif yang dikembangkan, media dan teknologi yang digunakan, bentuk asesmen autentik, serta refleksi implementasi *ChBL* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Umpan balik diberikan untuk membantu mahasiswa mengetahui tingkat pemahaman dan ketercapaian pembelajaran melalui penerapan *ChBL*. Dosen memberikan umpan balik terhadap proses identifikasi tantangan, investigasi, pengembangan solusi, kolaborasi, implementasi, evaluasi dampak, pemanfaatan ICT, dan refleksi pembelajaran. Mahasiswa yang telah mencapai capaian pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan solusi yang lebih kreatif, inovatif, dan kontekstual. Mahasiswa yang belum mencapai capaian pembelajaran diberikan bimbingan, penguatan materi, kesempatan memperbaiki hasil kerja, serta kegiatan investigasi atau penyelesaian tantangan tambahan. Tindak lanjut diarahkan agar mahasiswa mampu menerapkan *ChBL* secara mandiri dalam pembelajaran PAI dan menggunakan teknologi digital secara efektif untuk menyelesaikan persoalan nyata berdasarkan nilai-nilai Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Johnson, L., Smith, R., Smythe, J., & Varon, R. (2009). *Challenge-based learning: An approach for our time*. The New Media Consortium.
- Nichols, M. H., Cator, K., & Torres, M. (2016). *Challenge based learner user guide*. Digital Promise.
- Apple. (2011). *Challenge based learning: A classroom guide*. Apple, Inc.
- Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83(2), 39–43.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of teaching* (9th ed.). Pearson.
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.

BAGIAN 19

DESIGN THINKING LEARNING (DTL)

DESKRIPSI

Bab ini membahas DTL sebagai strategi pembelajaran aktif yang berpusat pada mahasiswa dan berorientasi pada penyelesaian masalah nyata melalui proses kreatif, kolaboratif, inovatif, dan reflektif. Pembahasan mencakup konsep, landasan teoretis, karakteristik, prinsip, tujuan, komponen, tahapan, serta peran dosen dan mahasiswa dalam penerapan DTL. Tahapan utama DTL meliputi *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* yang dilaksanakan secara iteratif untuk menghasilkan dan menyempurnakan solusi sesuai kebutuhan pengguna. Bab ini juga membahas pemanfaatan ICT untuk mendukung proses identifikasi masalah, pengembangan ide, pembuatan prototipe, pengujian, dan penyajian hasil. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, DTL diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, inovasi, empati, komunikasi, kolaborasi, literasi digital, serta internalisasi nilai-nilai Islam dalam menghasilkan solusi yang bermanfaat bagi masyarakat.

CAPAIAN PEMBELAJARAN (CPMK DAN SUB-CPMK)

CPMK

Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa mampu menganalisis, mengevaluasi, dan merancang implementasi DTL dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT melalui proses identifikasi kebutuhan, perumusan masalah, pengembangan ide, pembuatan prototipe, dan pengujian solusi secara kreatif, kolaboratif, inovatif, dan berorientasi pada nilai-nilai Islam.

SUB-CPMK

Setelah mengikuti pembelajaran pada bab ini, mahasiswa mampu:

1. Menjelaskan konsep, karakteristik, prinsip, tujuan, dan komponen utama DTL sebagai strategi pembelajaran aktif.
2. Menganalisis landasan teoretis DTL berdasarkan konstruktivisme, *experiential learning*, *human-centered design*, dan pembelajaran kolaboratif.
3. Menganalisis tahapan DTL yang meliputi *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.
4. Menganalisis peran dosen dan mahasiswa dalam implementasi DTL pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
5. Mengevaluasi kelebihan dan keterbatasan DTL dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
6. Menganalisis pemanfaatan ICT dalam mendukung proses DTL.
7. Mengevaluasi efektivitas DTL dalam mengembangkan berpikir kritis, kreativitas, inovasi, empati, komunikasi, kolaborasi, literasi digital, dan karakter Islami.
8. Merancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis DTL dengan menghasilkan prototipe atau solusi inovatif dan menerapkan asesmen autentik.

CAPAIAN PEMBELAJARAN

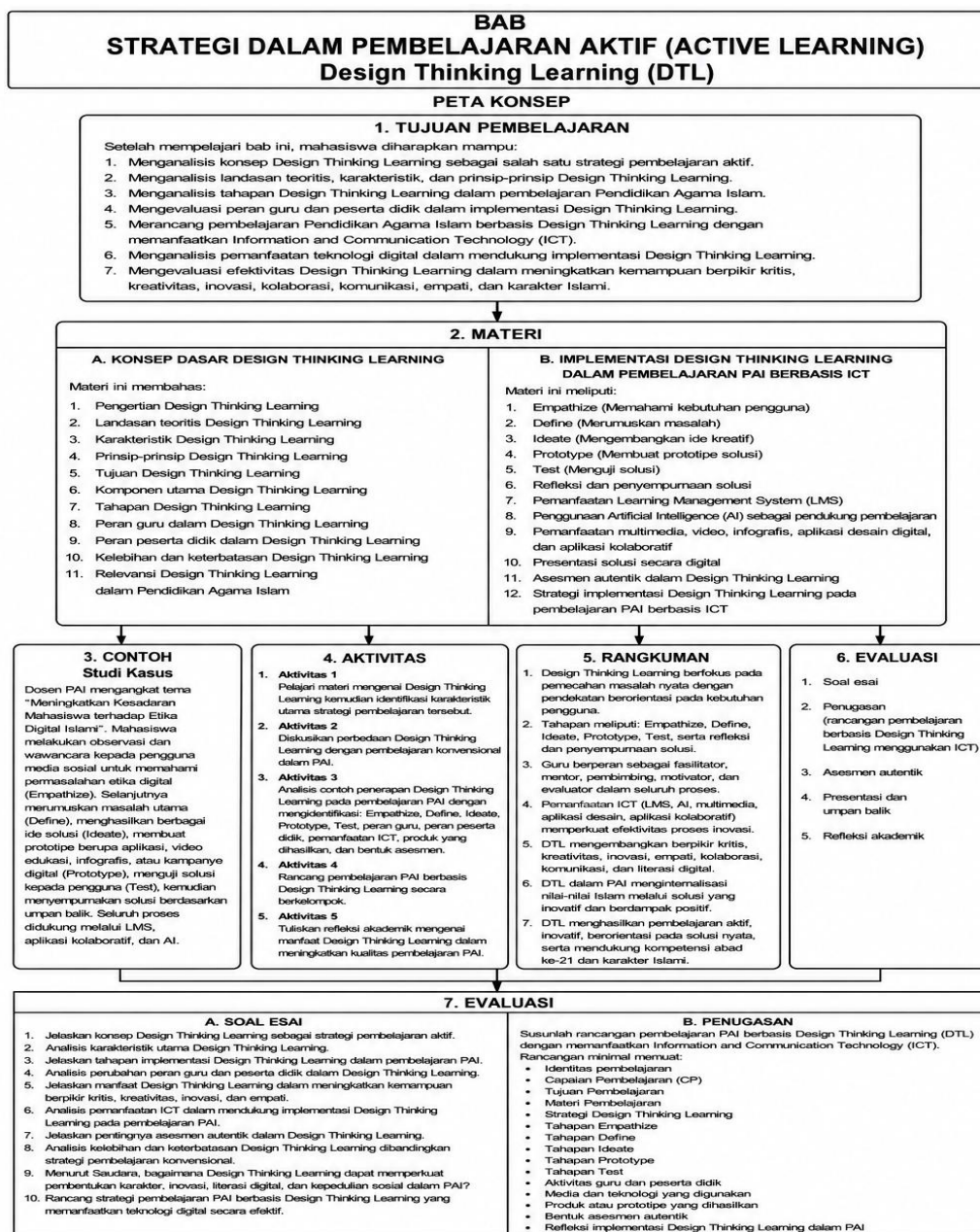
Setelah menyelesaikan bab ini, mahasiswa diharapkan mampu menganalisis konsep dan landasan DTL, mengidentifikasi kebutuhan pengguna, merumuskan masalah, mengembangkan berbagai alternatif solusi, membuat dan menguji prototipe, serta melakukan penyempurnaan solusi secara berkelanjutan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT. Mahasiswa juga mampu menunjukkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, inovasi, empati, komunikasi, kolaborasi, literasi digital, dan

kemampuan mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam menghasilkan solusi yang relevan dan bermanfaat bagi masyarakat.

ESTIMASI WAKTU PEMBELAJARAN

Tahapan Kegiatan	Estimasi Waktu
Membaca deskripsi bab, CPMK/Sub-CPMK, dan peta konsep	15 menit
Mempelajari materi pembelajaran	60 menit
Mengkaji studi kasus	30 menit
Melaksanakan aktivitas pembelajaran (kajian literatur, diskusi, atau mini project)	45 menit
Menyusun refleksi pembelajaran	15 menit
Mengerjakan evaluasi	35 menit

PETA KONSEP



MATERI PEMBELAJARAN

A. Konsep Dasar DTL

1. Pengertian

DTL merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa dengan menempatkan proses berpikir kreatif sebagai dasar dalam memahami, menganalisis, dan menyelesaikan suatu permasalahan. Pendekatan ini mengadopsi konsep *design thinking* yang awalnya berkembang dalam bidang desain dan inovasi, kemudian diadaptasi ke dalam dunia pendidikan untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna, kolaboratif, dan berorientasi pada solusi. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung berfokus pada penyampaian materi, DTL mendorong mahasiswa untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna (*user needs*), menggali informasi melalui observasi, mengembangkan berbagai alternatif solusi, membuat prototipe sederhana, serta melakukan pengujian dan perbaikan secara berkelanjutan. Dengan demikian, proses belajar tidak hanya menghasilkan pemahaman konseptual, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan pengambilan keputusan. Dalam konteks pendidikan tinggi, khususnya pada jenjang magister, DTL menjadi strategi yang efektif untuk mengembangkan kemampuan analitis dan inovatif mahasiswa dalam menyelesaikan persoalan nyata berdasarkan kajian ilmiah. Pembelajaran ini juga membangun sikap reflektif sehingga mahasiswa mampu mengevaluasi efektivitas solusi yang dihasilkan dan terus melakukan penyempurnaan berdasarkan umpan balik yang diperoleh.

2. Landasan Teoretis

Pengembangan DTL didasarkan pada beberapa teori belajar yang menekankan keterlibatan aktif mahasiswa dalam membangun pengetahuan. Salah satu landasan utamanya adalah teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman, interaksi sosial, dan proses refleksi. Selain itu, pendekatan ini didukung oleh teori *experiential learning* dari David Kolb yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika mahasiswa memperoleh pengalaman langsung, merefleksikannya, membangun konsep, kemudian menerapkannya kembali dalam situasi baru. Dari perspektif inovasi, DTL mengadopsi konsep *human-centered design* yang dikembangkan oleh IDEO dan Stanford d.school, yaitu pendekatan pemecahan masalah yang berorientasi pada kebutuhan manusia sebagai pengguna utama. Landasan teoritis lainnya berasal dari teori pembelajaran kolaboratif yang menekankan pentingnya kerja sama dalam menghasilkan solusi yang lebih komprehensif. Integrasi berbagai teori tersebut menjadikan DTL sebagai pendekatan yang tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga keterampilan sosial, kreativitas, komunikasi, empati, dan kemampuan beradaptasi terhadap perubahan. Oleh karena itu, pendekatan ini sangat relevan untuk mempersiapkan lulusan yang mampu menghadapi tantangan kehidupan dan dunia kerja yang semakin kompleks.

3. Karakteristik

DTL memiliki karakteristik yang membedakannya dari pendekatan pembelajaran lainnya. Karakteristik pertama adalah berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*), yaitu memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran. Karakteristik kedua adalah berorientasi pada kebutuhan manusia (*human-centered*), sehingga setiap solusi yang dikembangkan harus didasarkan pada hasil identifikasi kebutuhan pengguna atau masyarakat. Karakteristik berikutnya adalah menekankan proses eksplorasi masalah melalui observasi, wawancara, diskusi, dan pengumpulan berbagai informasi yang relevan sebelum merumuskan solusi. Selain itu, DTL bersifat kolaboratif karena mendorong mahasiswa bekerja dalam tim multidisiplin untuk menghasilkan ide yang lebih kreatif dan inovatif. Pendekatan ini juga

bersifat iteratif, yaitu solusi yang telah dirancang dapat terus diperbaiki berdasarkan hasil pengujian dan umpan balik. Karakteristik lainnya adalah mengintegrasikan kreativitas dengan pemikiran analitis sehingga setiap keputusan didasarkan pada data, bukti, dan kebutuhan nyata. Dalam implementasinya, teknologi digital juga dimanfaatkan untuk mendukung proses eksplorasi informasi, komunikasi, pengembangan prototipe, serta presentasi hasil pembelajaran. Dengan karakteristik tersebut, DTL mampu menghasilkan proses belajar yang aktif, reflektif, dan berorientasi pada pemecahan masalah secara berkelanjutan.

4. Prinsip-Prinsip

Pelaksanaan DTL didasarkan pada sejumlah prinsip yang menjadi pedoman dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Prinsip pertama adalah empati (*empathy*), yaitu kemampuan memahami kebutuhan, pengalaman, dan perspektif pengguna sebelum merumuskan solusi. Prinsip kedua adalah kolaborasi, yang menekankan pentingnya kerja sama antarmahasiswa dalam bertukar ide, pengetahuan, dan pengalaman sehingga menghasilkan solusi yang lebih berkualitas. Prinsip ketiga adalah kreativitas, yaitu mendorong munculnya berbagai alternatif solusi melalui proses berpikir divergen sebelum memilih solusi yang paling tepat. Prinsip berikutnya adalah eksperimen, yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mencoba, menguji, dan memperbaiki solusi tanpa takut mengalami kegagalan. DTL juga menerapkan prinsip refleksi, yaitu mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran secara berkelanjutan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan. Selain itu, pendekatan ini berorientasi pada penyelesaian masalah nyata sehingga pembelajaran memiliki relevansi yang tinggi dengan kehidupan sehari-hari. Seluruh prinsip tersebut mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, inovatif, adaptif, dan bermakna. Bagi mahasiswa magister, prinsip-prinsip tersebut membantu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, menghasilkan inovasi berbasis penelitian, serta mengambil keputusan yang didasarkan pada analisis ilmiah dan kebutuhan masyarakat.

