

PENGEMEBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN PAI DALAM DIFUSI INOVASI KONTEKTUAL DI SMP PLUS MATHOLI'UL ANWAR MAIBIT KEC. RENGEL KAB. TUBAN

Yeri Yayak Setiawan

Mahasiswa Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya

Email: yeriyayak@gmail.com

Abstraksi

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru adalah kemampuan mendesain pembelajaran agar dapat menciptakan suasana kelas yang efektif dan kondusif. Pembelajaran yang menarik ialah desain pembelajaran yang inovatif, dengan menggunakan strategi baru dalam pembelajaran. dalam hal ini difusi inovasi yang bisa membawa dampak tertentu maka akan terjadi adanya perubahan pada siswa tentunya untuk lebih tertarik dalam pelajaran PAI. hasil penerapan strategi desain ini adalah bahwa penerapan guru dengan inovasi dalam desain pembelajaran PAI pada kelas 7 A SMP Plus Matholi'ul Anwar memang mampu meningkatkan cara berfikir siswa dalam menanggapi suatu materi pendidikan agama islam hal tersebut terbukti dari cara siswa memberikan tanggapan serta siswa mampu menghafal ayat-ayat dengan lebih lancar dan hal ini menjadi sebuah pendukung meningkatnya nilai pada setiap siswa. kesimpulan desain Pembelajaran dengan inovasi strategi kontekstual menekankan siswa mampu menyerap pelajaran apabila mereka menangkap makna dalam materi akademis yang mereka terima.

Kata kunci: *Desain, Difusi Inovasi, Pembelajaran Kontekstual, PAI.*

Abstract

One of the competencies that must be possessed by a teacher is the ability to design learning in order to create an effective and conducive classroom atmosphere. Interesting learning is innovative learning design, using new strategies in learning. in this case the diffusion of innovation that can bring certain impacts there will be a change in students of course to be more interested in PAI lessons. the results of the implementation of this design strategy is that the application of teachers with innovation in the design of PAI learning in grade 7 A SMP Plus Matholi'ul Anwar is indeed able to improve students' way of thinking in responding to an Islamic religious education material, it is evident from the way students respond and students are able to memorize verses more smoothly and this becomes a supporter of increasing grades in each student. design conclusions Learning with innovative contextual strategies emphasizes students being able to absorb lessons if they capture meaning in the academic material they receive.

Keywords: *Design, Diffusion of Innovation, Contextual Learning, PAI.*

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran ialah hal yang pokok didalam pendidikan. adanya suatu problematika tentang kualitas pendidikan yang rendah perlu adanya suatu solusi untuk meningkatkan

kualitas pembelajaran. guru adalah bagian faktor yang penting dalam suatu keberhasilan pembelajaran. guru yang inovatif adalah yang bisa menggunakan strategi baru dalam pembelajaran. dalam Pencarian strategi yang

baru bisa menemukan banyak inovasi pembelajaran. usaha, bentuk dan wujud inovasi ini berbeda-beda. akan tetapi tujuan secara umum adalah sama, dimana hal itu menjadi tercapainya suatu proses pembelajaran berkualitas. implementasi tersebut melahirkan kondisi yang efektif dan menyenangkan di dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM) sehingga dapat meningkatkan ketrampilan, kompetensi dan kualitas lulusan didalam pendidikan tersebut. Salah satu bentuk dalam inovasi desain pembelajaran adalah dengan penerapan strategi pembelajaran kontekstual Dalam artikel ini akan dibahas Pengembangan Desain Pembelajaran PAI Dalam Difusi Inovasi Kontekstual Kelas 7 SMP Plus Maibit Kec. Soko Kab. Tuban.

B. PENGERTIAN DIFUSI INOVASI

Dikenalkannya teori difusi inovasi di mulai pada tahun 1930 pada awal abad ke-20, saat itu seorang Sosiolog Perancis Gabriel Tarde, memunculkan kurva difusi berbentuk S (*S-shaped diffusion Curve*). Rogers menyatakan "*Tarde's S-shaped diffusion curve is of current importance because "most innovation have an S-shaped rate of adoption."*¹. Kurva tersebut memaparkan bagaimana suatu inovasi diadopsi sekelompok orang atau seseorang dilihat dari dimensi waktu.

Pemikiran Tarde menjadi penting karena secara sederhana bisa menggambarkan kecenderungan yang terkait dengan proses difusi inovasi. Dan sejak itu tingkat adopsi atau tingkat difusi menjadi fokus kajian penting dalam penelitian-penelitian sosial Pada tahun 1940, yang kemudian pada tahun 1960 teori difusi inovasi ini terjadi perkembangan, yaitu penelitian difusi dikaitkan dengan berbagai topik yang lebih

kekinian dikaitkan dengan berbagai topik yang lebih pada hal yang berkaitan dengan kondisi saat ini..seperti budaya , pemasaran dan sebagainya. munculnya tokoh-tokoh teori difusi inovasi seperti Lawrence A. Brown yang menulis *Innovation Diffusion: A New Perspective*. dan Everett M. Rogers dengan karya besarnya *Diffusion of Innovation*. F. Floyd Shoemaker bersama Rogers menulis *Communication of Innovation: A Cross Cultural Approach*.

