

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode *Discovery Learning*

1. Pengertian *Discovery Learning*

Pembelajaran *Discovery Learning* merupakan metode pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar dengan menuntut keterlibatan langsung mereka dalam pemecahan berbagai permasalahan yang disajikan.⁵ Melalui metode ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif dari pendidik, tetapi didorong untuk mencari, menemukan, dan mengonstruksi sendiri konsep atau pengetahuan baru berdasarkan pengalaman belajar yang mereka alami. Proses pemecahan masalah dalam *Discovery Learning* melatih kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif, karena peserta didik harus mengamati, mengajukan pertanyaan, mengumpulkan data, serta menarik kesimpulan secara mandiri maupun melalui diskusi kelompok.

Discovery Learning merupakan strategi pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar dengan mengorganisasikan pengalaman belajarnya sendiri melalui kegiatan

⁵ Manatap Marasi H Sihombing. "Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Pengertian Pendapatan Nasional Pada Peserta Didik Kelas XII IIS SMA Negeri 1 Parmonangan". Jurnal Usaha Bisnis dan Pendidikan Indonesia. Vol 2 No 2 (2024). 1-8

menemukan konsep dari suatu permasalahan yang dihadapi.⁶ Metode ini menuntut peserta didik untuk mampu mengorganisasikan pengalaman belajar yang telah didapatkan dengan formulasi yang sudah ditentukan. Pengorganisasian ini akan menuntut peserta didik mampu berpikir kritis dan aktif.

Sedangkan, Cahyaningtyas mengatakan *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan peran aktif siswa dalam menemukan konsep pembelajaran melalui berbagai informasi atau data yang diperoleh dari kegiatan pengamatan dan percobaan.⁷ Dalam model ini, siswa tidak hanya menerima pengetahuan secara langsung dari guru, melainkan dilatih untuk mencari, mengumpulkan, dan menganalisis data sehingga mampu menarik kesimpulan atau menemukan konsep secara mandiri. Proses pembelajaran berlangsung melalui pengalaman nyata yang mendorong siswa berpikir kritis dan sistematis, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan jalannya kegiatan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

“Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar dengan menekankan keterlibatan langsung siswa dalam menemukan konsep atau pengetahuan

⁶ Damayanti Nababan dkk. “Penerapan Strategi Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik”. *Pediagu: Jurnal Pendidikan Sosial dan HUMANIORA*. Vol 02 No 02 (2023). 767

⁷ Dwi Cahyaningtyas, dkk. “Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Sikap Kerja Sama Siswa Melalui Penerapan *Discovery Learning*” *Skolaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol 13 No 01 (2023) 61

melalui pemecahan masalah, pengamatan, dan percobaan. Pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk mencari, mengorganisasikan, serta menganalisis informasi secara mandiri sehingga mampu mengonstruksi pemahaman berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh. Melalui proses tersebut, *Discovery Learning* berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, kreatif, dan sistematis, sementara pendidik berfungsi sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2. Konsep Metode *Discovery Learning*

Dalam paradigma Pendidikan, model *Discovery Learning* berfokus pada penyusunan kategori atau konsep yang memicu kemampuan generalisasi siswa. Selaras dengan teori Burner, proses penemuan ini adalah aktivitas membangun struktur kategori atau yang secara teknis dikenal sebagai system pengodean (coding system).

Model *Discovery Learning* mempunyai prinsip yang sama dengan inquiry dan problem solving. Tidak ada perbedaan diantara ketiganya. Akan tetapi *Discovery Learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sudah diketahui, masalah yang dihadapkan kepada siswa semacam masalah yang sudah direkayasa oleh guru. Sedangkan pada inquiry masalahnya yaitu bukan hasil rekayasa, sehingga siswa harus mengarahkan seluruh pikiran dan ketrampilan untuk mendapatkan emuan-

temuan pada masalah itu melalui proses penelitian, sedangkan problem solving lebih memberi tekanan pada kemampuan menyelesaikan masalah.⁸

Konsep *Discovery Learning* cenderung berpengaruh besar kepada motivasi belajar siswa dikarenakan adanya kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk melakukan identifikasi masalah dan penyelidikan.⁹ Dengan adanya kesempatan yang luas untuk melakukan identifikasi masalah secara mandiri dan menjalankan penyelidikan secara mendalam, siswa merasa memiliki kendali penuh atas proses kognitif mereka, yang pada gilirannya memicu rasa ingin tahu alami dan kepuasan intelektual. Pendekatan berbasis inkuiri ini tidak hanya membuat materi pelajaran menjadi lebih relevan dan kontekstual, tetapi juga membangun kepercayaan diri siswa saat mereka berhasil menemukan solusi melalui usaha dan analisis mereka sendiri, sehingga tercipta ekosistem pembelajaran yang dinamis dan berpusat pada siswa.