5. Tujuan

Tujuan utama DTL adalah mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam memecahkan permasalahan secara kreatif, sistematis, dan berorientasi pada kebutuhan nyata. Pendekatan ini tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga kemampuan mengidentifikasi masalah, menganalisis penyebabnya, menghasilkan berbagai alternatif solusi, serta menentukan solusi yang paling tepat berdasarkan data dan kebutuhan pengguna. Melalui proses tersebut, mahasiswa dilatih untuk berpikir kritis, kreatif, inovatif, dan reflektif sehingga mampu menghadapi tantangan yang kompleks dalam kehidupan maupun dunia kerja. Selain itu, DTL bertujuan meningkatkan kemampuan komunikasi, kolaborasi, kepemimpinan, dan pengambilan keputusan melalui kegiatan diskusi, kerja kelompok, serta presentasi hasil. Pada jenjang pendidikan magister, pendekatan ini juga diarahkan untuk membangun kemampuan melakukan kajian ilmiah yang menghasilkan solusi inovatif terhadap berbagai persoalan pendidikan dan masyarakat. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, tujuan DTL adalah membentuk mahasiswa yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dengan pendekatan ilmiah dalam menyelesaikan berbagai persoalan secara bijaksana, bertanggung jawab, dan memberikan manfaat bagi lingkungan. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menghasilkan kompetensi akademik, tetapi juga membentuk karakter, kepedulian sosial, dan kemampuan berinovasi secara berkelanjutan.

6. Komponen Utama

Keberhasilan penerapan DTL ditentukan oleh beberapa komponen utama yang saling berkaitan dalam membangun pengalaman belajar yang bermakna. Komponen pertama adalah pengguna (*user*), yaitu individu atau kelompok yang menjadi fokus dalam

proses identifikasi kebutuhan sehingga solusi yang dihasilkan benar-benar relevan. Komponen kedua adalah permasalahan (*problem*) yang harus dirumuskan secara jelas berdasarkan hasil observasi, wawancara, atau kajian lapangan. Komponen berikutnya adalah proses empati (*empathy*), yaitu upaya memahami kondisi, pengalaman, dan harapan pengguna sebagai dasar penyusunan solusi. Setelah itu, mahasiswa mengembangkan ide (*ideation*) melalui diskusi, curah pendapat, dan analisis berbagai alternatif penyelesaian masalah. Komponen selanjutnya adalah prototipe (*prototype*), yaitu rancangan awal solusi yang dapat diuji dan disempurnakan sebelum diterapkan secara lebih luas. Tahap pengujian (*testing*) menjadi komponen penting untuk memperoleh umpan balik mengenai efektivitas solusi yang telah dirancang. Seluruh komponen tersebut didukung oleh refleksi sebagai proses evaluasi terhadap pengalaman belajar dan hasil yang dicapai. Dalam implementasinya, teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk mendukung pengumpulan data, komunikasi, kolaborasi, pengembangan prototipe, serta dokumentasi hasil pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

7. Tahapan

Pelaksanaan DTL dilakukan melalui tahapan yang sistematis sehingga mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang terstruktur. Tahap pertama adalah *empathize*, yaitu memahami kebutuhan, pengalaman, dan permasalahan pengguna melalui observasi, wawancara, maupun studi lapangan. Tahap kedua adalah *define*, yaitu merumuskan inti permasalahan berdasarkan hasil analisis data yang telah dikumpulkan sehingga diperoleh fokus masalah yang akan diselesaikan. Tahap ketiga adalah *ideate*, yaitu menghasilkan berbagai alternatif solusi melalui diskusi, curah pendapat, dan eksplorasi ide secara kreatif tanpa membatasi kemungkinan yang muncul. Tahap keempat adalah *prototype*, yaitu menyusun model awal atau rancangan solusi yang dapat diwujudkan dalam bentuk produk, media, program, atau prosedur tertentu. Tahap kelima adalah *test*, yaitu menguji prototipe kepada pengguna untuk memperoleh umpan balik mengenai kelebihan, kekurangan, dan peluang penyempurnaan. Hasil pengujian kemudian menjadi dasar untuk melakukan revisi sehingga solusi yang dihasilkan semakin efektif dan sesuai dengan kebutuhan. Seluruh tahapan tersebut berlangsung secara iteratif, artinya mahasiswa dapat kembali ke tahap sebelumnya apabila ditemukan kekurangan selama proses pengembangan solusi. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih fleksibel, reflektif, dan berorientasi pada perbaikan berkelanjutan.

8. Peran Dosen

Dosen tidak lagi berperan sebagai sumber utama informasi, tetapi sebagai fasilitator yang mengarahkan mahasiswa untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar. Dosen bertugas merancang lingkungan pembelajaran yang mendorong munculnya rasa ingin tahu, kreativitas, dan keberanian dalam mengeksplorasi berbagai alternatif solusi. Selain itu, dosen membimbing mahasiswa dalam mengidentifikasi permasalahan, melakukan observasi, mengumpulkan data, serta menganalisis informasi secara objektif dan sistematis. Selama proses pembelajaran, dosen juga berperan sebagai motivator yang memberikan dukungan agar mahasiswa tetap aktif, percaya diri, dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi kegagalan dalam mengembangkan solusi. Sebagai mediator, dosen memfasilitasi kolaborasi antarmahasiswa, mengelola diskusi, serta membantu menyelesaikan perbedaan pendapat secara konstruktif. Dosen juga berperan sebagai evaluator dengan memberikan umpan balik terhadap proses maupun hasil pembelajaran berdasarkan indikator yang jelas. Dalam pembelajaran berbasis ICT, dosen dituntut mampu memanfaatkan berbagai platform digital, LMS, serta AI sebagai sarana untuk memperkaya sumber belajar, memfasilitasi kolaborasi, dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu,

kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan digital dosen menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi DTL.

9. Peran Mahasiswa

Mahasiswa menjadi subjek utama yang berperan aktif pada seluruh tahapan pembelajaran. Mahasiswa tidak hanya menerima informasi dari dosen, tetapi bertanggung jawab untuk mengidentifikasi masalah, memahami kebutuhan pengguna, mengumpulkan informasi, menganalisis data, serta merancang solusi yang inovatif. Proses tersebut menuntut kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan pengambilan keputusan yang didasarkan pada bukti dan hasil analisis. Selain itu, mahasiswa diharapkan memiliki sikap empati terhadap individu atau kelompok yang menjadi sasaran solusi sehingga hasil yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan nyata. Dalam kegiatan kelompok, mahasiswa berperan sebagai anggota tim yang saling menghargai perbedaan pendapat, berbagi tanggung jawab, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Mereka juga dituntut memiliki kemampuan refleksi dengan mengevaluasi proses maupun hasil pembelajaran sebagai dasar untuk melakukan perbaikan secara berkelanjutan. Pada pembelajaran berbasis *ICT*, mahasiswa memanfaatkan berbagai sumber belajar digital, untuk mendukung proses eksplorasi informasi, komunikasi, penyusunan prototipe, dan penyajian hasil. Dengan peran tersebut, mahasiswa berkembang menjadi pembelajar mandiri, inovatif, adaptif, dan mampu memberikan solusi terhadap berbagai persoalan yang dihadapi masyarakat.

10. Kelebihan dan Keterbatasan

DTL memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya relevan untuk diterapkan dalam pendidikan abad ke-21. Pendekatan ini mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, inovasi, komunikasi, dan kolaborasi karena mahasiswa terlibat secara aktif dalam setiap proses pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena berangkat dari permasalahan nyata sehingga konsep yang dipelajari dapat langsung diterapkan dalam kehidupan. Selain itu, DTL mendorong tumbuhnya empati, kepedulian sosial, kemampuan mengambil keputusan, serta budaya refleksi yang berorientasi pada perbaikan berkelanjutan. Pemanfaatan teknologi digital juga memperluas akses terhadap sumber belajar dan memudahkan kolaborasi tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Di samping kelebihannya, DTL memiliki beberapa keterbatasan. Penerapan pendekatan ini membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan pembelajaran konvensional karena setiap tahapan harus dilaksanakan secara sistematis. Dosen juga dituntut memiliki kompetensi dalam merancang pembelajaran inovatif, membimbing proses kolaborasi, serta memanfaatkan teknologi digital secara efektif. Selain itu, ketersediaan sarana, akses internet, dan perangkat teknologi menjadi faktor yang memengaruhi keberhasilan implementasinya. Tidak semua mahasiswa memiliki kemampuan awal, motivasi, maupun pengalaman belajar yang sama sehingga diperlukan pendampingan yang berkelanjutan. Oleh karena itu, keberhasilan DTL sangat dipengaruhi oleh kesiapan dosen, mahasiswa, institusi pendidikan, serta dukungan lingkungan belajar yang kondusif.

11. Relevansi dalam Pendidikan Agama Islam

DTL memiliki relevansi yang kuat dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam karena sama-sama menekankan pembentukan manusia yang mampu berpikir, bertindak, dan memberikan manfaat bagi kehidupan. Dalam Pendidikan Agama Islam, mahasiswa tidak hanya diarahkan untuk memahami ajaran Islam secara konseptual, tetapi juga mampu mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam menyelesaikan berbagai persoalan sosial, pendidikan, ekonomi, maupun lingkungan. Melalui pendekatan ini, mahasiswa didorong untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang berkembang di masyarakat, menganalisisnya berdasarkan perspektif keilmuan dan nilai-nilai Islam,

kemudian merancang solusi yang inovatif, aplikatif, dan berorientasi pada kemaslahatan. Proses pembelajaran juga mengembangkan sikap empati, tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, serta kepedulian terhadap sesama sebagai bagian dari implementasi akhlak Islami. Integrasi ICT semakin memperkaya proses eksplorasi informasi, kolaborasi, serta penyebaran hasil pembelajaran. Dengan demikian, DTL mendukung tercapainya tujuan Pendidikan Agama Islam yang tidak hanya menghasilkan lulusan yang menguasai ilmu pengetahuan, tetapi juga memiliki karakter Islami, kemampuan berpikir kritis, keterampilan berinovasi, serta kesiapan berkontribusi dalam menyelesaikan berbagai tantangan kehidupan secara bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam.

IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN

Tahap Implementasi	Implementasi Strategi
Empathize	Mahasiswa mengidentifikasi dan memahami kebutuhan, pengalaman, serta permasalahan pengguna melalui observasi, wawancara, diskusi, atau pengumpulan informasi. ICT digunakan untuk mendukung pengumpulan dan dokumentasi data.
Define	Mahasiswa menganalisis hasil observasi dan wawancara untuk merumuskan masalah utama secara jelas, spesifik, dan berdasarkan kebutuhan pengguna serta konteks pembelajaran PAI.
Ideate	Mahasiswa secara kolaboratif menghasilkan berbagai alternatif solusi melalui curah pendapat, diskusi, dan eksplorasi ide dengan mempertimbangkan nilai-nilai Islam serta hasil analisis masalah.
Prototype	Mahasiswa mengembangkan rancangan awal solusi dalam bentuk produk, media, program, atau prosedur. Aplikasi desain digital, multimedia, AI, dan aplikasi kolaboratif dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan prototipe.
Test	Mahasiswa menguji prototipe kepada pengguna atau kelompok sasaran untuk memperoleh umpan balik mengenai kelebihan, kekurangan, dan kesesuaiannya dengan kebutuhan pengguna.
Perbaikan Solusi	Mahasiswa menganalisis hasil pengujian, melakukan refleksi, dan memperbaiki prototipe berdasarkan umpan balik sehingga solusi menjadi lebih efektif, relevan, dan bermanfaat.
Presentasi dan Komunikasi	Mahasiswa mempresentasikan proses dan hasil pengembangan solusi secara digital serta menjelaskan dasar pemikiran, manfaat, dan keterkaitannya dengan nilai-nilai Islam.
Asesmen Autentik	Dosen menilai proses dan hasil pembelajaran melalui observasi, proyek, prototipe, presentasi, portofolio, kolaborasi, dan refleksi dengan menggunakan kriteria atau rubrik yang sesuai.
Refleksi	Mahasiswa merefleksikan pengalaman selama proses DTL, kemampuan memecahkan masalah, kontribusi dalam kelompok, pemanfaatan ICT, serta nilai-nilai Islam yang diterapkan.

STUDI KASUS

Seorang dosen Pendidikan Agama Islam mengangkat tema Meningkatkan Kesadaran Mahasiswa terhadap Etika Digital Islami. Mahasiswa terlebih dahulu melakukan observasi dan wawancara terhadap pengguna media sosial untuk memahami berbagai permasalahan etika digital (*Empathize*). Selanjutnya mahasiswa merumuskan masalah utama (*Define*), menghasilkan berbagai alternatif solusi (*Ideate*), kemudian

membuat prototipe berupa aplikasi sederhana, infografis, video edukasi, atau kampanye digital (*Prototype*). Prototipe tersebut diuji kepada kelompok sasaran (*Test*) dan disempurnakan berdasarkan umpan balik yang diperoleh. Seluruh proses didukung melalui LMS dan AI sebagai pendukung analisis serta pengembangan ide.

AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Aktivitas 1

Pelajari materi mengenai DTL kemudian identifikasi karakteristik utama strategi pembelajaran tersebut.

Aktivitas 2

Diskusikan perbedaan DTL dengan pembelajaran konvensional dalam Pendidikan Agama Islam.

Aktivitas 3

Analisis contoh penerapan DTL pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Identifikasi: Proses memahami kebutuhan pengguna (*Empathize*), perumusan masalah (*define*), pengembangan ide (*ideate*), pembuatan prototipe (*prototype*), pengujian solusi (*test*), peran dosen, peran mahasiswa, pemanfaatan ICT, produk yang dihasilkan, dan bentuk asesmen.

Aktivitas 4

Secara berkelompok, rancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis DTL. Rancangan memuat: Tujuan pembelajaran, identifikasi kebutuhan pengguna, rumusan masalah, alternatif solusi, rancangan prototipe, media dan teknologi yang digunakan, serta bentuk asesmen autentik.

Aktivitas 5

Tuliskan refleksi akademik mengenai manfaat DTL dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada era transformasi digital.