Sa'ud mengatakan difusi adalah proses komunikasi inovasi antara anggota sistem sosial atau warga masyarakat dengan menggunakan saluran tertentu. Komunikasi dalam definisi ditekankan dalam arti terjadinya saling tukar informasi (hubungan timbal balik), antar beberapa individu baik secara memusat (konvergen) maupun memencar (divergen) yang berlangsung secara spontan. Dengan adanya komunikasi ini akan terjadi kesamaan pendapat antar warga masyarakat tentang inovasi². Rogers menjelaskan difusi adalah proses mengkomunikasikan inovasi melalui saluran dan jangka waktu tertentu di antara para anggota suatu sistem sosial.³

Rusdiana menjelaskan difusi adalah jenis komunikasi khusus yang berkaitan dengan penyebaran pesan-pesan sebagai ide baru. Dengan kata lain difusi adalah bentuk komunikasi yang bersifat khusus berkaitan dengan penyebaran pesan-pesan yang berupa gagasan baru.⁴

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapatlah dipahami bahwa difusi inovasi adalah suatu proses pengkomunikasian ide, praktek atau objek yang dipandang baru oleh individu atau organisasi yang mengadopsi. Dalam hal ini apabila ide-ide baru ditemukan, disebar, dan diadopsikan atau ditolak, dan membawa

¹ Rogers, E.M. (2003). *Diffusion of Innovation*, New York: The Free Press.h 5

² Sa'ud, Udin Syaefuddin, *Inovasi Pendidikan*, Bandung:

Alfabeta, 2011.h 28

³ *Ibid* 12

⁴ Rusdiana, A. (2014). *Konsep Inovasi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.h 26

dampak tertentu maka terjadinya perubahan sosial.

Sedangkan Pada dasarnya inovasi pendidikan merupakan upaya dalam memperbaiki aspek-aspek pendidikan dalam praktiknya. Untuk lebih jelasnya Inovasi pendidikan Inovasi pendidikan adalah suatu perubahan yang baru, dan kualitatif berbeda dari hal (yang ada sebelumnya), serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan⁵.

C. UNSUR - UNSUR DIFUSI INOVASI

Menurut Rogers ada 4 unsur pokok dalam difusi inovasi yaitu: inovasi, saluran komunikasi, waktu dan sistem sosial.⁶ Penjelasannya sebagai berikut :

1. Inovasi

Inovasi terkait dengan gagasan/ide, produk/objek, teknik/prosedur dan teknologi yang dianggap baru oleh seseorang dan kebaruannya itu bersifat relatif. Jika suatu ide, produk, teknik/prosedur, teknologi dianggap baru oleh seseorang maka hal tersebut adalah inovasi bagi individu tersebut.

Dalam inovasi mempunyai komponen ide, Adapun inovasi yang mempunyai komponen ide dan komponen objek (fisik), misalnya handphone dan sebagainya. Inovasi yang memiliki komponen ide tidak dapat diadopsi secara fisik, sebab pengadopsiannya hanya berupa keputusan simbolis. Sebaliknya inovasi yang memiliki komponen ide dan komponen objek, pengadopsiannya diikuti dengan keputusan tindakan (tingkah laku nyata). tetapi banyak inovasi yang tidak mempunyai wujud fisik, misalnya ideologi.

2. Saluran Komunikasi

Inti dari sebuah proses difusi adalah hubungan timbal balik antara manusia untuk mengkomunikasikan gagasan baru kepada orang lain. oleh karena itu diperlukan saluran komunikasi, dalam hal ini saluran komunikasi dapat berupa media media massa dan media interpersonal.

Saluran media massa adalah alat-alat penyampai pesan yang memungkinkan sumber mencapai suatu audiens dalam jumlah besar, yang dapat menembus batasan waktu dan ruang. Misalnya buku, surat kabar, film, televisi, radio. sedangkan Saluran interpersonal adalah saluran yang melibatkan pertemuan tatap muka yaitu antara sumber dan penerima antara dua orang atau lebih. Misalnya pembicaraan dari mulut kemulut atau percakapan langsung baik dua orang atau lebih dan sebagainya

3. Waktu

Waktu merupakan salah satu unsur penting dalam proses difusi. Proses keputusan inovasi sejak individu mengetahui sampai memutuskan untuk menerima atau menolaknya dan pengukuhan terhadap keputusan ini sangat berkaitan dengan dimensi waktu, dengan kata lain waktu merupakan salah satu unsur penting dalam proses difusi. Adopsi inovasi membutuhkan rentang waktu tertentu. Dimensi waktu dalam proses difusi berpengaruh dalam hal:

- a. Proses keputusan inovasi yaitu tahapan proses sejak seseorang menerima informasi pertama sampai ia menerima atau menolak inovasi. Terdapat lima langkah (tahap) dalam proses keputusan inovasi yaitu: (1) pengetahuan tentang inovasi, (2) bujukan atau

⁵ Sa'ud, Udin Syaefuddin, *Inovasi Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2011. h 5

⁶ Rogers, Everett M, 1995, *Diffusion of Innovations*. Fourth Edition. Free Press. New York. h. 10

imbuhan, (3) penetapan atau keputusan, (4) penerapan/ implementasi, dan (5) konfirmasi.

- b. Kepekaan terhadap inovasi. Tidak semua orang dalam suatu sistem sosial menerima inovasi dalam waktu yang sama. Mereka menerima inovasi dari urutan waktu, artinya ada yang lebih terlebih dahulu. baru ada yang menyusul..
- c. Kecepatan penerimaan inovasi yaitu kecepatan relatif diterimanya inovasi oleh warga masyarakat. Kecepatan inovasi diukur berdasarkan lamanya waktu yang diperlukan untuk mencapai persentase tertentu dari jumlah waktu masyarakat yang telah menerima inovasi.