Sementara menurut Yuliana, *Discovery Learning* dapat memberikan dukungan penuh terhadap keaktifan dan kemandirian belajar siswa.¹⁰ Model pembelajaran *Discovery Learning* secara fundamental menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses konstruksi pengetahuan, sehingga mampu memberikan dukungan penuh terhadap keaktifan dan kemandirian

⁸ Titik Lestari, *Model Pembelajaran Discovery Learning di Disekolah Dasar*, (Seleman: Deepublish, 2020), 10-11

⁹ Khoiriyah dan Fatonah. "Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Menumbuhkan Pemahaman Konsep IPA di Sekolah Dasar". Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri. Vol 10 No 4. 511

¹⁰ Yuliana. "Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 33.

belajar mereka yang berarti harus partisipatif. Melalui skema pemberian rangsangan (*stimulation*) dan identifikasi masalah, siswa didorong untuk terlibat aktif secara kognitif maupun fisik dalam mencari, mengolah, hingga menarik kesimpulan dari informasi yang ditemukan.

Kemandirian belajar pun terasah secara alami karena guru hanya berperan sebagai fasilitator, sementara siswa harus mengandalkan intuisi serta kemampuan berpikir kritisnya untuk memecahkan tantangan tanpa terus-menerus bergantung pada instruksi langsung. Dengan demikian, metode ini tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga melibatkan bagaimana siswa dituntut aktif, partisipatif, dan responsif dalam pembelajaran.

3. Sintaks Metode *Discovery Learning*

Pembelajaran *Discovery Learning* memiliki beberapa Langkah atau sintaks dalam pelaksanaannya. Menurut Yuliana, Sintaks *Discovery Learning* memiliki enam tahap dalam pelaksanaannya, yaitu stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian data, dan menyimpulkan.¹¹

a. Pemberian Rangsangan (*Stimulation*)

Pada tahap awal ini, guru berfungsi sebagai fasilitator yang memancing rasa ingin tahu siswa. Guru memberikan sesuatu yang aneh, membingungkan, atau kontradiktif (*paradoks*) sehingga

¹¹ Yuliana. *Op.cit.*, 35

timbul keinginan pada diri siswa untuk menyelidiki. aktivitasnya bisa berupa demonstrasi eksperimen singkat, menampilkan gambar/video fenomena alam, atau mengajukan pertanyaan retorik. Tujuannya untuk membangun kondisi belajar yang aktif dan menyiapkan mental siswa agar fokus pada topik yang akan dibahas.

b. Identifikasi Masalah (*Problem Statement*)

Setelah diberikan rangsangan, siswa didorong untuk merumuskan masalah. Di sini, siswa belajar untuk bertanya dan menentukan fokus penyelidikan mereka. Aktivitasnya Siswa membuat daftar pertanyaan berdasarkan pengamatan mereka di tahap pertama. Dari sekian banyak pertanyaan, satu atau beberapa dipilih sebagai masalah utama yang akan dipecahkan, kemudian dibuatkan hipotesis (jawaban sementara). Sedangkan, tujuannya memberikan arah dan batasan penelitian agar proses penemuan menjadi lebih terstruktur.

c. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Tahap ini adalah fase eksplorasi. Siswa bertindak sebagai peneliti yang aktif mencari informasi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan hipotesis yang telah mereka buat. Aktivitasnya siswa dapat melakukan eksperimen mandiri, membaca buku teks, mencari sumber di internet, melakukan wawancara, atau melakukan observasi lapangan. Sedangkan, tujuannya

mengumpulkan bukti-bukti empiris yang diperlukan untuk mendukung proses analisis nantinya.