RANGKUMAN

1. DTL merupakan strategi pembelajaran aktif yang berpusat pada mahasiswa dalam menghasilkan solusi inovatif melalui pendekatan yang berorientasi pada kebutuhan pengguna.
2. Pembelajaran diawali dengan memahami kebutuhan pengguna, merumuskan masalah, mengembangkan ide kreatif, membuat prototipe, menguji solusi, dan melakukan penyempurnaan secara berkelanjutan.
3. Dosen berperan sebagai fasilitator, mentor, pembimbing, motivator, dan evaluator selama proses pembelajaran.
4. Tahapan DTL meliputi *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.
5. Pemanfaatan ICT seperti LMS, AI, multimedia interaktif, video pembelajaran, dan aplikasi desain digital memperkuat efektivitas proses inovasi.
6. DTL dalam Pendidikan Agama Islam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, inovasi, empati, kolaborasi, komunikasi, literasi digital, serta internalisasi nilai-nilai Islam.
7. Implementasi DTL menghasilkan pembelajaran yang aktif, inovatif, berorientasi pada pemecahan masalah nyata, serta mendukung pengembangan kompetensi dan karakter Islami.

EVALUASI

A. Soal Esai

1. Jelaskan konsep DTL sebagai strategi pembelajaran aktif.
2. Analisis karakteristik utama DTL.
3. Jelaskan tahapan implementasi DTL dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

4. Analisis perubahan peran dosen dan mahasiswa dalam DTL.
5. Jelaskan manfaat DTL dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, inovasi, dan empati.
6. Analisis pemanfaatan ICT dalam mendukung implementasi DTL pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
7. Jelaskan pentingnya asesmen autentik dalam DTL.
8. Analisis kelebihan dan keterbatasan DTL dibandingkan strategi pembelajaran konvensional.
9. Menurut Saudara, bagaimana DTL dapat memperkuat pembentukan karakter, inovasi, literasi digital, dan kepedulian sosial dalam Pendidikan Agama Islam?
10. Rancang strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis DTL yang memanfaatkan teknologi digital secara efektif.

B. PENUGASAN

Susunlah rancangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Design Thinking Learning* dengan memanfaatkan ICT. Rancangan minimal memuat: Identitas pembelajaran, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi design thinking learning, tahapan *empathize*, tahapan *define*, tahapan *ideate*, tahapan *prototype*, tahapan *test*, aktivitas dosen dan mahasiswa, media dan teknologi yang digunakan, produk atau prototipe yang dihasilkan, bentuk asesmen autentik, serta refleksi implementasi design thinking learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Umpan balik diberikan untuk mengetahui pemahaman dan ketercapaian pembelajaran mahasiswa dalam penerapan DTL. Dosen memberikan masukan terhadap setiap tahap *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, termasuk kemampuan bekerja sama dan memanfaatkan ICT. Mahasiswa yang telah mencapai capaian pembelajaran diarahkan untuk menyempurnakan prototipe, sedangkan yang belum mencapai capaian diberikan bimbingan dan kesempatan memperbaiki tugas. Tindak lanjut dilakukan agar mahasiswa mampu menerapkan DTL secara mandiri dan menghasilkan solusi pembelajaran PAI yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan nilai-nilai Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. HarperBusiness.
- Brown, T., & Wyatt, J. (2010). Design thinking for social innovation. *Stanford Social Innovation Review*, 8(1), 30–35.
- IDEO. (2015). *The field guide to human-centered design*. IDEO.org.
- Kelley, T., & Kelley, D. (2013). *Creative confidence: Unleashing the creative potential within us all*. Crown Business.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.
- Liedtka, J., & Ogilvie, T. (2011). *Designing for growth: A design thinking tool kit for managers*. Columbia University Press.
- Plattner, H., Meinel, C., & Leifer, L. (Eds.). (2011). *Design thinking: Understand—improve—apply*. Springer.
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of teaching* (9th ed.). Pearson.

BAGIAN 20

DEBATE-BASED LEARNING (DBL)

DESKRIPSI

Bab ini membahas DBL sebagai strategi pembelajaran aktif yang memanfaatkan debat akademik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, argumentasi ilmiah, komunikasi, kolaborasi, dan pengambilan keputusan berdasarkan bukti. Pembahasan mencakup konsep, landasan teoretis, karakteristik, prinsip, tujuan, komponen, sintaks, serta peran dosen dan mahasiswa dalam implementasi DBL. Tahapan DBL meliputi penentuan isu atau mosi, pembentukan tim, pengumpulan bukti ilmiah, penyusunan argumentasi, pelaksanaan debat, penyampaian sanggahan, argumentasi penutup, refleksi, dan evaluasi. Bab ini juga membahas pemanfaatan ICT untuk mendukung pencarian sumber, penyusunan argumentasi, pelaksanaan debat, dan penilaian. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, DBL diarahkan untuk membangun kemampuan berpikir kritis, argumentasi berbasis dalil dan bukti, komunikasi akademik yang santun, toleransi terhadap perbedaan pendapat, literasi digital, serta internalisasi nilai-nilai Islam.

CAPAIAN PEMBELAJARAN (CPMK DAN SUB-CPMK)

CPMK

Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa mampu menganalisis, mengevaluasi, dan merancang implementasi DBL dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT melalui kajian isu, penyusunan argumentasi berbasis bukti, pelaksanaan debat akademik, dan refleksi secara kritis, ilmiah, komunikatif, kolaboratif, dan berlandaskan nilai-nilai Islam.

SUB-CPMK

Setelah mengikuti pembelajaran pada bab ini, mahasiswa mampu:

1. Menjelaskan konsep, karakteristik, prinsip, tujuan, dan komponen utama DBL sebagai strategi pembelajaran aktif.
2. Menganalisis landasan teoretis DBL berdasarkan konstruktivisme, pembelajaran sosial, pembelajaran dialogis, psikologi kognitif, dan *active learning*.
3. Menganalisis sintaks DBL yang meliputi penentuan isu, pembentukan tim, pengumpulan bukti, penyusunan argumentasi, pelaksanaan debat, sanggahan, argumentasi penutup, refleksi, dan evaluasi.
4. Menganalisis peran dosen dan mahasiswa dalam pelaksanaan DBL.
5. Mengevaluasi kelebihan dan keterbatasan DBL dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
6. Menganalisis pemanfaatan ICT, LMS, AI, jurnal elektronik, perpustakaan digital, multimedia, dan aplikasi konferensi daring dalam mendukung DBL.
7. Mengevaluasi efektivitas DBL dalam mengembangkan berpikir kritis, argumentasi ilmiah, komunikasi, kolaborasi, literasi digital, *Learning* dengan menentukan isu atau mosi, membangun argumentasi berbasis bukti, menerapkan aturan debat sikap toleran, dan karakter Islami.
8. Merancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Debate-Based*, memanfaatkan ICT, dan menggunakan asesmen autentik.

CAPAIAN PEMBELAJARAN

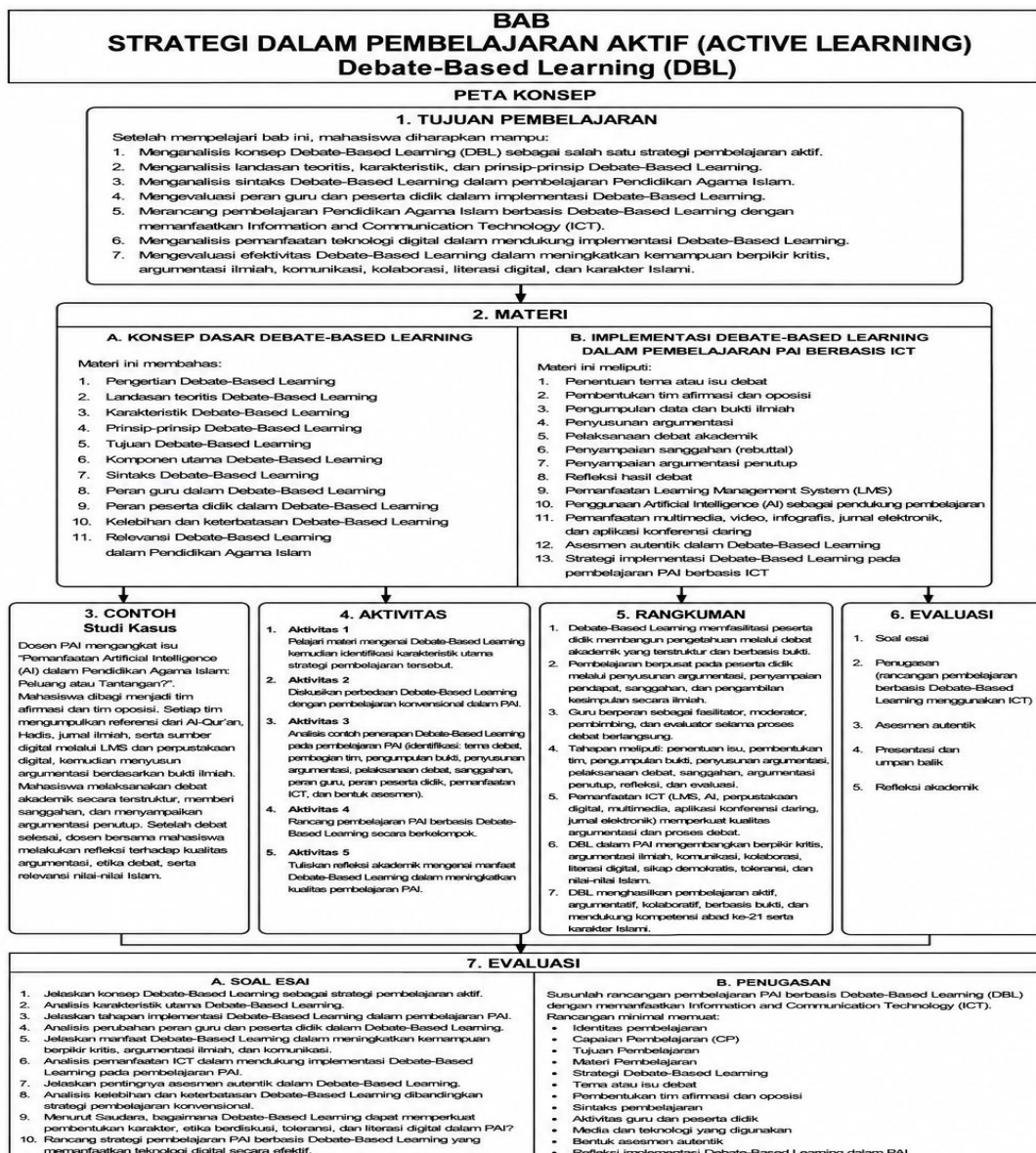
Setelah menyelesaikan bab ini, mahasiswa diharapkan mampu menganalisis konsep dan landasan DBL, mengkaji isu Pendidikan Agama Islam berdasarkan berbagai sumber ilmiah, menyusun dan mempertahankan argumentasi berbasis bukti, memberikan

sanggahan secara logis dan santun, serta mengevaluasi proses dan hasil debat. Mahasiswa juga mampu merancang pembelajaran PAI berbasis DBL dengan memanfaatkan ICT untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, argumentasi ilmiah, komunikasi, kolaborasi, literasi digital, sikap menghargai perbedaan pendapat, dan karakter Islami.

ESTIMASI WAKTU PEMBELAJARAN

Tahapan Kegiatan	Estimasi Waktu
Membaca deskripsi bab, CPMK/Sub-CPMK, dan peta konsep	15 menit
Mempelajari materi pembelajaran	60 menit
Mengkaji studi kasus	30 menit
Melaksanakan aktivitas pembelajaran (kajian literatur, diskusi, atau mini project)	45 menit
Menyusun refleksi pembelajaran	15 menit
Mengerjakan evaluasi	35 menit

PETA KONSEP



MATERI PEMBELAJARAN

A. Konsep Dasar DBL

DBL merupakan strategi pembelajaran yang memanfaatkan kegiatan debat akademik sebagai sarana untuk mengembangkan pemahaman konseptual, kemampuan berpikir kritis, keterampilan berargumentasi, serta kemampuan mengambil keputusan berdasarkan bukti yang dapat dipertanggungjawabkan. Dalam pendekatan ini, mahasiswa tidak sekadar menyampaikan pendapat, tetapi dituntut untuk mengkaji berbagai sumber ilmiah, menganalisis suatu isu dari berbagai sudut pandang, menyusun argumen yang logis, serta mempertahankan pendapatnya melalui proses diskusi yang terstruktur. Pembelajaran berlangsung secara aktif karena setiap mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengemukakan gagasan, memberikan sanggahan, maupun menerima kritik secara ilmiah. Dengan demikian, debat tidak dipahami sebagai ajang untuk mencari pihak yang menang atau kalah, melainkan sebagai proses intelektual dalam membangun pengetahuan melalui pertukaran gagasan yang rasional. Pada jenjang pendidikan magister, DBL berfungsi sebagai sarana untuk melatih mahasiswa mengembangkan kemampuan analisis, sintesis, evaluasi, dan komunikasi ilmiah yang menjadi bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*). Selain itu, pendekatan ini juga membentuk sikap terbuka terhadap perbedaan pendapat, menghargai keberagaman perspektif, serta membiasakan mahasiswa mengambil keputusan berdasarkan argumentasi yang didukung oleh teori, data empiris, dan hasil penelitian yang kredibel.

2. Landasan Teoretis

DBL dikembangkan berdasarkan berbagai teori pembelajaran yang menempatkan mahasiswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan. Landasan utamanya adalah teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, yang menjelaskan bahwa pengetahuan terbentuk melalui proses interaksi, pengalaman, serta dialog dengan lingkungan sosial. Dalam kegiatan debat, mahasiswa membangun pemahamannya melalui pertukaran argumentasi, klarifikasi konsep, dan refleksi terhadap berbagai sudut pandang. Pendekatan ini juga didukung oleh teori pembelajaran sosial yang menekankan pentingnya interaksi antarmahasiswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan komunikasi. Selain itu, teori pembelajaran dialogis memberikan dasar bahwa proses tanya jawab, argumentasi, dan diskusi yang berlangsung secara terbuka dapat meningkatkan kualitas pemahaman terhadap suatu konsep. Dari perspektif psikologi kognitif, DBL mendorong berkembangnya kemampuan analisis, evaluasi, dan sintesis karena mahasiswa harus mengolah informasi sebelum menyusun argumen yang logis. Pendekatan ini juga sejalan dengan teori pembelajaran aktif (*active learning*) yang menekankan keterlibatan langsung mahasiswa dalam proses belajar. Dengan mengintegrasikan berbagai teori tersebut, *Debate-Based Learning* tidak hanya meningkatkan penguasaan materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah, komunikasi akademik, dan pengambilan keputusan yang didasarkan pada bukti (*evidence-based reasoning*).