4. Sistem sosial.

Inovasi terkait dengan sistem sosial berupa adat istiadat, budaya, norma dan nilai-nilai. Dalam hal ini sistem sosial dapat menghambat atau memudahkan cepat atau tidaknya penyebaran ide baru dan pengadopsian inovasi melalui apa yang disebut “efek sistem” atau “pengaruh sistem”. Dalam difusi inovasi sangat penting untuk diingat bahwa proses difusi terjadi dalam sistem sosial. Sistem sosial adalah satu set unit yang saling berhubungan yang tergabung dalam upaya pemecahan masalah bersama untuk mencapai tujuan. Anggota suatu sistem sosial dapat berupa individu, kelompok informal, organisasi dan/atau subsistem. Proses difusi dalam kaitannya dengan sistem sosial ini dipengaruhi oleh struktur sosial, norma sosial, peran pemimpin, dan

agen perubahan, tipe perubahan inovasi dan konsekuensi inovasi.

D. PEMBELAJARAN KONTEKTUAL (Contextual Teaching And Learning/CTL)

Pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar dan mengajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, masyarakat, dan warga negara.⁷ Maka dengan demikian, pembelajaran kontekstual yang menghubungkan isi materi dengan konteks kehidupan sehari-hari dan siswa dapat menemukan maknanya.⁸

Karakteristik pembelajaran kontekstual menurut Blanchard meliputi (1) bersandar pada memori mengenai ruang, (2) mengintegrasikan berbagai subjek materi/disiplin, (3) nilai informasi didasarkan pada kebutuhan siswa; (4) menghubungkan informasi dengan pengetahuan awal siswa, dan (5) penilaian sebenarnya melalui aplikasi praktis atau pemecahan masalah nyata. Secara lebih lengkap, Johnson⁹ mengidentifikasi delapan komponen yaitu (a) membuat hubungan penuh makna; b) melakukan pekerjaan penting; (c) belajar mengatur sendiri; (d) kerjasama; (e) berpikir kritis dan kreatif; (f) memelihara individu; (g) mencapai standar tinggi; dan (h) penggunaan penilaian sebenarnya.

Sementara itu, Sounders¹⁰ memfokuskan pembelajaran pada REACT. (**R**elating: belajar dalam konteks pengalaman hidup. **E**xperience-ing: belajar dalam konteks pencarian dan penemuan. **A**pplying: belajar ketika

⁷ Blanchard, A. 2001. *Contextual Teaching and Learning*. (Online). (<http://www.horizonshelp.org/contextual/contextual.htm> - 8k, diakses 21 November 2019). Jam 08.00 Wib.

⁸ Johnson, E. B. 2002. *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It Is Here to Stay*. California USA: Corwin Press. Inc.h. 24

⁹ *Ibid*

¹⁰ Sounders. 1999. *Contextually Based Learning: Fad or Proven Practice*, (Online) (<http://www.uga.edu/fb070999.htm>, diakses 21 November 2019). jam 09.00 Wib.

pengetahuan diperkenalkan dalam konteks penggunaannya. *Cooperating*: belajar melalui konteks komunikasi interpersonal dan saling berbagi. *Transferring*: belajar menggunakan pengetahuan dalam suatu konteks atau situasi baru. Pembelajaran kontekstual dalam penelitian ini meliputi enam karakteristik, yaitu keterkaitan, pengalaman langsung, penerapan, kerjasama, pengaturan sendiri, dan penilaian otentik.

Pembelajaran kontekstual merupakan suatu inovasi belajar. Agar inovasi ini diadopsi guru di sekolah perlu proses difusi inovasi, yakni proses pengomunikasikan inovasi melalui suatu saluran tertentu dalam suatu rentang waktu dalam suatu sistem sosial sekolah. Sifat pembelajaran kontekstual itu sendiri sebagai suatu inovasi pembelajaran: (1) pembelajaran kontekstual mendatangkan keuntungan *relative* bagi guru dalam upaya meningkatkan profesionalismenya dan kepentingan siswa (*relative advantage*); (2) pembelajaran kontekstual sesuai bagi guru, baik dilihat dari sisi pengetahuan dan pengalaman, maupun dari sisi tata nilai serta budayanya; (3) pembelajaran kontekstual tidak terlalu kompleks bagi guru, bila terlalu kompleks sampai sulit dipahami, maka inovasi itu akan lambat diadopsi (*complexity*); (4) pembelajaran kontekstual dapat dicoba oleh guru. Pembelajaran kontekstual harus dapat dicoba oleh guru sampai berhasil dengan baik atau memuaskan; (5) hasil pembelajaran kontekstual dapat diamati/dilihat oleh orang lain.

Untuk menyebarkan pembelajaran kontekstual sebagai suatu inovasi pembelajaran kepada guru, diperlukan suatu saluran komunikasi, baik melalui saluran interpersonal berupa seminar, pendidikan dan pelatihan, diskusi antarguru di, maupun melalui media massa. Termasuk di dalamnya

adalah pembagian buku digital pembelajaran kontekstual yang telah diterbitkan.

Di antara kedua saluran tersebut, yang banyak dilakukan dalam inovasi pembelajaran kontekstual adalah melalui saluran interpersonal dengan terjadinya kontak-kontak personal di antara guru dengan pendidik/pelatih pembelajaran kontekstual, diantara guru di sekolah, antara guru dengan kepala sekolah. Kecepatan waktu pengadopsian. Tidak semua guru memiliki kecepatan yang sama dalam mengadopsi pembelajaran kontekstual, ada guru termasuk pengikut dini, pengikut akhir, dan paling akhir mengadopsi.

Guru yang telah memperoleh pendidikan dan pelatihan pembelajaran kontekstual tahap pertama cenderung menjadi pengikut dini pembelajaran kontekstual, selanjutnya yang mengikuti pendidikan dan pelatihan selanjutnya menjadi pengikut akhir, dan guru yang belum mengikuti pelatihan dan tidak mau belajar pada guru yang sudah menerima pendidikan dan pelatihan cenderung mempertahankan metode pembelajaran konvensional dan ini berarti sangat sulit menerima inovasi pembelajaran kontekstual.