d. Pengolahan Data (*Data Processing*)

Data yang sudah terkumpul tidak dibiarkan begitu saja. Pada tahap ini, semua informasi yang diperoleh harus diolah, diorganisir, dan dikaitkan satu sama lain. Aktivitasnya siswa melakukan klasifikasi, tabulasi (memasukkan ke tabel), atau perhitungan. Di sini terjadi proses konseptualisasi di mana siswa mencoba menghubungkan fakta-fakta yang mereka temukan. Sedangkan, tujuannya mengubah data mentah menjadi informasi yang sistematis dan mudah dipahami untuk proses pembuktian

e. Pembuktian (*Verification*)

Pada tahap verifikasi, siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk mencocokkan hasil pengolahan data dengan hipotesis awal yang mereka buat di tahap kedua. Aktivitasnya siswa mengecek apakah data yang mereka olah mendukung hipotesis mereka atau justru menggugurkannya. Guru berperan memberikan bimbingan agar siswa tidak salah arah dalam menafsirkan hasil. Sedangkan, tujuannya memastikan bahwa temuan siswa memiliki dasar yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan secara logis.

f. Menarik Kesimpulan (*Generalization*)

Ini adalah tahap akhir di mana siswa merumuskan prinsip atau aturan umum yang berlaku untuk semua masalah yang serupa.

Penemuan yang bersifat subjektif kini berubah menjadi pemahaman konsep yang objektif. Aktivitasnya siswa menyusun kalimat kesimpulan yang mencerminkan inti dari apa yang telah dipelajari. Kesimpulan ini kemudian dipresentasikan atau didiskusikan bersama di depan kelas. Sedangkan, tujuannya mengunci pemahaman baru dalam ingatan jangka panjang siswa dan melatih kemampuan komunikasi ilmiah mereka.

4. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Discovery Learning*

Metode *Discovery Learning* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya di kelas. Menurut Ritonga dkk *Discovery Learning* memiliki enam kelebihan dan lima kekurangan.¹² Berikut adalah kelebihan metode pembelajaran *Discovery Learning*, yaitu

- a. Siswa menjadi lebih ingin tahu dalam belajar
- b. Pengetahuan individual siswa berkontribusi penuh terhadap kedalaman pemahaman sehingga akan bertahan lebih lama
- c. Keterampilan siswa menjadi terus berkembang karena ada kesempatan
- d. Anak lebih mampu untuk menemukan ide dan informasi baru
- e. Anak mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif

¹² Supardi Ritonga dkk. "Strategi Pembelajaran *Discovery Learning* Pada Pembelajaran PAI". *Inovatif Jurnal Of Education*. Vol 03 No 06 (2023). 2-3

- f. Dapat meningkatkan motivasi belajar

Berdasarkan kelebihan tersebut, dapat dikatakan bahwa metode *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan siswa mampu menjadi lebih baik dalam hal kognitif dan psikomotornya. Sedangkan, untuk kekurangannya, yaitu

- a. Kualitas pemahaman emosional sedikit terabaikan
- b. Membutuhkan waktu yang lebih Panjang
- c. Kurangnya sumberdaya
- d. Kurangnya kesempatan bagi seluruh siswa dalam menemukan dan menyampaikan ide
- e. Dukungan sarana dan prasarana harus lebih

5. Karakteristik Metode *Discovery Learning*

Karakteristik Metode *Discovery Learning* tidak lagi dipandang hanya sebagai prosedur kelas, akan tetapi sebagai sebuah kasus atau fenomena pedagogis yang bersifat dinamis, kontekstual, dan interpretative. Berikut adalah karakteristik Metode *Discovery Learning* menurut Hosonan, yaitu mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menghubungkan, dan menggeneralisasikan pengetahuan berpusat pada siswa kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.¹³

¹³ Rahman dan Hasrul. "Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". Pinisi: Journal of Education. Vol 2 No 6. (2022). 216.