3. Karakteristik

DBL memiliki sejumlah karakteristik yang membedakannya dari strategi pembelajaran lainnya. Karakteristik pertama adalah pembelajaran berpusat pada mahasiswa, di mana mahasiswa menjadi pelaku utama dalam mencari informasi, menyusun argumentasi, serta mempertahankan pendapat berdasarkan data yang valid. Karakteristik kedua adalah penggunaan isu atau permasalahan yang bersifat kontroversial, kontekstual, dan relevan dengan materi pembelajaran sehingga mampu merangsang proses berpikir kritis. Karakteristik berikutnya adalah adanya argumentasi yang didasarkan pada teori, fakta, hasil penelitian, maupun bukti empiris, bukan pada opini yang bersifat subjektif. Selain itu, pembelajaran berlangsung melalui interaksi dua

arah atau lebih sehingga mahasiswa belajar menyampaikan pendapat secara sistematis sekaligus menghargai pandangan yang berbeda. DBL juga menekankan kemampuan mendengarkan secara aktif, memberikan tanggapan yang logis, serta melakukan refleksi terhadap argumentasi yang berkembang selama debat berlangsung. Karakteristik lainnya adalah penggunaan aturan debat yang jelas agar proses pembelajaran berjalan secara tertib, objektif, dan saling menghormati. Pada jenjang magister, strategi ini mendorong mahasiswa mengembangkan budaya akademik yang menghargai dialog ilmiah, berpikir terbuka, serta mampu mengkaji suatu persoalan dari berbagai perspektif sebelum mengambil suatu kesimpulan.

4. Prinsip-Prinsip

Pelaksanaan DBL didasarkan pada sejumlah prinsip yang menjamin proses pembelajaran berlangsung secara ilmiah, objektif, dan bermakna. Prinsip pertama adalah argumentasi berbasis bukti (*evidence-based argumentation*), yaitu setiap pendapat harus didukung oleh teori, hasil penelitian, data empiris, maupun referensi ilmiah yang relevan. Prinsip kedua adalah penghargaan terhadap keberagaman perspektif, sehingga mahasiswa didorong untuk memahami bahwa suatu permasalahan dapat dianalisis dari berbagai sudut pandang tanpa mengabaikan etika akademik. Prinsip ketiga adalah berpikir kritis, yaitu kemampuan menganalisis informasi, mengevaluasi kekuatan dan kelemahan suatu argumen, serta menyusun kesimpulan yang logis. Selain itu DBL menerapkan prinsip komunikasi yang santun, di mana mahasiswa menyampaikan pendapat secara sistematis, menghargai lawan debat, dan menghindari serangan terhadap pribadi. Prinsip kolaborasi juga menjadi bagian penting karena keberhasilan debat tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu, tetapi juga oleh kerja sama tim dalam menyusun strategi dan argumentasi. Prinsip refleksi melengkapi seluruh proses pembelajaran melalui evaluasi terhadap kualitas argumentasi, proses komunikasi, serta pembelajaran yang diperoleh setelah debat selesai. Dengan menerapkan prinsip-prinsip tersebut, DBL menjadi strategi yang mampu mengembangkan kemampuan akademik sekaligus membentuk karakter mahasiswa yang kritis, terbuka, bertanggung jawab, dan menghargai perbedaan dalam kehidupan bermasyarakat.

5. Tujuan

Tujuan utama DBL adalah mengembangkan kemampuan mahasiswa untuk berpikir kritis, analitis, dan reflektif melalui proses penyampaian serta pengujian argumentasi secara ilmiah. Pembelajaran ini dirancang agar mahasiswa tidak hanya menguasai konsep atau teori, tetapi juga mampu menggunakannya sebagai dasar dalam menganalisis berbagai isu yang berkembang di masyarakat. Melalui kegiatan debat, mahasiswa belajar mengidentifikasi permasalahan, mengumpulkan bukti yang relevan, mengevaluasi berbagai sudut pandang, dan menyusun kesimpulan berdasarkan argumentasi yang logis. Selain mengembangkan kemampuan kognitif, DBL juga bertujuan meningkatkan keterampilan komunikasi lisan, kemampuan menyampaikan pendapat secara sistematis, serta keterampilan mendengarkan dan memberikan tanggapan secara santun. Pada saat yang sama, mahasiswa dibiasakan untuk menghargai keberagaman perspektif dan menerima kritik sebagai bagian dari proses akademik. Dalam pendidikan tinggi, khususnya pada jenjang magister, strategi ini bertujuan membentuk mahasiswa yang memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*), mampu melakukan kajian ilmiah secara objektif, serta mengambil keputusan berdasarkan data dan bukti ilmiah. Dengan demikian, DBL berkontribusi dalam menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi akademik, kemampuan komunikasi, integritas ilmiah, dan kesiapan menghadapi berbagai persoalan secara rasional dan bertanggung jawab.

6. Komponen Utama

Pelaksanaan DBL didukung oleh beberapa komponen utama yang saling berkaitan sehingga proses pembelajaran berlangsung secara sistematis dan mencapai tujuan yang diharapkan. Komponen pertama adalah isu atau mosi debat, yaitu topik yang menjadi fokus pembahasan dan dirancang agar relevan dengan capaian pembelajaran, memiliki dasar ilmiah, serta memungkinkan munculnya berbagai sudut pandang. Komponen kedua adalah peserta debat yang terdiri atas tim afirmatif, tim oposisi, dan peserta lain yang berperan sebagai penanya, penanggap, atau pengamat sesuai dengan format debat yang digunakan. Komponen berikutnya adalah argumentasi yang disusun berdasarkan teori, hasil penelitian, data empiris, serta referensi ilmiah yang kredibel sehingga setiap pendapat dapat dipertanggungjawabkan secara akademik. Selain itu, terdapat moderator yang bertugas mengatur jalannya debat agar berlangsung tertib, adil, dan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan. Komponen penting lainnya adalah audiens yang berperan memberikan pertanyaan, tanggapan, atau penilaian terhadap kualitas argumentasi yang disampaikan. Seluruh proses didukung oleh aturan debat yang mengatur waktu, tata cara penyampaian pendapat, hak berbicara, dan etika berdiskusi. Pada akhir kegiatan dilakukan evaluasi dan refleksi untuk menilai kualitas argumentasi, efektivitas komunikasi, serta pencapaian tujuan pembelajaran sehingga proses debat menjadi pengalaman belajar yang bermakna dan berorientasi pada pengembangan kompetensi akademik.

7. Sintaks

Pelaksanaan DBL dilakukan melalui tahapan yang terstruktur agar proses pembelajaran berlangsung efektif dan memberikan pengalaman belajar yang optimal. Tahap pertama adalah penentuan isu atau mosi debat yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan memiliki tingkat kompleksitas yang mampu merangsang pemikiran kritis mahasiswa. Tahap kedua adalah pembentukan kelompok atau tim debat beserta pembagian peran sebagai tim afirmatif, tim oposisi, moderator, maupun pengamat. Tahap berikutnya adalah persiapan argumentasi, yaitu mahasiswa mencari berbagai referensi ilmiah, menganalisis data, dan menyusun argumentasi yang logis sebagai dasar dalam menyampaikan pendapat. Setelah persiapan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan debat sesuai aturan yang telah disepakati, meliputi penyampaian argumentasi, sanggahan, klarifikasi, dan penyampaian simpulan dari masing-masing tim. Selama proses berlangsung, mahasiswa didorong untuk menyampaikan pendapat secara santun, menghargai lawan debat, serta menggunakan bukti ilmiah dalam setiap argumentasi. Tahap terakhir adalah evaluasi dan refleksi yang dilakukan oleh dosen bersama mahasiswa untuk menilai kualitas argumentasi, ketepatan penggunaan data, efektivitas komunikasi, serta pembelajaran yang diperoleh selama kegiatan debat. Melalui sintaks tersebut, DBL mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, sistematis, dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

8. Peran Dosen

D memiliki peran yang sangat penting sebagai perancang, fasilitator, moderator, pembimbing, dan evaluator pembelajaran. Sebagai perancang, dosen menentukan isu atau mosi debat yang relevan dengan capaian pembelajaran serta memiliki nilai akademik yang tinggi sehingga mampu mendorong mahasiswa berpikir secara kritis dan analitis. Dosen juga menyusun aturan debat, menentukan alokasi waktu, serta menyiapkan sumber belajar yang dapat digunakan sebagai referensi dalam penyusunan argumentasi. Selama kegiatan berlangsung, dosen berperan sebagai fasilitator yang membimbing mahasiswa dalam mencari informasi, mengevaluasi kualitas referensi, dan menyusun argumentasi berdasarkan bukti ilmiah. Dosen juga memastikan bahwa proses debat berjalan sesuai dengan etika akademik, memberikan kesempatan yang seimbang kepada setiap peserta

untuk menyampaikan pendapat, serta menjaga suasana diskusi tetap kondusif dan saling menghargai. Setelah kegiatan debat selesai, dosen melakukan evaluasi terhadap proses maupun hasil pembelajaran dengan menilai kualitas argumentasi, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kerja sama, dan sikap mahasiswa selama debat berlangsung. Dalam pembelajaran berbasis *ICT*, dosen juga memanfaatkan *LMS*, *AI*, dan berbagai media digital untuk mendukung penyediaan sumber belajar, pelaksanaan debat daring, pemberian umpan balik, serta penilaian pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.

9. Peran Mahasiswa

Mahasiswa merupakan aktor utama yang bertanggung jawab terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Mereka tidak hanya berperan sebagai penyampai pendapat, tetapi juga sebagai pencari informasi, penyusun argumentasi, pemberi sanggahan, sekaligus pembelajar yang mampu merefleksikan hasil diskusi. Sebelum kegiatan debat dilaksanakan, mahasiswa dituntut melakukan kajian literatur secara mendalam, mengidentifikasi fakta, menganalisis data, serta memilih referensi yang memiliki kredibilitas akademik. Proses tersebut melatih kemampuan literasi informasi dan membangun kebiasaan menggunakan bukti ilmiah dalam menyusun argumentasi. Selama debat berlangsung, mahasiswa diharapkan mampu menyampaikan pendapat secara sistematis, menggunakan bahasa yang santun, serta memberikan tanggapan berdasarkan analisis yang logis, bukan sekadar opini pribadi. Mereka juga harus memiliki kemampuan mendengarkan secara aktif agar dapat memahami argumentasi pihak lain sebelum memberikan respons. Setelah kegiatan selesai, mahasiswa melakukan refleksi terhadap kekuatan dan kelemahan argumentasi yang telah disampaikan sebagai dasar untuk meningkatkan kualitas berpikir dan komunikasi pada kegiatan berikutnya. Dalam pembelajaran berbasis *ICT*, mahasiswa memanfaatkan *LMS*, *AI*, basis data ilmiah, serta berbagai aplikasi kolaboratif untuk mencari referensi, berdiskusi, menyusun argumentasi, dan mendokumentasikan hasil debat secara lebih efektif.

10. Kelebihan dan Keterbatasan

DBL memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kompetensi. Melalui kegiatan debat, mahasiswa terdorong untuk berpikir kritis, menganalisis berbagai sudut pandang, mengevaluasi bukti, serta menyusun argumentasi yang logis dan sistematis. Strategi ini juga meningkatkan kemampuan komunikasi lisan, keterampilan menyampaikan gagasan secara meyakinkan, serta kemampuan mendengarkan dan merespons pendapat orang lain secara konstruktif. Selain itu, DBL membangun budaya akademik yang menghargai perbedaan pendapat, memperkuat kemampuan bekerja sama dalam tim, serta meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa ketika berbicara di depan forum ilmiah. Pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan mendorong mahasiswa untuk selalu memperbarui pengetahuannya melalui kajian berbagai sumber ilmiah.

Di samping berbagai kelebihannya, DBL juga memiliki beberapa keterbatasan. Strategi ini memerlukan persiapan yang cukup panjang, baik dalam pemilihan isu, penyediaan referensi, maupun penyusunan argumentasi. Dosen juga harus memiliki kemampuan mengelola diskusi agar debat tidak berubah menjadi perdebatan emosional yang mengabaikan etika akademik. Selain itu, tidak semua mahasiswa memiliki keberanian berbicara atau kemampuan komunikasi yang sama sehingga diperlukan pembimbingan secara bertahap. Keberhasilan strategi ini juga dipengaruhi oleh ketersediaan sumber belajar yang memadai serta kemampuan mahasiswa dalam mengakses dan mengevaluasi informasi secara kritis. Oleh karena itu, penerapan DBL memerlukan perencanaan yang matang, pengelolaan kelas yang efektif, dan budaya akademik yang menghargai dialog ilmiah.

11. Relevansi dalam Pendidikan Agama Islam

DBL memiliki relevansi yang kuat dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam karena mendorong mahasiswa untuk memahami, mengkaji, dan mendiskusikan berbagai persoalan keislaman secara ilmiah, kritis, dan bertanggung jawab. Dalam Pendidikan Agama Islam, mahasiswa tidak hanya dituntut menguasai konsep-konsep keagamaan, tetapi juga mampu menjelaskan, menganalisis, dan memberikan solusi terhadap berbagai persoalan kontemporer berdasarkan Al-Qur'an, Sunnah, ijma', qiyas, serta hasil ijtihad para ulama yang didukung oleh kajian ilmiah. Melalui kegiatan debat, mahasiswa belajar menyampaikan argumentasi dengan tetap menjunjung tinggi adab berdiskusi, menghormati perbedaan pendapat (*ikhtilaf*), serta menghindari sikap fanatisme yang tidak didasarkan pada dalil dan bukti yang sahih. Pendekatan ini juga mengembangkan nilai-nilai kejujuran, tanggung jawab, toleransi, keterbukaan, dan sikap saling menghargai sebagai bagian dari implementasi akhlak Islami dalam kehidupan akademik. Integrasi *ICT* semakin memperkuat efektivitas pembelajaran melalui pemanfaatan LMS, AI, jurnal ilmiah, perpustakaan digital, serta berbagai media kolaboratif sebagai sumber referensi dan sarana pelaksanaan debat. Dengan demikian, DBL tidak hanya meningkatkan kualitas pemahaman keagamaan, tetapi juga membentuk lulusan yang memiliki kemampuan berpikir kritis, komunikasi akademik yang santun, serta kesiapan menghadapi berbagai persoalan umat secara bijaksana, objektif, dan sesuai dengan nilai-nilai Islam.

IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN

Tahap Implementasi	Implementasi Strategi
Penentuan Isu/Mosi	Dosen menentukan isu atau mosi yang aktual, relevan dengan materi Pendidikan Agama Islam, dan memiliki dua sudut pandang yang dapat diperdebatkan secara akademik.
Pembentukan Tim	Mahasiswa dibagi menjadi tim pro dan kontra. Setiap anggota memahami posisi tim dan pembagian tugas dalam proses debat.
Pengumpulan Bukti	Mahasiswa mencari dan menganalisis Al-Qur'an, Hadis, jurnal ilmiah, buku, serta sumber digital yang kredibel sebagai dasar penyusunan argumentasi.
Penyusunan Argumentasi	Mahasiswa menyusun argumen secara sistematis berdasarkan data, teori, dalil, dan bukti yang relevan serta mempersiapkan kemungkinan sanggahan dari pihak lain.
Pelaksanaan Debat	Tim pro dan kontra menyampaikan argumentasi secara bergantian sesuai aturan dan waktu yang telah ditentukan dengan menggunakan bahasa akademik yang santun.
Sanggahan dan Tanggapan	Mahasiswa memberikan sanggahan terhadap argumentasi lawan secara logis, berbasis bukti, dan tetap menghargai perbedaan pendapat.
Argumentasi Penutup	Setiap tim menyampaikan kesimpulan dan memperkuat posisi berdasarkan hasil argumentasi, bukti, dan tanggapan yang telah disampaikan selama debat.
Refleksi	Mahasiswa mengevaluasi kualitas argumentasi, kemampuan menyampaikan pendapat, menerima perbedaan pandangan, serta pengalaman bekerja sama dalam tim.
Evaluasi dan Asesmen	Dosen menilai penguasaan materi, kualitas argumentasi, penggunaan bukti dan dalil, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kerja sama, sikap santun, serta pemanfaatan ICT melalui rubrik asesmen autentik.

STUDI KASUS

Seorang dosen Pendidikan Agama Islam mengangkat isu Pemanfaatan *Artificial Intelligence* dalam Pendidikan Agama Islam: Peluang atau Tantangan? Mahasiswa dibagi menjadi tim afirmasi dan tim oposisi. Setiap tim mengumpulkan referensi dari Al-Qur'an, Hadis, jurnal ilmiah, serta sumber digital yang kredibel melalui *Learning Management System* dan perpustakaan digital. Mahasiswa menyusun argumentasi berdasarkan bukti ilmiah, melaksanakan debat akademik secara terstruktur, memberikan sanggahan terhadap argumen lawan, kemudian menyampaikan argumentasi penutup. Setelah debat selesai, dosen bersama mahasiswa melakukan refleksi terhadap kualitas argumentasi, etika debat, serta relevansi nilai-nilai Islam dalam proses diskusi.

AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Aktivitas 1

Pelajari materi mengenai DBL kemudian identifikasi karakteristik utama strategi pembelajaran tersebut.

Aktivitas 2

Diskusikan perbedaan DBL dengan pembelajaran konvensional dalam Pendidikan Agama Islam.

Aktivitas 3

Analisis contoh penerapan DBL pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Identifikasi: Tema debat, pembagian tim, proses pengumpulan bukti, penyusunan argumentasi, pelaksanaan debat, penyampaian sanggahan, peran dosen, peran mahasiswa, pemanfaatan ICT, dan bentuk asesmen.

Aktivitas 4

Secara berkelompok, rancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Debate-Based Learning*. Rancangan memuat: Tujuan pembelajaran, tema debat, aturan debat, pembagian tim, langkah-langkah debat, media dan teknologi yang digunakan, serta bentuk asesmen autentik.

Aktivitas 5

Tuliskan refleksi akademik mengenai manfaat DBL dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada era transformasi digital.

RANGKUMAN

1. DBL merupakan strategi pembelajaran aktif yang memfasilitasi mahasiswa untuk membangun pengetahuan melalui debat akademik yang terstruktur dan berbasis bukti.
2. Pembelajaran berpusat pada mahasiswa melalui penyusunan argumentasi, penyampaian pendapat, pemberian sanggahan, dan pengambilan kesimpulan secara ilmiah.
3. Dosen berperan sebagai fasilitator, moderator, pembimbing, dan evaluator selama proses debat berlangsung.
4. Tahapan DBL meliputi penentuan isu, pembentukan tim, pengumpulan bukti, penyusunan argumentasi, pelaksanaan debat, penyampaian sanggahan, argumentasi penutup, refleksi, dan evaluasi.
5. Pemanfaatan ICT seperti *Learning Management System*, *Artificial Intelligence*, perpustakaan digital, multimedia interaktif, aplikasi konferensi daring, dan jurnal elektronik memperkuat kualitas argumentasi dan proses debat.
6. DBL dalam Pendidikan Agama Islam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, argumentasi ilmiah, komunikasi, kolaborasi, literasi digital, sikap demokratis, toleransi, dan internalisasi nilai-nilai Islam.

7. Implementasi DBL menghasilkan pembelajaran yang aktif, argumentatif, kolaboratif, berbasis bukti, serta mendukung pengembangan kompetensi dan karakter Islami.

REFLEKSI PEMBELAJARAN

Refleksi pembelajaran dilakukan untuk membantu mahasiswa mengevaluasi proses dan pengalaman selama mengikuti DBL. Mahasiswa merefleksikan proses memahami isu, mencari dan menggunakan bukti, menyusun argumentasi, menyampaikan pendapat, memberikan sanggahan, serta menghargai perbedaan pandangan. Refleksi juga diarahkan untuk menilai perkembangan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, argumentasi ilmiah, kolaborasi, literasi digital, dan penerapan nilai-nilai Islam dalam berdiskusi secara santun dan bertanggung jawab. Pertanyaan refleksi:

1. Apa pemahaman baru yang saya peroleh melalui kegiatan DBL?
2. Seberapa kuat argumentasi yang saya susun berdasarkan bukti dan dalil?
3. Bagaimana saya menggunakan sumber ilmiah dan ICT dalam mempersiapkan DBL?
4. Apa kesulitan yang saya hadapi ketika menyampaikan atau mempertahankan argumentasi?
5. Bagaimana saya merespons perbedaan pendapat selama DBL?
6. Apa kontribusi saya dalam kerja sama tim?
7. Bagaimana DBL meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi saya?
8. Nilai-nilai Islam apa yang saya terapkan selama mengikuti DBL?
9. Apa yang perlu saya perbaiki dalam pelaksanaan DBL berikutnya?

EVALUASI

A. Soal Esai

1. Jelaskan konsep DBL sebagai strategi pembelajaran aktif.
2. Analisis karakteristik utama DBL.
3. Jelaskan tahapan implementasi DBL dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
4. Analisis perubahan peran dosen dan mahasiswa dalam DBL.
5. Jelaskan manfaat DBL dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, argumentasi ilmiah, dan komunikasi.
6. Analisis pemanfaatan ICT dalam mendukung implementasi DBL pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
7. Jelaskan pentingnya asesmen autentik dalam DBL.
8. Analisis kelebihan dan keterbatasan *Debate-Based Learning* dibandingkan strategi pembelajaran konvensional.
9. Menurut Saudara, bagaimana DBL dapat memperkuat pembentukan karakter, etika berdiskusi, toleransi, dan literasi digital dalam Pendidikan Agama Islam?
10. Rancang strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis DBL yang memanfaatkan teknologi digital secara efektif.

B. PENUGASAN

Susunlah rancangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Debate-Based Learning* dengan memanfaatkan ICT. Rancangan minimal memuat: Identitas pembelajaran, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi *debate-based learning*, tema atau isu debat, sintaks pembelajaran, aktivitas dosen dan mahasiswa, media dan teknologi yang digunakan, bentuk asesmen autentik, serta refleksi implementasi *Debate-Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Umpan balik diberikan untuk membantu mahasiswa mengetahui tingkat pemahaman dan ketercapaian pembelajaran melalui penerapan DBL. Dosen memberikan umpan balik terhadap pemahaman isu, kualitas argumentasi, penggunaan dalil dan bukti ilmiah, kemampuan menyampaikan pendapat dan sanggahan, kerja sama tim, sikap menghargai perbedaan pendapat, serta pemanfaatan ICT. Mahasiswa yang telah mencapai capaian pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan kemampuan argumentasi dan analisis terhadap isu PAI yang lebih kompleks. Mahasiswa yang belum mencapai capaian pembelajaran diberikan penguatan materi, bimbingan dalam mencari sumber yang kredibel, kesempatan memperbaiki argumentasi, dan latihan debat tambahan. Tindak lanjut diarahkan agar mahasiswa mampu menerapkan DBL secara mandiri dalam pembelajaran PAI serta membangun budaya diskusi yang kritis, ilmiah, santun, dan berlandaskan nilai-nilai Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Brookfield, S. D., & Preskill, S. (2016). *The discussion book: 50 great ways to get people talking* (2nd ed.). Jossey-Bass.
- Kennedy, R. (2007). In-class debates: Fertile ground for active learning and the cultivation of critical thinking and oral communication skills. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 19(2), 183–190.
- Kuhn, D. (1991). *The skills of argument*. Cambridge University Press.
- Nussbaum, E. M. (2008). Collaborative discourse, argumentation, and learning: Preface and literature review. *Contemporary Educational Psychology*, 33(3), 345–359.
- Toulmin, S. E. (2003). *The uses of argument* (Updated ed.). Cambridge University Press.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of teaching* (9th ed.). Pearson.
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.

BAGIAN 21

BLENDED LEARNING

DESKRIPSI

Bab ini membahas *Blended Learning* sebagai strategi pembelajaran aktif yang mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring secara terencana dan saling melengkapi. Pembahasan meliputi konsep, landasan teoritis, karakteristik, prinsip, tujuan, komponen, model, sintaks, serta peran dosen dan mahasiswa dalam *Blended Learning*. Bab ini juga membahas pemanfaatan ICT, seperti LMS, AI, video pembelajaran, multimedia interaktif, e-book, podcast, aplikasi konferensi daring, dan aplikasi kolaboratif untuk mendukung pembelajaran sinkron dan asinkron. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, *Blended Learning* diarahkan untuk menciptakan pembelajaran yang fleksibel, aktif, interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kreativitas, kolaborasi, kemandirian belajar, literasi digital, dan karakter Islami.

2. Capaian Pembelajaran (CPMK dan Sub-CPMK)

CPMK

Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa mampu menganalisis, mengevaluasi, dan merancang implementasi *Blended Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan mengintegrasikan pembelajaran tatap muka, pembelajaran daring, dan ICT secara efektif, fleksibel, kolaboratif, dan berorientasi pada pencapaian kompetensi serta nilai-nilai Islam.

Sub-CPMK

Setelah mengikuti pembelajaran pada bab ini, mahasiswa mampu:

1. Menjelaskan konsep, karakteristik, prinsip, tujuan, dan komponen utama *Blended Learning* sebagai strategi pembelajaran aktif.
2. Menganalisis landasan teoritis *Blended Learning*, meliputi konstruktivisme, pembelajaran sosial, *connectivism*, dan pembelajaran mandiri.
3. Menganalisis model dan sintaks *Blended Learning*, termasuk integrasi pembelajaran tatap muka, sinkron, dan asinkron.
4. Menganalisis peran dosen dan mahasiswa dalam implementasi *Blended Learning*.
5. Mengevaluasi kelebihan dan keterbatasan *Blended Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
6. Menganalisis pemanfaatan ICT, LMS, AI, video pembelajaran, multimedia interaktif, e-book, podcast, dan aplikasi kolaboratif dalam mendukung *Blended Learning*.
7. Mengevaluasi efektivitas *Blended Learning* dalam mengembangkan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, kemandirian belajar, literasi digital, dan karakter Islami.
8. Merancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Blended Learning* yang mengintegrasikan aktivitas daring dan tatap muka serta menerapkan asesmen autentik.