Ada beberapa faktor utama yang perlu diperhatikan dalam inovasi Desain pembelajaran melalui pembelajaran kontekstual. Pertama, guru memiliki peran yang amat penting bagi proses pendidikan. Demikian pentingnya sampai John Goodlad, ketua Asosiasi Kepala Sekolah di Amerika Serikat suatu saat berujar, “manakala guru sudah masuk ke ruang kelas dan menutup pintu kelas itu, dialah yang akan menentukan apakah proses belajar itu berjalan dengan baik atau tidak, dapat mencapai tujuan atau tidak.”¹¹

¹¹ Suyanto, 2006. *Penerapan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem Posing)* diakses 28 November 2019, jam 08.00 wib

E. PENGERTIAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami dan menganalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.¹²

Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.¹³

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah sebuah sistem pendidikan yang mengupayakan terbentuknya akhlak mulia peserta didik serta memiliki kecakapan hidup berdasarkan nilai-nilai Islam Pembelajaran kontekstual dapat diterapkan pada materi pelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya. Penerapan pembelajaran kontekstual ini lebih cocok untuk materi-materi pelajaran yang mudah ditemui/ diamati dalam kehidupan dunia nyata.

F. PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN

Desain pembelajaran merupakan proses untuk menentukan kondisi belajar. Proses desain pembelajaran menghasilkan suatu rencana atau blueprint untuk mengarahkan pengembangan pembelajaran. Blueprint disebut pula prototype. Hal yang sangat penting dalam melaksanakan proses pembelajaran, lebih -

lebih manakala dikembangkan yang tujuannya tiada lain hanya dalam rangka untuk kepentingan tercapainya proses pembelajaran yang kondusif, berkualitas dan bertanggung jawab (bersifat kemandirian) sesuai dengan cita-cita negara. Terjadinya proses pembelajaran yang tidak mencerminkan desain pembelajaran yang dapat memberikan terjaminnya keberlangsungan proses pembelajaran yang kondusif sangat memungkinkan sekali pembelajaran seperti itu untuk memberikan ruang yang berimplikasi terjadinya permasalahan yang perlu dicarikan solusinya. Sementara Menurut bapak Ajik Ali Sulthon, S.Pd.I selaku kepala sekolah Smp Plus Matholi'ul Anwar Maibit Rengel Tuban, Beliau menjelaskan bahwa terkait pengembangan dalam memenuhi kebutuhan siswa dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran tentu sangat penting, dalam hal ini dimana seorang guru dapat melakukan pengembangan desain pembelajaran. agar bisa memberikan arahan khususnya kepada guru pendidik untuk bisa memberikan desain pembelajaran yang dapat memberikan daya tarik dan menyenangkan kepada siswa untuk memberikan motivasi baru agar bisa memahami sebuah penjelasan materi pelajaran baik dalam pelajaran PAI maupun umum.

Oleh karena itu pengembangan desain pembelajaran sangat penting untuk dilakukan sekaligus ditingkatkan agar senantiasa guru menciptakan pembelajaran yang disukai oleh siswa sehingga pengembangan desain pembelajaran tersebut semakin baik menarik menjalani sebuah perubahan yang signifikan di samping itu juga pengembang desain tersebut sebagai bentuk penunjang tercapainya pembelajaran yang terbaik bila

¹² Abdul Majid, Dian Andayani, 2006, Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi (Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004), Cet. III, PT. Remaja Risdakarya, Bandung. h.132

¹³ Darajat, Zakiah, 2008, Ilmu Pendidikan Islam, Cet. VII, PT. Bumi Aksara, Jakarta. h. 87

dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. karena adanya perubahan desain pembelajaran yang dilakukan dengan cara dikembangkan merupakan suatu keharusan bagi seorang guru, bagaimanapun hebatnya seorang guru dalam melakukan tugasnya sebagai seorang guru kiranya sangat tidak memperoleh keefektifan pembelajaran yang pada hakikatnya untuk menjadikan para siswa yang berkualitas manakala tidak dilakukan perubahan dengan metode pengembangan. Menurut bapak Sugi S.pd.I selaku guru PAI SMP Plus Matholi'ul Anwar dalam wawancara tersebut, meskipun dalam tahap pembelajaran untuk pengembangan desain pembelajaran PAI karena setiap siswa memiliki kecerdasan yang berbeda-beda tentunya seorang guru memiliki cara agar materi yang disampaikan terkait pelajaran dapat tersampaikan kepada para siswa sehingga dapat dipahami, dengan implementasi suatu strategi yang tepat tentunya akan menjadi sarana tercapainya tujuan belajar yang di harapkan. untuk saat ini dan kedepannya seorang guru memang harus bisa mengembangkan desain pembelajaran namun guru-guru disini masih belum ada yang melakukan pengembangan desain pembelajaran sebagaimana peneliti lakukan.

Dengan demikian pengembangan desain pembelajaran sangat urgen bagi pendidik selaku guru yang ada disekolah lebih-lebih dia mampu membuat suasana pembelajaran menjadi sangat terasa kondusif bagi siswa. Sementara menurut para ahli, pembelajaran yang dikembangkan oleh para pendidik mempunyai pengaruh yang sangat besar untuk menunjang keberhasilan sebuah pembelajaran. Kualitas dan keberhasilan sangat tergantung oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih serta menggunakan metode pembelajaran. Berdasarkan pengamatan dan analisis konseptual terhadap realitas pembelajaran pendidikan agama Islam di lokasi

penelitian, ternyata proses pembelajaran berlangsung kurang kondusif, hal ini tentu berdampak terhadap kemampuan siswa dalam menguasai pelajaran. Kemauan siswa untuk pembelajaran nampaknya tidak begitu kelihatan, sehingga siswa seakan-akan nampak tidak interaktif dalam pembelajaran.