a. Eksplorasi dan Konstruksi Pengetahuan

Proses pembelajaran yang efektif dimulai ketika siswa diberikan ruang untuk mengeksplorasi tantangan dan memecahkan masalah secara mandiri. Melalui aktivitas ini, siswa tidak hanya sekadar menghafal fakta, tetapi juga belajar bagaimana menciptakan hubungan antar konsep yang mereka temukan di lapangan. Kemampuan untuk menghubungkan ide-ide yang berbeda memungkinkan siswa untuk menggeneralisasikan pengetahuan mereka ke dalam konteks yang lebih luas, sehingga pemahaman yang terbentuk menjadi lebih mendalam, bermakna, dan dapat diterapkan dalam berbagai situasi kehidupan nyata.

b. Pembelajaran Berpusat pada Siswa (Student-Centered Learning)

Pendekatan yang berpusat pada siswa mengubah peran guru dari pengajar tunggal menjadi fasilitator yang mendukung perjalanan intelektual setiap individu. Dalam model ini, minat, kebutuhan, dan gaya belajar siswa menjadi prioritas utama dalam merancang aktivitas di kelas. Dengan menempatkan siswa sebagai subjek utama, mereka didorong untuk mengambil tanggung jawab penuh atas proses belajar mereka, meningkatkan motivasi intrinsik, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis karena mereka terlibat aktif dalam pengambilan keputusan selama pembelajaran berlangsung.

c. Integrasi Pengetahuan Baru dan Lama

Kegiatan pembelajaran harus dirancang sebagai sebuah jembatan yang menghubungkan pengetahuan baru dengan fondasi pengetahuan yang sudah dimiliki siswa sebelumnya. Proses asimilasi dan akomodasi ini sangat krusial agar informasi yang baru diterima tidak berdiri sendiri sebagai fragmen yang terisolasi. Melalui diskusi, refleksi, dan praktik langsung, siswa diajak untuk menggabungkan pemahaman lama mereka dengan perspektif baru, sehingga tercipta struktur kognitif yang lebih kokoh dan komprehensif yang mempermudah retensi informasi dalam jangka panjang.

B. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat memberikan gambaran apakah capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan berjalan sesuai dengan perencanaan. Seorang pendidik harus memiliki kepastian standar hasil belajar supaya siswa memiliki target dan arah yang jelas dalam melaksanakan pembelajaran.

1. Pengertian Hasil Belajar

Dalam pembelajaran, hasil belajar menentukan apakah tujuan pembelajaran telah tercapai atau belum. Menurut Sudjana dan Ibrahim hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dalam hal afektif, kognitif, dan psikomotor setelah melalui proses pembelajaran.¹⁴ Perubahan tingkah laku dalam hal afektif,

¹⁴ Andri Yandi, dkk "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik" Jurnal Pendidikan Saiber Nusantara. Vol 01 No 01. (2023) 15

kognitif, dan psikomotor berarti bahwa bagaimana sikap, kemampuan, dan keahlian seorang anak menjadi berbeda setelah mendapatkan pengalaman belajar sebelumnya.

Hasil belajar merupakan terjadinya perkembangan dan perubahan lebih baik dari anak setelah melakukan kegiatan belajar.¹⁵ Hal ini berarti bagaimana hasil belajar dapat menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran karena mampu memberikan angka dan deskripsi tentang hasil belajar yang telah dicapai.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan tujuan pembelajaran yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku dan perkembangan positif pada aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik. Perubahan ini memberikan gambaran konkret berupa angka dan deskripsi mengenai sejauh mana kompetensi serta pengalaman baru telah dikuasai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa tidak berdiri sendiri, melainkan hasil interaksi kompleks antara berbagai elemen internal dan eksternal. Secara garis besar, faktor-faktor tersebut dapat dikategorikan menjadi dua kelompok utama:

a. Faktor Internal (Fisiologis dan Psikologis)

¹⁵ Yogi Fernando dkk. "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" Al-Fihriz: Jurnal Inspirasi Pendidikan. Vol 02 No 03 (2024). 66

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Di era pasca-pandemi, aspek psikologis seperti efikasi diri dan motivasi intrinsik menjadi sorotan utama dalam penelitian pendidikan.¹⁶

- 1) Minat dan Motivasi: Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih gigih dalam menghadapi kesulitan materi.
- 2) Kesehatan Mental dan Kesiapan: Kondisi emosional yang stabil memungkinkan fungsi kognitif bekerja optimal.
- 3) Efikasi Diri: Keyakinan siswa terhadap kemampuannya sendiri dalam menyelesaikan tugas akademik secara signifikan berkontribusi pada pencapaian nilai yang lebih baik).