CAPAIAN PEMBELAJARAN

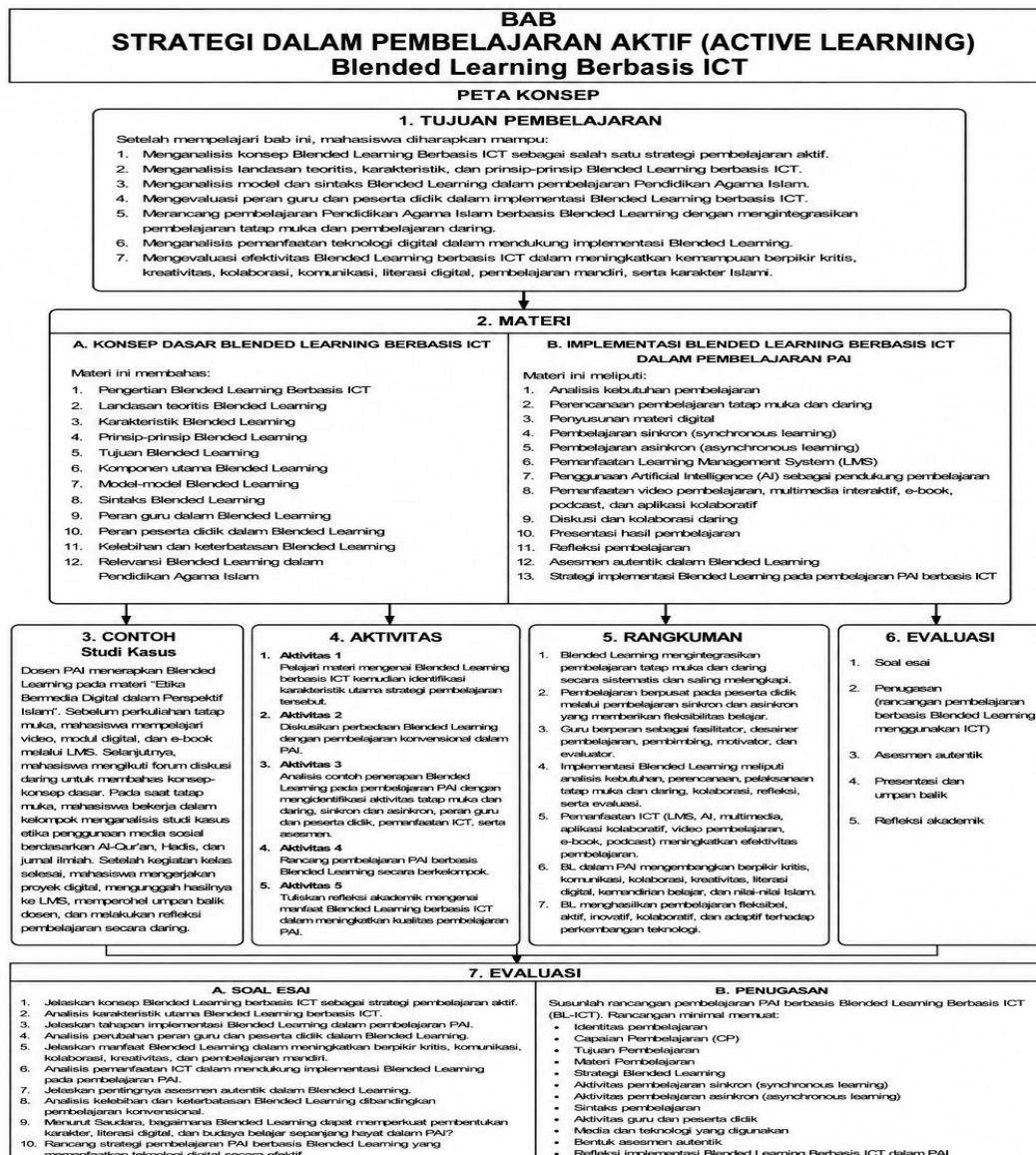
Setelah menyelesaikan bab ini, mahasiswa diharapkan mampu menganalisis konsep, landasan, karakteristik, prinsip, model, dan sintaks *Blended Learning*, mengevaluasi pemanfaatan ICT dalam pembelajaran, serta merancang dan mengimplementasikan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang mengintegrasikan

kegiatan daring dan tatap muka secara terpadu. Mahasiswa juga mampu memanfaatkan teknologi digital secara efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, kemandirian belajar, literasi digital, serta internalisasi nilai-nilai Islam dalam pembelajaran.

ESTIMASI WAKTU PEMBELAJARAN

Tahapan Kegiatan	Estimasi Waktu
Membaca deskripsi bab, CPMK/Sub-CPMK, dan peta konsep	15 menit
Mempelajari materi pembelajaran	60 menit
Mengkaji studi kasus	30 menit
Melaksanakan aktivitas pembelajaran (kajian literatur, diskusi, atau mini project)	45 menit
Menyusun refleksi pembelajaran	15 menit
Mengerjakan evaluasi	35 menit

PETA KONSEP



MATERI PEMBELAJARAN

A. Konsep Dasar Blended Learning

1. Pengertian

Pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring secara terencana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif. Pendekatan ini memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana penyampaian materi, komunikasi, kolaborasi, dan evaluasi tanpa menghilangkan pentingnya interaksi langsung antara dosen dan mahasiswa. Dengan perpaduan tersebut, pembelajaran menjadi lebih fleksibel, adaptif, dan mampu mengakomodasi berbagai karakteristik serta kebutuhan belajar mahasiswa.

2. Landasan Teoretis

Didasarkan pada teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial. Pendekatan ini juga didukung oleh teori pembelajaran sosial, teori *connectivism*, serta teori pembelajaran mandiri yang menempatkan teknologi sebagai media untuk memperluas akses terhadap pengetahuan. Integrasi berbagai teori tersebut menjadikan *Blended Learning* mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kemandirian belajar sesuai dengan tuntutan pendidikan saat ini.

3. Karakteristik

Mengombinasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring dalam satu desain pembelajaran yang terpadu. Pendekatan ini memberikan fleksibilitas waktu dan tempat belajar, memanfaatkan berbagai media digital, mendorong interaksi yang berkelanjutan, serta menempatkan mahasiswa sebagai pembelajar aktif. Selain itu, pembelajaran berlangsung secara sinkron maupun asinkron sehingga mahasiswa memiliki kesempatan untuk mempelajari materi sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing.

4. Prinsip-Prinsip

Didasarkan pada prinsip integrasi, fleksibilitas, interaktivitas, kolaborasi, dan pembelajaran berpusat pada mahasiswa. Pembelajaran dirancang agar aktivitas tatap muka dan daring saling melengkapi, bukan berjalan secara terpisah. Dosen juga perlu memastikan bahwa teknologi digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, memperluas akses terhadap sumber belajar, serta memfasilitasi komunikasi dan umpan balik secara berkelanjutan sehingga pengalaman belajar menjadi lebih efektif dan bermakna.

5. Tujuan

Meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital tanpa mengurangi kualitas interaksi langsung antara dosen dan mahasiswa. Pendekatan ini bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, serta kemandirian belajar. Selain itu, *Blended Learning* memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengakses berbagai sumber belajar secara lebih luas sehingga mampu memperdalam pemahaman konsep dan menerapkannya dalam berbagai konteks pembelajaran.

6. Komponen Utama

Meliputi pembelajaran tatap muka, pembelajaran daring, teknologi digital, sumber belajar, mahasiswa, dosen, dan sistem evaluasi. Seluruh komponen tersebut harus dirancang secara terpadu sehingga saling mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Pemanfaatan *Learning Management System*, media pembelajaran digital, forum diskusi, serta asesmen berbasis teknologi menjadi bagian penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif, kolaboratif, dan berkelanjutan.

7. Model-Model

Memiliki beberapa model yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, antara lain *Rotation Model*, *Flex Model*, *Self-Blend Model*, dan *Enriched Virtual Model*. Setiap model memiliki karakteristik yang berbeda dalam mengombinasikan aktivitas tatap muka dan pembelajaran daring. Pemilihan model harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik mahasiswa, kesiapan teknologi, serta kompetensi dosen agar implementasi pembelajaran berlangsung secara optimal dan memberikan pengalaman belajar yang berkualitas.

8. Sintaks

Dimulai dengan perencanaan pembelajaran, penyediaan materi digital, dan orientasi penggunaan teknologi. Selanjutnya, mahasiswa mengikuti pembelajaran daring secara mandiri sebelum melakukan diskusi, klarifikasi, dan pendalaman materi pada sesi tatap muka. Proses pembelajaran diakhiri dengan pemberian tugas, refleksi, serta evaluasi melalui asesmen daring maupun luring. Sintaks tersebut memungkinkan mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, fleksibel, dan berkesinambungan.

9. Peran Dosen

Dosen berperan sebagai perancang pembelajaran, fasilitator, motivator, pembimbing, dan evaluator. Dosen tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengelola aktivitas pembelajaran daring dan tatap muka secara terpadu, menyediakan sumber belajar digital, memberikan umpan balik, serta memantau perkembangan belajar mahasiswa. Kompetensi pedagogik dan literasi digital dosen menjadi faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, interaktif, dan berpusat pada mahasiswa.

10. Peran Mahasiswa

Mahasiswa berperan sebagai pembelajar aktif yang bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri. Mereka diharapkan mampu mengatur waktu belajar, memanfaatkan berbagai sumber belajar digital, berpartisipasi dalam diskusi, serta menyelesaikan tugas secara mandiri maupun kolaboratif. Selain mengembangkan kemampuan akademik, *Blended Learning* juga membentuk keterampilan literasi digital, komunikasi, kolaborasi, dan kemampuan belajar sepanjang hayat yang sangat diperlukan dalam dunia profesional.

11. Kelebihan dan Keterbatasan

Memiliki kelebihan berupa fleksibilitas belajar, peningkatan akses terhadap sumber belajar, penguatan interaksi, serta pengembangan kemandirian dan literasi digital mahasiswa. Namun, implementasinya juga menghadapi beberapa keterbatasan, seperti ketergantungan pada infrastruktur teknologi, kualitas akses internet, kesiapan dosen dan mahasiswa, serta perlunya kemampuan mengelola pembelajaran digital secara efektif. Oleh karena itu, keberhasilan *Blended Learning* memerlukan dukungan teknologi, perencanaan yang matang, dan kompetensi digital seluruh pihak yang terlibat.

12. Relevansi dalam Pendidikan Agama Islam

Sangat relevan diterapkan dalam Pendidikan Agama Islam karena mampu mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dengan teknologi digital untuk memperkaya pengalaman belajar. Pemanfaatan LMS, multimedia, perpustakaan digital, dan AI memungkinkan mahasiswa mengakses sumber-sumber keislaman secara lebih luas, berdiskusi secara kolaboratif, dan melakukan refleksi terhadap nilai-nilai Islam. Pendekatan ini mendukung terbentuknya mahasiswa yang berkarakter Islami, memiliki literasi digital, berpikir kritis, serta mampu mengimplementasikan ajaran Islam dalam kehidupan sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi.

IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN

Tahap Implementasi	Implementasi Strategi
Analisis Kebutuhan	Mengidentifikasi capaian pembelajaran, karakteristik mahasiswa, materi PAI, sumber belajar, serta kesiapan perangkat dan infrastruktur teknologi yang diperlukan.
Perencanaan Pembelajaran	Merancang integrasi kegiatan tatap muka dan daring secara terpadu, termasuk menentukan aktivitas sinkron dan asinkron, media, sumber belajar, serta bentuk asesmen.
Penyediaan Materi Digital	Menyiapkan video pembelajaran, modul digital, e-book, podcast, multimedia interaktif, dan sumber belajar lainnya melalui LMS.
Pembelajaran Asinkron	Mahasiswa mempelajari materi secara mandiri, mengerjakan tugas, mengakses sumber digital, dan mengikuti forum diskusi melalui LMS sesuai waktu dan kecepatan belajar masing-masing.
Pembelajaran Sinkron	Dosen dan mahasiswa melakukan interaksi secara langsung melalui pembelajaran tatap muka atau konferensi video untuk diskusi, klarifikasi, pendalaman materi, dan pemecahan masalah.
Diskusi dan Kolaborasi	Mahasiswa berdiskusi dan bekerja secara individu maupun kelompok untuk menganalisis permasalahan PAI berdasarkan Al-Qur'an, Hadis, dan sumber ilmiah.
Pemanfaatan ICT dan AI	Mahasiswa memanfaatkan LMS, AI, perpustakaan digital, multimedia, dan aplikasi kolaboratif untuk mencari informasi, mengembangkan materi, menyelesaikan tugas, dan mendukung proses pembelajaran.
Presentasi dan Publikasi	Mahasiswa mempresentasikan hasil diskusi atau proyek melalui media digital dan mempertanggungjawabkan hasil belajarnya secara ilmiah.
Asesmen Autentik	Dosen menilai proses dan hasil belajar melalui proyek, portofolio, presentasi, penugasan, dan unjuk kerja dengan memadukan asesmen daring dan luring.
Refleksi dan Tindak Lanjut	Mahasiswa melakukan refleksi terhadap pengalaman dan hasil belajar, sedangkan dosen memberikan umpan balik serta tindak lanjut untuk memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran berikutnya.

AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Aktivitas 1

Pelajari materi mengenai *Blended Learning* kemudian identifikasi karakteristik utama strategi pembelajaran tersebut.

Aktivitas 2

Diskusikan perbedaan *Blended Learning* dengan pembelajaran konvensional dalam Pendidikan Agama Islam.

Aktivitas 3

Analisis contoh penerapan *Blended Learning* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Identifikasi: Aktivitas pembelajaran tatap muka, aktivitas pembelajaran daring, peran dosen, peran mahasiswa, pemanfaatan ICT, bentuk asesmen, dan hasil pembelajaran

Aktivitas 4

Secara berkelompok, rancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Blended Learning*. Rancangan memuat: Tujuan pembelajaran, aktivitas pembelajaran daring, aktivitas pembelajaran tatap muka, media dan teknologi yang digunakan, serta bentuk asesmen autentik.

Aktivitas 5

Tuliskan refleksi akademik mengenai manfaat *Blended Learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada era transformasi digital.

RANGKUMAN

1. *Blended Learning* merupakan strategi pembelajaran aktif yang mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring secara sistematis dan saling melengkapi.
2. Pembelajaran berpusat pada mahasiswa melalui kombinasi pembelajaran sinkron dan asinkron yang memberikan fleksibilitas dalam belajar.
3. Dosen berperan sebagai fasilitator, desainer pembelajaran, pembimbing, motivator, dan evaluator yang mengelola integrasi pembelajaran luring dan daring.
4. Implementasi *Blended Learning* meliputi analisis kebutuhan, perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran daring dan tatap muka, kolaborasi, refleksi, serta evaluasi.
5. Pemanfaatan ICT seperti *Learning Management System*, *Artificial Intelligence*, video pembelajaran, multimedia interaktif, e-book, podcast, aplikasi konferensi daring, dan aplikasi kolaboratif meningkatkan efektivitas pembelajaran.
6. *Blended Learning* dalam Pendidikan Agama Islam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, literasi digital, kemandirian belajar, serta internalisasi nilai-nilai Islam.
7. Implementasi *Blended Learning* menghasilkan pembelajaran yang fleksibel, aktif, inovatif, kolaboratif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi sehingga mendukung pengembangan kompetensi dan karakter Islami.

REFLEKSI PEMBELAJARAN

Refleksi pembelajaran dilakukan untuk membantu mahasiswa mengevaluasi pengalaman belajar melalui penerapan *Blended Learning*. Mahasiswa merefleksikan pengalaman mengikuti pembelajaran daring dan tatap muka, kemampuan mengelola belajar secara mandiri, keterlibatan dalam diskusi dan kolaborasi, serta pemanfaatan ICT dalam mendukung proses pembelajaran. Refleksi juga diarahkan untuk menilai perkembangan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kreativitas, kolaborasi, literasi digital, dan internalisasi nilai-nilai Islam. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki proses belajar dan meningkatkan kualitas penerapan *Blended Learning* dalam pembelajaran PAI berikutnya. Hal ini sesuai dengan materi yang menempatkan refleksi sebagai bagian penting dari evaluasi pengalaman belajar dan perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan. Pertanyaan refleksi:

1. Apa pengalaman paling bermakna selama mengikuti *Blended Learning*?
2. Bagaimana pembelajaran daring dan tatap muka saling melengkapi?
3. Sejauh mana saya mampu belajar secara mandiri?
4. Bagaimana ICT membantu saya memahami materi PAI?
5. Apa manfaat diskusi dan kolaborasi dalam pembelajaran?
6. Apa kesulitan yang saya hadapi selama pembelajaran daring dan tatap muka?
7. Bagaimana pembelajaran ini meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan literasi digital saya?
8. Nilai-nilai Islam apa yang saya peroleh dan terapkan selama pembelajaran?