Sekilas realitas ini memberikan dorongan kepada peneliti untuk melakukan upaya tindak lanjut guna memberikan kontribusi yang nyata sehingga persoalan ini segera terselesaikan. Dari itu, peneliti kemudian merencanakan untuk menyusun difusi inovasi panduan desain pembelajaran dengan model kontekstual. yang dimulai dengan tahap perencanaan, karena perencanaan merupakan proses yang menentukan bagaimana proses pembelajaran akan mencapai tujuan-tujuan. Hal ini disebabkan perencanaan merupakan proses menentukan rancangan tindakan bagaimana peneliti membangun langkah-langkah dan tahapan-tahapan demi tercapainya tujuan pembelajaran tanpa melupakan kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi dalam pelaksanaan perencanaan.

1. Penyusunan desain pembelajaran

Dalam penelitian ini setidaknya peneliti memiliki asumsi yang di jadikan dasar untuk dapat melakukan penyusunan desain pembelajaran sebagai berikut:

a) Spesifikasi asumsi mendasar

Penyusunan pengembangan desain pembelajaran menjadi sangat penting untuk dilakukan, sebab baik dan tidaknya penyusunan desain pembelajaran yang dihasilkan masih bergantung kepada susunan yang sistematis dan tepat sasaran, sebagaimana tercantum dalam tatacara pembuatan panduan desain pembelajarann. Oleh karena itu, program pembelajaran harus didasarkan pada asumsi yang jelas. Pada awal abad dua puluh, Jhon Dewey mendengarkan filsafat progresivisme, yang

kemudian melahirkan filosof pembelajaran konstruktivisme dengan mengajukan teori kurikulum dari metode pembelajaran yang berhubungan pengalaman dan minat siswa. Inti pembelajarannya adalah siswa akan mendapatkan pembelajaran dengan baik apabila yang mereka pelajari berhubungan dengan apa yang telah mereka ketahui. Proses pembelajaran akan produktif jika siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Di antara pokok-pokok pandangan progresivisme antara lain:

- 1) Siswa pembelajaran dengan baik apabila mereka secara efektif dapat mengonstruksi sendiri pemahaman mereka tentang apa yang dipelajari dalam pembelajaran.
- 2) Anak Harus bebas agar bisa berkembang dengan pembelajaran.
- 3) Penumbuhan minat melalui pengalaman langsung untuk merangsang pembelajaran.
- 4) Guru sebagai pembimbing dan peneliti.
- 5) Harus ada kerja sama antara sekolah dengan masyarakat
- 6) Sekolah yang progresif harus merupakan laboratorium untuk melakukan eksperimen.

Atas pertimbangan asumsi ini, peneliti kemudian melakukan pengembangan desain pembelajaran dengan model kontekstual. Karena model pembelajaran kontekstual, peserta didik akan terbantu dalam mengembangkan pemahaman dan sikap sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama- sama di antara anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan pembelajaran.

b) Analisis kebutuhan kurikulum

Untuk bisa melakukan pengembangan pembelajaran peneliti harus melakukan analisis kurikulum. Salah satunya adalah

karena tuntutan kurikulum. Oleh sebab itu, langkah utama yang diperhatikan dalam penyusunan desain pembelajaran adalah kurikulum. Pengembangan desain pembelajaran harus memperhatikan tuntutan kurikulum. Artinya desain pembelajaran yang dikembangkan benar-benar sesuai dan akurat dengan kurikulum yang diterapkan di lokasi penelitian.

Pada kurikulum 2013 saat ini, seorang guru dituntut untuk mempunyai kemampuan mengembangkan pembelajaran yang kreatif yang dilakukan sendiri. Meskipun para guru telah diberikan buku pembelajaran dari pusat, namun tetap saja seorang guru harus bisa membuat atau mendesain pembelajaran sendiri yang sesuai dengan kondisi sekolah yang bersangkutan.

Apabila desain pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum mengalami masalah, maka membuat desain pembelajaran alternatif adalah keputusan yang sangat bijak. Hal ini tentu menjadi faktor pendukung bagi guru untuk menyusun pembelajaran yang yang baik. Apalagi guru bisa mengarahkan siswa untuk bisa pembelajaran mandiri. Bagi siswa, sering kali pembelajaran yang terlalu banyak membuat mereka bingung. Untuk itu, guru perlu membuat pembelajaran yang inovatif untuk dipedomani dalam pembelajaran oleh guru dan siswa.

c) Prosedur Penelitian

Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa penelitian ini mengadopsi prosedur pengembangan yang dilakukan Borg dan Gall mengembangkan pembelajaran mini (*mini course*) melalui 10 langkah, namun karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya penelitian disederhanakan menjadi empat tahap saja. Hal ini tentu membuat penelitian ini nampak memiliki kelemahan karena tidak memenuhi sepuluh langkah yang telah ditetapkan oleh Borg dan Gall.

Akan tetapi, pada prinsipnya, dalam melakukan prosedur penelitian, peneliti juga perlu untuk mempertimbangkan situasi dan kondisi yang ada, sehingga penelitian bisa berjalan sesuai dengan harapan. Atas pertimbangan hal ini, peneliti kemudian menyederhanakan prosedur yang ada menjadi empat langkah saja, dengan melaksanakan prosedur pokok-pokok saja.

d) Menulis bahan pembelajaran yang didesain dengan model kontekstual

Setelah memastikan akan kebutuhan penulisan bahan pembelajaran, selanjutnya peneliti menyusun panduan desain pembelajaran yang sudah direncanakan. Karena desain pembelajaran yang disusun berupa analisis materi, maka langkah-langkah penulisanpun mengikuti tidak jauh dari yang ada didalam RPP, sehingga desain pembelajaran yang disusun benar-benar menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang telah dijabarkan dalam silabus.