b. Faktor Eksternal (Lingkungan dan Instrumental)

Faktor eksternal mencakup segala sesuatu di luar diri siswa yang mendukung atau menghambat proses belajar.¹⁷

- 1) Lingkungan Keluarga: Dukungan orang tua, baik secara moral maupun fasilitas, tetap menjadi pilar utama hasil belajar.
- 2) Lingkungan Sekolah dan Guru: Kompetensi pedagogik guru dalam mengelola kelas dan memilih metode pembelajaran sangat menentukan output siswa.
- 3) Pemanfaatan Teknologi: Di tahun 2024-2025, integrasi *Artificial Intelligence* (AI) dan media pembelajaran digital interaktif menjadi

¹⁶ A.S. Putri dan L.S. Zhanti. "Analisis Pengaruh Self-Efficacy Terhadap Belajar Matematika Siswa SMP". Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif. Vol 6 No 2 (2023). 455-464.

¹⁷ S. Rahayu dkk. "Tranformasi Digital dalam Pendidikan: Pengaruh Penggunaan Platform Pembelajaran Berbasis AI Terhadap Capaian Kognitif Siswa". Jurnal Teknologi Pendidikan Modern. Vol 12 No 1. (2023). 15-29.

faktor eksternal baru yang dominan dalam meningkatkan efektivitas belajar

c. Faktor Lingkungan Sosial dan Ekonomi

Kondisi sosial ekonomi orang tua serta interaksi dengan teman sebaya juga memberikan dampak signifikan. Lingkungan sosial yang positif dapat memicu kompetensi akademik yang sehat.¹⁸

3. Aspek Hasil Belajar

Menurut Sari dkk, hasil belajar dapat diukur melalui evaluasi terstruktur, mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹⁹ Secara umum, aspek hasil belajar merujuk pada taksonomi yang telah dikembangkan secara modern untuk menyesuaikan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka atau pembelajaran abad ke-21. Berdasarkan kutipan jurnal tersebut, aspek hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah utama:

- a. Aspek Kognitif (Pengetahuan) yaitu Berkaitan dengan kemampuan intelektual, mulai dari pengingatan (recall) hingga kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills* atau HOTS) seperti menganalisis dan mengevaluasi.
- b. Aspek Afektif (Sikap) yaitu menekankan pada derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap suatu objek, yang terlihat melalui respons emosional, nilai, apresiasi, dan motivasi belajar.

¹⁸ N.K. Sari dan R Amalia. "Kontribusi Lingkungan Keluarga dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa di Era Digital". Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakri. Vol 10 No 3 (2023). 512-525

¹⁹ R Sari dkk. "Analisis Faktor Determinasi Hasil Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka". Jurnal Ilmiah Pendidikan Global. Vol 02 No 01 (2023). 7

- c. Aspek Psikomotorik (Keterampilan) yaitu menyangkut kemampuan fisik dan koordinasi saraf pusat, seperti keterampilan teknis dalam praktikum, olahraga, atau seni.

4. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar memberikan kepastian apakah siswa telah mampu untuk mencapai batas minimal dalam melaksanakan dan mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Benjamin S. Bloom, Indikator hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik. Ranah Kognitif berkaitan dengan aspek intelektual dan penguasaan pengetahuan²⁰. Di dalam ranah ini, proses belajar berfokus pada kemampuan otak untuk mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan informasi yang telah dipelajari. Tingkatan ini sering kali diukur melalui tes tertulis atau lisan untuk melihat sejauh mana siswa mampu menyerap materi pelajaran secara logis dan sistematis.