9. Apa yang perlu saya perbaiki dalam mengikuti *Blended Learning* berikutnya?

EVALUASI

A. Soal Esai

1. Jelaskan konsep *Blended Learning* sebagai strategi pembelajaran aktif.
2. Analisis karakteristik utama *Blended Learning*.
3. Jelaskan tahapan implementasi *Blended Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
4. Analisis perubahan peran dosen dan mahasiswa dalam *Blended Learning*.
5. Jelaskan manfaat *Blended Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan pembelajaran mandiri.
6. Analisis pemanfaatan ICT dalam mendukung implementasi *Blended Learning* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
7. Jelaskan pentingnya asesmen autentik dalam *Blended Learning*.
8. Analisis kelebihan dan keterbatasan *Blended Learning* dibandingkan pembelajaran konvensional.
9. Menurut Saudara, bagaimana *Blended Learning* dapat memperkuat pembentukan karakter, literasi digital, dan budaya belajar sepanjang hayat dalam Pendidikan Agama Islam?
10. Rancang strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Blended Learning* yang memanfaatkan teknologi digital secara efektif.

B. PENUGASAN

Susunlah rancangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Blended Learning*. Rancangan minimal memuat: Identitas pembelajaran, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi blended learning berbasis ICT, sintaks pembelajaran, aktivitas dosen dan mahasiswa, media dan teknologi yang digunakan, bentuk asesmen autentik, serta refleksi implementasi blended learning berbasis ict dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Umpan balik diberikan untuk membantu mahasiswa mengetahui tingkat pemahaman dan ketercapaian pembelajaran melalui penerapan *Blended Learning*. Dosen memberikan umpan balik terhadap aktivitas pembelajaran daring dan tatap muka, kemandirian belajar, keaktifan dalam diskusi, kemampuan kolaborasi, pemanfaatan ICT, serta hasil tugas dan asesmen. Mahasiswa yang telah mencapai capaian pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan rancangan *Blended Learning* yang lebih inovatif dan kontekstual dalam pembelajaran PAI. Mahasiswa yang belum mencapai capaian pembelajaran diberikan penguatan materi, bimbingan, kesempatan memperbaiki tugas, serta aktivitas pembelajaran tambahan melalui LMS dan sumber digital. Tindak lanjut diarahkan agar mahasiswa mampu menerapkan *Blended Learning* secara mandiri dan efektif dalam pembelajaran PAI dengan memadukan kegiatan daring dan tatap muka secara seimbang.

DAFTAR PUSTAKA

- Bersin, J. (2004). *The blended learning book: Best practices, proven methodologies, and lessons learned*. Pfeiffer.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended learning in higher education: Framework, principles, and guidelines*. Jossey-Bass.

- Graham, C. R. (2006). Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions. Dalam C. J. Bonk & C. R. Graham (Eds.), *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs* (hlm. 3–21). Pfeiffer.
- Horn, M. B., & Staker, H. (2015). *Blended: Using disruptive innovation to improve schools*. Jossey-Bass.
- Hrastinski, S. (2008). Asynchronous and synchronous e-learning. *EDUCAUSE Quarterly*, 31(4), 51–55.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of teaching* (9th ed.). Pearson.
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Staker, H., & Horn, M. B. (2012). *Classifying K–12 blended learning*. Innosight Institute.
- Vaughan, N. D., Cleveland-Innes, M., & Garrison, D. R. (2013). *Teaching in blended learning environments: Creating and sustaining communities of inquiry*. Athabasca University Press.

BAGIAN 22

SIMULATION AND ROLE PLAY

DESKRIPSI

Bab ini membahas *Simulation and Role Play* sebagai strategi pembelajaran aktif yang memberikan pengalaman belajar melalui simulasi situasi nyata dan pemeranan peran tertentu. Strategi ini memungkinkan mahasiswa menghubungkan pengetahuan dengan praktik melalui kegiatan komunikasi, kerja sama, pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan refleksi. Pembahasan mencakup konsep, landasan teoretis, karakteristik, prinsip, tujuan, komponen, sintaks, serta peran dosen dan mahasiswa dalam *Simulation and Role Play*. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, strategi ini dapat digunakan untuk mempraktikkan nilai-nilai Islam melalui simulasi materi akhlak, muamalah, kepemimpinan, dakwah, penyelesaian konflik, dan etika sosial. Pemanfaatan ICT seperti LMS, AI, video, multimedia interaktif, *Virtual Reality*, *Augmented Reality*, dan aplikasi kolaboratif digunakan untuk memperkaya pengalaman simulasi agar lebih interaktif, kontekstual, dan realistis.

CAPAIAN PEMBELAJARAN (CPMK DAN SUB-CPMK)

CPMK

Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa mampu menganalisis, mengevaluasi, dan merancang implementasi *Simulation and Role Play* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT melalui pengalaman belajar yang autentik, kontekstual, kolaboratif, reflektif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi serta karakter Islami.

SUB-CPMK

Setelah mengikuti pembelajaran pada bab ini, mahasiswa mampu:

1. Menjelaskan konsep, karakteristik, prinsip, tujuan, dan komponen *Simulation and Role Play* sebagai strategi pembelajaran aktif.
2. Menganalisis landasan teoretis *Simulation and Role Play* berdasarkan konstruktivisme, *experiential learning*, dan teori pembelajaran sosial.
3. Menganalisis sintaks *Simulation and Role Play* yang meliputi penentuan tujuan, penyusunan skenario, pembagian peran, orientasi, pelaksanaan simulasi, observasi, diskusi, refleksi, dan evaluasi.
4. Menganalisis peran dosen dan mahasiswa dalam pelaksanaan *Simulation and Role Play*.
5. Mengevaluasi kelebihan dan keterbatasan *Simulation and Role Play* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
6. Menganalisis pemanfaatan ICT, LMS, AI, video, multimedia interaktif, VR, AR, dan aplikasi kolaboratif dalam mendukung *Simulation and Role Play*.
7. Mengevaluasi efektivitas *Simulation and Role Play* dalam mengembangkan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, empati, kepemimpinan, pengambilan keputusan, pemecahan masalah, literasi digital, dan karakter Islami.
8. Merancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Simulation and Role Play* dengan menyusun skenario, pembagian peran, langkah simulasi, pemanfaatan ICT, dan asesmen autentik.

CAPAIAN PEMBELAJARAN

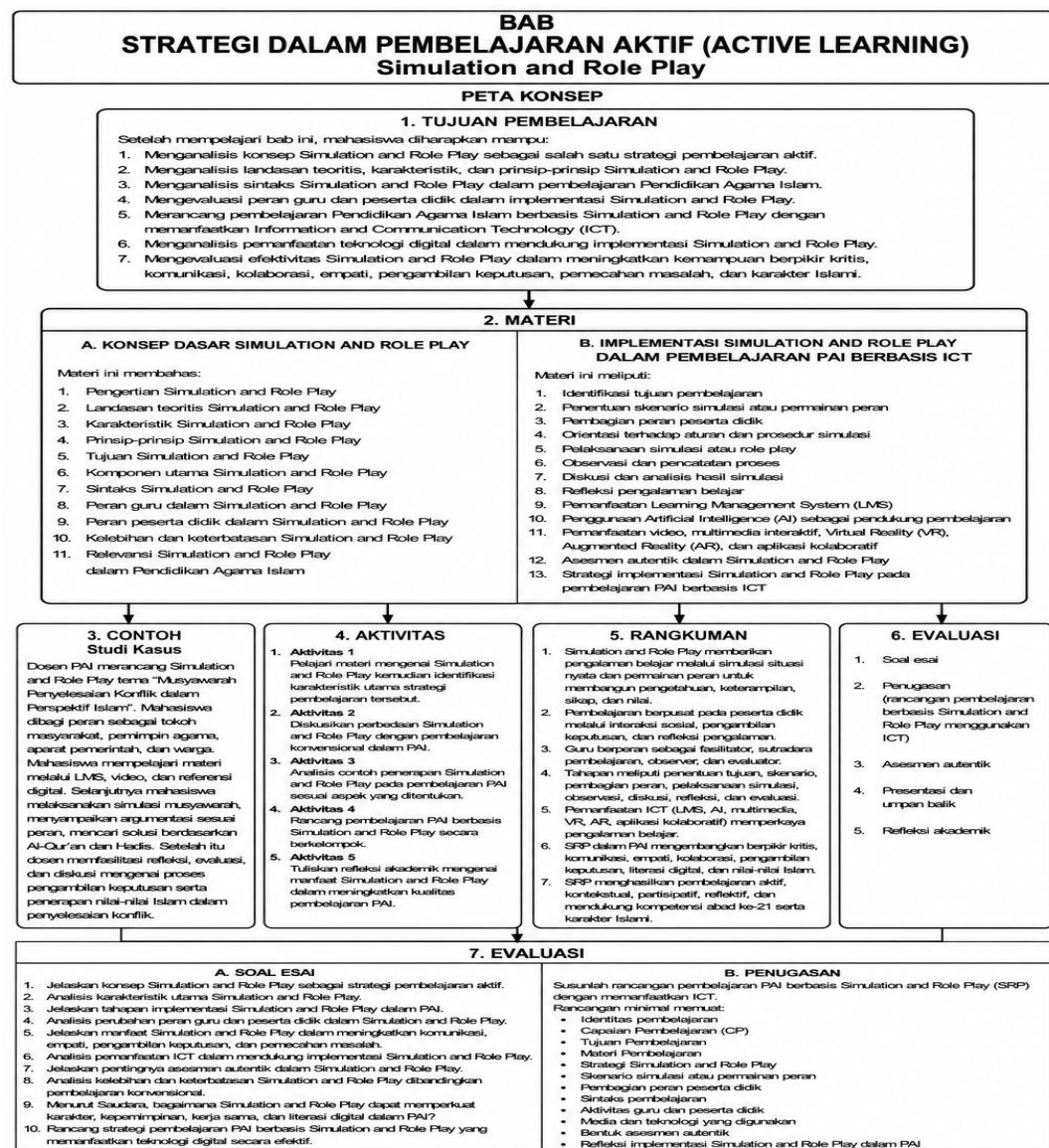
Setelah menyelesaikan bab ini, mahasiswa diharapkan mampu menganalisis konsep dan landasan *Simulation and Role Play*, merancang skenario dan pembagian peran, melaksanakan simulasi, melakukan observasi dan analisis terhadap proses simulasi, serta melakukan refleksi dan evaluasi terhadap pengalaman belajar. Mahasiswa juga mampu

merancang dan menerapkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Simulation and Role Play* dengan memanfaatkan ICT untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, empati, kepemimpinan, pengambilan keputusan, pemecahan masalah, literasi digital, serta internalisasi nilai-nilai Islam.

ESTIMASI WAKTU PEMBELAJARAN

Tahapan Kegiatan	Estimasi Waktu
Membaca deskripsi bab, CPMK/Sub-CPMK, dan peta konsep	15 menit
Mempelajari materi pembelajaran	60 menit
Mengkaji studi kasus	30 menit
Melaksanakan aktivitas pembelajaran (kajian literatur, diskusi, atau mini project)	45 menit
Menyusun refleksi pembelajaran	15 menit
Mengerjakan evaluasi	35 menit

PETA KONSEP



MATERI PEMBELAJARAN

A. Konsep Dasar Simulation and Role Play

1. Pengertian *Simulation and Role Play*

Merupakan strategi pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar melalui simulasi situasi nyata dan pemeranan suatu peran tertentu. Strategi ini memungkinkan mahasiswa memahami konsep, prosedur, maupun nilai melalui pengalaman langsung, bukan hanya melalui penjelasan teoritis. Dalam pelaksanaannya, mahasiswa ditempatkan pada suatu skenario yang menyerupai kondisi sebenarnya sehingga mereka dapat berlatih mengambil keputusan, berkomunikasi, bekerja sama, dan memecahkan masalah. Dengan demikian, *Simulation and Role Play* mampu menghubungkan pengetahuan konseptual dengan praktik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, kontekstual, dan berpusat pada mahasiswa.

2. Landasan Teoretis

Didasarkan pada teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar yang aktif. Pendekatan ini juga didukung oleh teori pembelajaran pengalaman (*experiential learning*) dari David Kolb yang menekankan pentingnya pengalaman nyata sebagai sumber belajar. Selain itu, teori pembelajaran sosial dari Albert Bandura menjelaskan bahwa mahasiswa memperoleh pengetahuan melalui observasi, imitasi, dan interaksi dengan orang lain. Integrasi teori-teori tersebut menjadikan *Simulation and Role Play* sebagai strategi yang efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotor secara seimbang.

3. Karakteristik

Karakteristik yang menekankan pada pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman nyata melalui pemeranan situasi tertentu. Mahasiswa berperan aktif dalam menjalankan skenario, berinteraksi dengan peserta lain, serta mengambil keputusan sesuai dengan peran yang dimainkan. Pembelajaran berlangsung secara kolaboratif, kontekstual, dan reflektif sehingga mahasiswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menerapkannya dalam berbagai situasi. Selain itu, strategi ini menekankan komunikasi, kreativitas, empati, dan kemampuan menyelesaikan masalah berdasarkan kondisi yang disimulasikan.

4. Prinsip-Prinsip

Didasarkan pada prinsip keaktifan, pengalaman langsung, kolaborasi, refleksi, dan pembelajaran kontekstual. Setiap mahasiswa diberi kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah dirancang. Dosen memastikan bahwa situasi simulasi mencerminkan kondisi nyata sehingga pengalaman belajar menjadi relevan. Setelah kegiatan selesai, mahasiswa melakukan refleksi terhadap proses dan hasil simulasi untuk memperkuat pemahaman serta meningkatkan kemampuan dalam menghadapi situasi yang serupa pada masa mendatang.