Panduan yang dibuat benar harus bisa digunakan oleh pengembangan desain pembelajaran sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran kepada peserta didiknya, karena di dalamnya berisi petunjuk secara rinci, pertemuan demi pertemuan, mengenai tujuan, ruang lingkup materi yang harus dipelajari, kegiatan pembelajaran media, dan evaluasi yang harus digunakan. Hal ini sebagaimana telah ditegaskan dalam Permendikbud Nomor 81 A Lampiran IV tentang Pedoman Umum Pembelajaran dan Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses, komponen RPP mencakup: 1) data sekolah, mata pembelajaran, dan kelas/semester, 2) materi pokok; 3) alokasi waktu; 4) tujuan pembelajaran, KD dan indikator pencapaian kompetensi; 5) materi pembelajaran; 6) metode pembelajaran; 7) media, alat dan sumber pembelajaran; 8)

langkah- langkah kegiatan pembelajaran; dan 9) penilaian.

Dari sekian banyak komponen yang ada, peneliti hanya melakukan beberapa aspek yang ada di dalam materi dan modifikasi dari beberapa panduan yang sudah ada. Karena fokus peneliti hanya pada persoalan pelaksanaan desain pembelajaran, maka panduan disusun agar bisa menjadi pedoman dalam pembelajaran di kelas yang bernuansa pada model kontekstual. Oleh sebab itu, meskipun peneliti tidak berpengalaman dalam membuat panduan, namun setidaknya peneliti sedikit terbantu oleh beberapa contoh panduan kurikulum 2013 yang ada. Dengan mengacu pada contoh RPP yang ada, peneliti kemudian melakukan modifikasi sesuai dengan model kontekstual.

e) Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini desain pembelajaran model kontekstual yang baru diterapkan secara rasional akan lebih efektif atau tidak dari yang lama. Dikatakan secara rasional, karena validasi masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum berupa fakta lapangan. Sejatinya, proses validasi dilakukan dengan menghadirkan beberapa ahli untuk memberikan penilaian, bahkan peneliti seharusnya melakukan presentasi dihadapan ahli, namun karena keterbatasan situasi dan kondisi, penilaian ahli dilakukan dengan mengisi instrumen penilaian yang telah peneliti sediakan.

Persolaan mendasarkan yang tengah dihapai dalam proses validasi ini adalah ahli yang dilibatkan dalam melakukan penilaian hanyalah dua orang. Namun, penilaian dari beliau sudah bisa menjamin bahwa pengembangan desain pembelajaran yang dibuat akan benar-benar lebih efektif dan bisa memecahkan persoalan yang dihapai. Hasil penilaian yang

telah dilakukan oleh para ahli kemudian diperbaiki sehingga tingkat kesalahan dan kekurangan bisa diminimalisir.

f) Uji coba lapangan

Kelayakan desain pembelajaran akan benar-benar teruji jika desain pembelajaran telah di uji di lapangan. Sebagaimana telah dijelaskan di depan bahwa uji coba lapangan hanya terbatas di kelas 7 A SMP Plus Matholi'ul Anwar. Bisa dikatakan uji coba ini terbatas pada kelompok kecil saja, tidak ada uji coba kelompok besar dengan melibatkan sekolah lain. Namun setidaknya, uji coba kelas terbatas ini sudah bisa menjamin kualitas desain pembelajaran ini sudah sangat baik. Suatu modul atau panduan pembelajaran yang telah selesai disusun, sekalipun penyusunannya sudah menempuh langkah-langkah yang baik, namun tetap perlu perbaikan yang mengenyakut isi maupun efektivitasnya. Kegiatan perbaikan yang dimaksud adalah melalui review atau uji coba. Proses ini dilakukan untuk memperoleh tanggapan dari beberapa orang terhadap produk yang yang disusun, sehingga akan diperoleh masukan dalam upaya perbaikan produk yang telah selesai disusun.¹⁴

Setelah melakukan uji coba, bisa diketahui bahwa desain pembelajaran benar-benar bisa meningkatkan kualitas hasil pembelajaran peserta didik. Dalam hitungan statistik menunjukkan bahwa rata-rata hasil pembelajaran siswa yang menggunakan model kontekstual jauh lebih meningkat dibanding dengan metode lama. Secara kualitatif juga menunjukkan bahwa siswa menyatakan pembelajaran secara kontekstual sangat menyenangkan dan digemari oleh para siswa ketika melakukan uji coba lapangan.

Jumlah siswa yang relatif ideal, membuat proses uji coba berjalan dengan lancar. Lebih-lebih para peserta didik bisa diatur dengan mudah. Hal ini menjadi faktor pendukung dalam melakukan uji coba lapangan. Namun kendala utama adalah tidak semua isi panduan peneliti uji secara keseluruhan. Lagi-lagi ini terkait dengan waktu yang sangat minim.

Walaupun peneliti membuat panduan untuk satu semester, yang peneliti uji coba hanya satu materi pembelajaran saja. Akan tetapi, uji coba ini tidak mengurangi kualitas dari pembelajaran yang peneliti buat. Hal ini disebabkan oleh tingkat kesulitan dari materi yang di uji coba relatif paling sulit jika dibandingkan dengan materi yang lain. Kalau materi yang sulit saja sudah berhasil dikuasai berkat model kontekstual, apalagi materi yang disampaikan lebih mudah.

Dengan demikian, salah satu keterbatasan dari Desain pembelajaran ini adalah hanya diperuntukkan untuk siswa kelas 7A Aataupun sekolah yang memiliki ciri khas yang sepedan. Oleh sebab itu, penggunaan desain pembelajaran ini untuk keperluan lain perlu pengkajian lebih lanjut dan penyesuaian dengan kondisi setempat.

kemudian pendekatan kontekstual tersebut di hubungkan dengan Difusi adalah saluran komunikasi atau penyebaran pesan-pesan sebagai ide baru jadi bagaimana inovasi pendidikan itu di sebarakan luaskan baik Saluran interpersonal maupun saluran media massa/elektronik.perkuliahan atau pembelajaran menggunakan berbasis teknologi informasi yang terangkum dalam Learning Managemen System (LMS), akan memberikan pengalaman terbaik bagi guru dan siswa saat melakukan kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran seperti ini

¹⁴ Daryanto, *Menyusun Modul Bahan Pembelajaran untuk Persiapan Guru Pembelajaran*, Cet. I (Yogyakarta: Gava Media, 2013), hal. 49.

merupakan salah satu model pembelajaran inovatif bentuk inovasinya antara lain berupa google classrom, google drive. alasannya LMS termasuk difusi inovasi adalah karena ini adalah perbaruan meskipun sebenarnya mengembangkan yang sudah ada dengan menjadi lebih menarik dan lebih lengkap adanya komentar kelas (Forum kelas) maupun adanya komentar pribadi, kita dapat menyalurkan komunikasi interaktif disana antara Pendidik dengan peserta didik dan sebaliknya.pendidik bisa memberikan soal dan penilaian ataupun siswa dengan siswa lainnya. Atau inovasi pembelajaran dengan Quiz online ataupun Kahoot adalah sebuah website di internet yang dapat menghadirkan suasana kuis yang meriah dan menarik dalam kelas. Dengan bermain Kahoot ini pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan membuat para peserta didik tidak bosan mengikuti pembelajaran dan hal tersebut tentunya bisa dikaitkan dengan strategi kontekstual yang di implementasikan kepada peserta didik

1) Kelemahan panduan desain Pembelajaran

Buku atau buku paket pembelajaran, memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Desain pembelajaran harus benar-benar menumbuhkan kemampuan intelektual guru dan siswa, bukan sebaliknya. Mengingat pentingnya peran desain pembelajaran, maka perlu ada upaya yang tepat untuk memilih desain pembelajaran. Setiap orang perlu melakukan telaah yang mendalam sehingga desain pembelajaran yang dikembangkan benar-benar tepat. Setidaknya ada beberapa kriteria yang harus ditelaah dalam menentukan kelayakan sebuah desain pembelajaran, yakni: isi (konten), gaya penyajian, dan kemasan.

a. *Konten*

Pedoman dasar untuk menentukan kelayakan isi desain pembelajaran dengan model kontekstual adalah kesesuaiannya dengan kompetensi dasar yang tertuang dalam kurikulum. Materi yang dikembangkan memungkinkan bagi siswa untuk merangsang kreativitas dan inspiratif. Kedekatan dengan dunia siswa juga merupakan hal yang penting untuk dipertambahkan. Dan yang paling penting adalah tidak mengandung kesalahan logika, konsep, prinsip, dan paradigma keilmuan serta tidak mengundang konflik terhadap keagamaan, kebangsaan, dan universal.

Sejauh ini, desain pembelajaran yang dikembangkan peneliti sudah tergolong cukup baik kalau dilihat dari aspek konten. Hal ini bisa dilihat dari kedekatannya dengan dunia siswa. Pemilihan pendekatan dengan model kontekstual sebab utamanya karena mempertimbangkan desain pembelajaran dengan model kontekstual bisa membawa kepada dunia siswa yang sebenarnya. Dengan pembelajaran model kontekstual, siswa akan semakin kreatif. Namun di satu sisi, dengan desain pembelajaran yang hanya berbentuk panduan pembelajaran, maka guru dituntut untuk bisa kembali melakukan inovasi lagi secara dinamis. Kreatifitas para guru akan menuntut guru sehingga untuk berupaya melakukan pembenahan-pembenahan.

b. *Gaya Penyajian*

Gaya penyajian adalah cara desain pembelajaran dalam mengomunikasikan isi kepada pembaca. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penentuan

gaya penyajian ini. Pertama, kesederhanaan bahasa dan komunikatif serta mudah dipahami. Kedua, Penyajian yang runut dengan ilustrasi yang mempermudah untuk memahami gagasan. Ketiga, bentuk tulisan, tata letak serta pewarnaan yang tidak membosankan penampilan desain pembelajaran.

Kekurangan dari pada desain pembelajaran ini adalah dari gaya penyajiannya yang masih sama kayak panduan yang lain pada biasanya. Yang membedakan dengan desain pembelajaran yang lain hanya pada persoalan pemilihan font dan juga lay out dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model kontekstual. Di dalamnya tidak terdapat ilustrasi yang cukup banyak. Sementara untuk warna, karena pertimbangan bahwa desain pembelajaran yang dibuat adalah panduan pengembangan desain pembelajaran untuk guru dan siswa, maka di dalam desain pembelajaran ini tidak terlalu ditonjolkan pewarnaan yang bisa memikat minat guru.

c. Kemasan

Bagaimanapun juga, kemasan yang menarik merupakan daya tarik pertama sebelum melihat isi buku. *Pertama*, dimensi buku yang memudahkan siswa membawanya. *Kedua*, cover dan jilidan yang cukup kuat sehingga memungkinkan awet dan tahan lama. Dari segi kemasan, desain pembelajaran yang disusun juga masih relatif sama dengan panduan yang lain, termasuk di dalamnya adalah cover dan jilidan. Kedua hal ini tidak terlalu diperhatikan karena desain pembelajaran yang dibuat tidak untuk dikomersialkan dan juga daya tariknya tidak ditonjolkan dari sisi tampilan, tetapi dari proses pembelajarannya yang menggunakan pembelajaran kontekstual.