5. Tujuan

Mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman belajar yang autentik. Strategi ini bertujuan meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, pengambilan keputusan, kepemimpinan, serta pemecahan masalah dalam berbagai situasi. Selain itu, mahasiswa dibimbing untuk mengembangkan empati, tanggung jawab, dan kemampuan memahami perspektif orang lain. Pada pendidikan tinggi, pendekatan ini juga mendukung pengembangan kompetensi profesional melalui latihan yang menyerupai kondisi nyata.

6. Komponen Utama

Meliputi tujuan pembelajaran, skenario, peran yang dimainkan, mahasiswa, dosen, media pembelajaran, dan kegiatan refleksi. Skenario disusun berdasarkan permasalahan yang relevan dengan materi sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang

bermakna. Dosen bertugas mengelola jalannya simulasi, sedangkan mahasiswa menjalankan perannya sesuai dengan karakter yang telah ditentukan. Seluruh komponen tersebut saling mendukung untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, terarah, dan berorientasi pada pencapaian kompetensi.

7. Sintaks

Dimulai dengan penjelasan tujuan pembelajaran, penyampaian skenario, dan pembagian peran kepada mahasiswa. Selanjutnya, mahasiswa mempersiapkan diri sebelum melaksanakan simulasi sesuai dengan situasi yang telah dirancang. Setelah simulasi berlangsung, dilakukan diskusi, klarifikasi, dan analisis terhadap proses maupun keputusan yang diambil selama kegiatan. Tahap akhir berupa refleksi dan evaluasi untuk mengidentifikasi keberhasilan, kendala, serta pembelajaran yang diperoleh sehingga pengalaman tersebut dapat diterapkan pada situasi nyata.

8. Peran Dosen

Dosen berperan sebagai perancang, fasilitator, pembimbing, pengamat, dan evaluator. Dosen menyusun skenario yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, membagi peran kepada mahasiswa, serta menciptakan suasana belajar yang mendukung partisipasi aktif. Selama simulasi berlangsung, dosen mengamati jalannya kegiatan tanpa terlalu banyak melakukan intervensi agar mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang autentik. Setelah kegiatan selesai, dosen memberikan umpan balik dan memfasilitasi refleksi untuk memperkuat pemahaman mahasiswa.

9. Peran Mahasiswa

Mahasiswa berperan sebagai pelaku utama yang menjalankan skenario sesuai dengan peran masing-masing. Mereka dituntut memahami karakter yang dimainkan, berkomunikasi secara efektif, bekerja sama, dan mengambil keputusan berdasarkan situasi yang dihadapi. Selain berpartisipasi aktif dalam simulasi, mahasiswa juga bertanggung jawab melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar serta mengevaluasi kekuatan dan kelemahan tindakan yang telah dilakukan. Proses tersebut membentuk kemampuan berpikir kritis, empati, dan kesiapan menghadapi berbagai situasi nyata.

10. Kelebihan dan Keterbatasan

Memiliki kelebihan karena mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan kontekstual. Strategi ini meningkatkan motivasi belajar, kemampuan komunikasi, kerja sama, kreativitas, serta keterampilan menyelesaikan masalah melalui pengalaman langsung. Namun, penerapannya memerlukan persiapan yang matang, pengelolaan kelas yang baik, dan waktu yang relatif lebih panjang. Selain itu, tidak semua mahasiswa memiliki tingkat kepercayaan diri yang sama dalam memainkan peran sehingga dosen perlu memberikan bimbingan dan dukungan selama proses pembelajaran berlangsung.

11. Relevansi dalam Pendidikan Agama Islam

Memiliki relevansi yang tinggi dalam Pendidikan Agama Islam karena memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mempraktikkan nilai-nilai Islam melalui pengalaman belajar yang nyata. Berbagai materi seperti akhlak, muamalah, kepemimpinan, dakwah, penyelesaian konflik, maupun etika sosial dapat dipelajari melalui simulasi yang menyerupai kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini membantu mahasiswa memahami ajaran Islam secara lebih mendalam, mengembangkan empati, tanggung jawab, dan kemampuan mengambil keputusan berdasarkan Al-Qur'an dan Sunnah. Dengan dukungan *ICT*, simulasi dapat diperkaya melalui multimedia, video, simulasi digital, dan aplikasi kolaboratif sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan saat ini.

IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN

Tahap Implementasi	Implementasi Strategi
Penentuan Tujuan	Dosen menetapkan tujuan pembelajaran yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang ingin dicapai melalui kegiatan simulasi.
Penyusunan Skenario	Dosen menyusun skenario berdasarkan materi PAI dan situasi nyata yang relevan, seperti musyawarah, penyelesaian konflik, kepemimpinan, dakwah, akhlak, atau etika sosial.
Pembagian Peran	Mahasiswa dibagi ke dalam beberapa peran sesuai dengan skenario. Setiap mahasiswa memahami karakter, tugas, tanggung jawab, dan tujuan dari peran yang dimainkan.
Orientasi	Dosen menjelaskan aturan, prosedur, alur kegiatan, waktu, tugas setiap peran, serta etika yang harus diterapkan selama simulasi.
Persiapan Simulasi	Mahasiswa mempelajari materi, menyiapkan peran, dan mencari informasi pendukung melalui LMS, AI, video, e-book, atau sumber digital yang relevan.
Pelaksanaan Simulasi	Mahasiswa menjalankan skenario sesuai dengan peran masing-masing untuk menerapkan konsep PAI, berkomunikasi, bekerja sama, mengambil keputusan, dan menyelesaikan masalah.
Observasi	Dosen dan mahasiswa mengamati proses simulasi serta mencatat perilaku, interaksi, pengambilan keputusan, kerja sama, dan pencapaian tujuan pembelajaran.
Diskusi dan Analisis	Mahasiswa mendiskusikan hasil simulasi, menganalisis keputusan dan tindakan yang dilakukan, serta menghubungkannya dengan konsep, teori, Al-Qur'an, dan Hadis.
Refleksi dan Evaluasi	Mahasiswa merefleksikan pengalaman belajar, mengidentifikasi keberhasilan dan kendala, serta merumuskan perbaikan untuk menghadapi situasi nyata.
Asesmen Autentik	Dosen menilai proses dan hasil pembelajaran melalui observasi kinerja, unjuk kerja, portofolio, presentasi, refleksi, kemampuan bekerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah.

STUDI KASUS

Seorang dosen Pendidikan Agama Islam merancang kegiatan *Simulation and Role Play* dengan tema Musyawarah Penyelesaian Konflik dalam Perspektif Islam. Mahasiswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan peran sebagai tokoh masyarakat, pemimpin agama, aparat pemerintah, dan warga yang terlibat dalam suatu konflik sosial. Sebelum simulasi dimulai, mahasiswa mempelajari materi melalui *Learning Management System*, video pembelajaran, dan berbagai referensi digital. Selanjutnya mahasiswa melaksanakan simulasi musyawarah, menyampaikan argumentasi sesuai peran masing-masing, serta mencari solusi berdasarkan nilai-nilai Al-Qur'an dan Hadis. Setelah kegiatan selesai, dosen memfasilitasi refleksi, evaluasi, dan diskusi mengenai proses pengambilan keputusan serta penerapan nilai-nilai Islam dalam penyelesaian konflik.

AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Aktivitas 1

Pelajari materi mengenai *Simulation and Role Play* kemudian identifikasi karakteristik utama strategi pembelajaran tersebut.

Aktivitas 2

Diskusikan perbedaan *Simulation and Role Play* dengan pembelajaran konvensional dalam Pendidikan Agama Islam.

Aktivitas 3

Analisis contoh penerapan *Simulation and Role Play* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Identifikasi: Tujuan simulasi, skenario yang digunakan, pembagian peran, pelaksanaan simulasi, hasil observasi, proses refleksi, peran dosen, peran mahasiswa, pemanfaatan ICT, dan bentuk asesmen.

Aktivitas 4

Secara berkelompok, rancang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Simulation and Role Play*. Rancangan memuat: Tujuan pembelajaran, skenario simulasi, pembagian peran, langkah-langkah simulasi, media dan teknologi yang digunakan, serta bentuk asesmen autentik.

Aktivitas 5

Tuliskan refleksi akademik mengenai manfaat *Simulation and Role Play* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada era transformasi digital.

RANGKUMAN

1. *Simulation and Role Play* merupakan strategi pembelajaran aktif yang memberikan pengalaman belajar melalui simulasi situasi nyata dan permainan peran untuk membangun pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai.
2. Pembelajaran berpusat pada mahasiswa melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, pengambilan keputusan, dan refleksi terhadap proses pembelajaran.
3. Dosen berperan sebagai fasilitator, sutradara pembelajaran, pembimbing, motivator, observer, dan evaluator selama pelaksanaan simulasi.
4. Tahapan *Simulation and Role Play* meliputi penentuan tujuan, penyusunan skenario, pembagian peran, pelaksanaan simulasi, observasi, diskusi, refleksi, dan evaluasi.
5. Pemanfaatan ICT seperti *Learning Management System*, *Artificial Intelligence*, multimedia interaktif, video pembelajaran, *Virtual Reality*, *Augmented Reality*, dan aplikasi kolaboratif memperkuat pengalaman belajar.
6. *Simulation and Role Play* dalam Pendidikan Agama Islam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, empati, kepemimpinan, pengambilan keputusan, literasi digital, serta internalisasi nilai-nilai Islam.
7. Implementasi *Simulation and Role Play* menghasilkan pembelajaran yang aktif, kontekstual, partisipatif, reflektif, dan mampu mengembangkan kompetensi dan karakter Islami.

REFLEKSI PEMBELAJARAN

Refleksi pembelajaran dilakukan untuk membantu mahasiswa mengevaluasi pengalaman selama mengikuti *Simulation and Role Play*. Mahasiswa merefleksikan proses memahami skenario, menjalankan peran, berkomunikasi, bekerja sama, mengambil keputusan, dan menyelesaikan masalah selama simulasi. Refleksi juga diarahkan untuk menilai kemampuan berpikir kritis, empati, komunikasi, kolaborasi, kepemimpinan, serta penerapan nilai-nilai Islam dalam menghadapi situasi yang disimulasikan. Hasil refleksi digunakan untuk mengidentifikasi keberhasilan, kendala, dan langkah perbaikan agar mahasiswa mampu menerapkan pengalaman belajar pada situasi nyata. Pertanyaan refleksi:

1. Apa pengalaman paling bermakna selama mengikuti *Simulation and Role Play*?
2. Sejauh mana saya memahami dan menjalankan peran yang diberikan?

3. Bagaimana saya berkomunikasi dan bekerja sama dengan anggota kelompok?
4. Bagaimana saya mengambil keputusan ketika menghadapi masalah dalam simulasi?
5. Apa kesulitan yang saya hadapi selama menjalankan peran?
6. Bagaimana simulasi membantu saya memahami penerapan nilai-nilai Islam dalam kehidupan nyata?
7. Bagaimana pemanfaatan ICT mendukung proses simulasi dan pembelajaran saya?
8. Apa kemampuan yang berkembang setelah mengikuti kegiatan ini?
9. Apa yang perlu saya perbaiki pada kegiatan *Simulation and Role Play* berikutnya?

EVALUASI

A. Soal Esai

1. Jelaskan konsep *Simulation and Role Play* sebagai strategi pembelajaran aktif.
2. Analisis karakteristik utama *Simulation and Role Play*.
3. Jelaskan tahapan implementasi *Simulation and Role Play* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
4. Analisis perubahan peran dosen dan mahasiswa dalam *Simulation and Role Play*.
5. Jelaskan manfaat *Simulation and Role Play* dalam meningkatkan kemampuan komunikasi, empati, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.
6. Analisis pemanfaatan ICT dalam mendukung implementasi *Simulation and Role Play* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
7. Jelaskan pentingnya asesmen autentik dalam *Simulation and Role Play*.
8. Analisis kelebihan dan keterbatasan *Simulation and Role Play* dibandingkan strategi pembelajaran konvensional.
9. Menurut Saudara, bagaimana *Simulation and Role Play* dapat memperkuat pembentukan karakter, kepemimpinan, kerja sama, dan literasi digital dalam Pendidikan Agama Islam?
10. Rancang strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Simulation and Role Play* yang memanfaatkan teknologi digital secara efektif.

B. PENUGASAN

Susunlah rancangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Simulation and Role Play* dengan memanfaatkan *ICT*. Rancangan minimal memuat: Identitas pembelajaran, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi *simulation and role play*, skenario simulasi atau permainan peran, pembagian peran mahasiswa, sintaks pembelajaran, aktivitas dosen dan mahasiswa, media dan teknologi yang digunakan, bentuk asesmen autentik, serta refleksi implementasi *Simulation and Role Play* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Umpun balik diberikan untuk membantu mahasiswa mengetahui tingkat pemahaman dan ketercapaian pembelajaran melalui penerapan *Simulation and Role Play*. Dosen memberikan umpun balik terhadap pemahaman skenario, pelaksanaan peran, komunikasi, kerja sama, pengambilan keputusan, pemecahan masalah, pemanfaatan *ICT*, serta kemampuan melakukan refleksi. Mahasiswa yang telah mencapai capaian pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan skenario yang lebih kompleks dan kontekstual. Mahasiswa yang belum mencapai capaian pembelajaran diberikan penguatan materi, bimbingan, kesempatan memperbaiki pelaksanaan atau hasil simulasi, serta latihan tambahan. Tindak lanjut diarahkan agar mahasiswa mampu menerapkan pengalaman simulasi dalam situasi nyata dan mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan akademik maupun sosial. Hal ini sesuai dengan materi yang menempatkan

refleksi dan evaluasi sebagai bagian penting untuk mengidentifikasi keberhasilan, kendala, dan perbaikan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of teaching* (9th ed.). Pearson.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.
- McSharry, G., & Jones, S. (2000). Role-play in science teaching and learning. *School Science Review*, 82(298), 73–82.
- Rao, D., & Stupans, I. (2012). Exploring the potential of role play in higher education. *Journal of University Teaching & Learning Practice*, 9(1), 1–12.
- Russell, C. (2013). Role-play and simulation in education. Dalam *The SAGE handbook of educational theory and practice*. SAGE.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Silberman, M. L. (2018). *Active learning: 101 strategies to teach any subject*. Pearson.