Selanjutnya, kelemahan desain pembelajaran ini juga bisa dilihat dari aspek penggunaan desain pembelajaran dengan model kontekstual sendiri sebagai pendekatan. Meskipun sisi positif kontekstual buku banyak, namun begitu didalamnya juga terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Kelemahan pembelajaran kontekstual bersumber pada proses pembelajaran yang penerapannya merupakan pembelajaran yang kompleks dan sulit dilaksanakan

dalam konteks pembelajaran, selain juga membutuhkan waktu yang lama.

Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan kontekstual tentu saja terlebih dahulu seorang guru harus membuat desain atau skenario pembelajarannya, sebagai pedoman umum dan sekaligus sebagai alat control dalam pelaksanaannya. Pada intinya pengembangan setiap komponen kontekstual tersebut dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan pemikiran siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran lebih bermakna, apakah dengan bekerja sendiri, menemukan sendiri dan mengonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru yang akan dimilikinya.
- 2) Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiri untuk semua topik yang akan diajarkan.
- 3) Mengembangkan sifat ingin tahu siswa melalui memunculkan pertanyaan-pertanyaan.
- 4) Menciptakan masyarakat belajar, seperti melalui kegiatan kelompok berdiskusi, Tanya jawab dan lain sebagainya.
- 5) Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran, bisa melalui ilustrasi, model, bahkan media yang sebenarnya.
- 6) Membiasakan anak untuk melalaukan dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- 7) Melakukakan penilaian secara obyektif, yaitu menilai kemampuan yang sebenarnya pada setiap siswa.

Pembelajaran dengan model kontekstual ini bisa diatasi jika guru mampu melakukan beberapa faktor sebagai berikut:

- 1) Nyatakan kegiatan utama pembelajarannya, yaitu sebuah pernyataan kegiatan siswa yang merupakan gabungan antara kompetensi dasar, materi pokok dan indikator pencapaian hasil belajar.
- 2) Rumuskan dengan jelas tujuan umum

pembelajarannya.

3) Uraikan secara terperinci media dan sumber pembelajarannya yang akan digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang diharapkan.

4) Rumuskan skenario tahap demi tahap kegiatan yang harus dilakukan siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

2) Kelebihan Desain Pembelajaran

Meskipun desain pembelajaran yang disusun memiliki kekurangan, namun desain pembelajaran ini juga memiliki kelebihan yang lebih banyak. Kelebihan dari desain pembelajaran ini bisa dilihat dari beberapa aspek.

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

G. PENUTUP

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 7 A SMP Plus Matholi'ul Anwar Maibit kec. Soko kab. Tuban dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pengembangan desain pembelajaran dengan model kontekstual pada pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 7 A dikembangkan dalam empat tahap, yakni: 1) Melakukan analisis kebutuhan (*need assesmen*), 2) merancang dan mengembangkan produk awal dengan memperhatikan prinsip-prinsip pengembangan desain pembelajaran dan unsur-unsur desain pembelajaran, 3) melakukan uji coba lapangan, tetapi sebelum melakukan uji coba, produk divalidasi oleh ahli, 4) evaluasi dan revisi desain pembelajaran. Hasil pengembangan ini dapat dijadikan acuan dan rujukan dalam proses mendesain pembelajaran

dengan model kontekstual pada pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 7 A yang memiliki karakteristik yang sama pada umumnya.

Kemudian pengembangan yang dilakukan telah menghasilkan satu produk bahan pembelajaran, yang berjudul, "Panduan desain pembelajaran dengan model Difusi Inovasi Kontekstual pada Pendidikan Agama Islam khususnya kelas 7 A. Berdasarkan hasil uji coba lapangan, desain pembelajaran ini secara umum sudah baik. Berdasarkan tanggapan dan penilaian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran ini dapat membantu dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran PAI. Perhitungan SPSS 16.0 dengan uji-t terhadap rata-rata skor awal (*pretest*) dan uji akhir (*post test*) bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran model kontekstual dengan pembelajaran model lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Rogers, E.M. (2003). *Diffusion of Innovation*, New York: The Free Press
- Saud, Udin. S. (2015). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusdiana, A. (2014). *Konsep Inovasi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Rogers, Everett M, 1995, *Diffusion of Innovations*. Fourth Edition. Free Press. New York.
- Blanchard, A. 2001. *Contextual Teaching and Learning*. (Online). (<http://www.horizonshelp.org/contextual/contextual.htm> - 8k,
- Johnson, E. B. 2002. *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It Is Here to Stay*. California USA: Corwin Press. Inc.

- Sounders. 1999. *Contextually Based Learning: Fad or Proven Practice*, (Online) (<http://www.uga.edu/fb070999.htm>),
- Abdul Majid, Dian Andayani, 2006, Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi (Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004), Cet. III, PT. Remaja Risdakarya, Bandung.
- Suparman, A. (2012). *Desain Instruksional Modern. Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*, Jakarta: Erlangga.
- Suyanto, 2006. *Penerapan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem Posing) dalam upaya Meningkatkan Aktivitas Bertanya Siswa*. (Online) (<http://pkab.wordpress.com/2008/04/30/pengembangan-model-belajar-interaktif-berbasis-komputer>, diakses 28 November 2019).
- Daryanto, *Menyusun Modul Bahan Pembelajaran untuk Persiapan Guru pembelajaran*, Cet. I (Yogyakarta: Gava Media, 2013)