Ranah Afektif menitikberatkan pada aspek emosional, sikap, dan nilai-nilai yang dimiliki oleh siswa. Penekanan utama dari ranah ini adalah bagaimana siswa menerima, merespons, menghargai, mengorganisasikan, dan menginternalisasi nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari. Contoh keberhasilan di ranah ini terlihat dari perubahan perilaku, tingkat kedisiplinan, rasa empati, serta motivasi belajar yang muncul dari dalam diri siswa setelah

²⁰ Angga Setiawan Dkk. "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Gamping". Tanggap: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar. Vol 2 No 2 (2022). 95-96

mengikuti proses pembelajaran. Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku²¹

Ranah Psikomotorik berfokus pada keterampilan fisik dan koordinasi motorik siswa dalam melakukan suatu tindakan. Ranah ini melibatkan gerakan tubuh yang memerlukan koordinasi antara saraf, otot, dan panca indra, mulai dari gerakan sederhana hingga keterampilan yang kompleks dan presisi. Dalam konteks pendidikan vokasi atau praktikum, ranah psikomotorik sangat penting untuk melatih kemahiran teknis, seperti kemampuan mengoperasikan alat, merakit komponen, atau melakukan demonstrasi praktik tertentu secara akurat.

5. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang dapat terjadi pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu.²² Pendidikan dan pengajaran dianggap berhasil jika perubahan yang terlihat pada siswa merupakan hasil dari proses belajar mengajar yang dijalani, yaitu proses yang dilalui melalui program dan aktivitas yang dirancang serta dilaksanakan oleh guru dalam kegiatan pengajarannya. Hasil belajar siswa menunjukkan kemampuan dan perkembangan serta tingkat keberhasilan dalam Pendidikan.

Oleh karena itu, hasil belajar berfungsi sebagai indikator komprehensif yang mencerminkan efektivitas sinergi antara perencanaan kurikulum dan metode

²¹ Ricardo & Meilani, R. I., "Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa", Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 2, No.2, (2017), h. 188-209.

²² Nana Sudjana dan Ibrahim, Penelitian dan Penilaian Pendidikan (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), 3

instruksional yang diterapkan di kelas. Keberhasilan pencapaian tersebut sangat bergantung pada kemahiran guru dalam mengonstruksi pengalaman belajar yang tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada stimulasi potensi afektif dan keterampilan teknis siswa secara berkelanjutan. Dengan demikian, evaluasi terhadap hasil belajar bukan sekadar proses administratif untuk menentukan kelulusan, melainkan sebuah instrumen diagnostik esensial guna mengukur sejauh mana lingkungan pendidikan mampu memfasilitasi transformasi individu menjadi pribadi yang lebih kompeten dan adaptif terhadap tantangan di masa depan.

Hasil belajar pada dasarnya harus merefleksikan transformasi positif pada diri individu yang memberikan manfaat signifikan dalam berbagai aspek, meliputi: a. Perluasan wawasan pengetahuan; b. Pendalaman pemahaman terhadap konsep yang sebelumnya belum dikuasai; c. Pengembangan serta peningkatan keterampilan teknis; d. Terbentuknya perspektif atau sudut pandang baru terhadap suatu fenomena; serta e. Penguatan nilai-nilai apresiasi dan sikap terhadap suatu hal. Secara garis besar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan manifestasi perubahan menyeluruh pada siswa yang mencakup dimensi kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).

C. Media *Smart Board*

Smart Board merupakan salah satu program andalan yang digagas oleh Presiden Prabowo untuk memajukan dunia pendidikan Indonesia. Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan dan perkembangan zaman yang dirupsai saat ini, program *Smart Board* merupakan Langkah yang baik untuk dunia pendidikan Indonesia.

1. Pengertian *Smart Board*

Smart Board (atau sering disebut Interactive Whiteboard atau Interactive Flat Panel) merupakan perangkat teknologi berupa layar sentuh berukuran besar yang mengintegrasikan berbagai fungsi dalam satu sistem, seperti papan tulis tradisional, komputer, dan proyektor²³. Berbeda dengan papan tulis konvensional yang masih menggunakan kapur atau spidol, *Smart Board* memungkinkan guru dan siswa untuk menulis secara langsung menggunakan jari atau stylus, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih modern dan fleksibel. Selain itu, seluruh hasil tulisan maupun aktivitas yang dilakukan pada layar dapat disimpan secara digital, sehingga memudahkan dokumentasi dan pengulangan materi pembelajaran di kemudian hari.

Lebih dari itu, *Smart Board* juga dilengkapi dengan kemampuan untuk terhubung ke internet, sehingga membuka akses luas terhadap berbagai sumber belajar digital, seperti video pembelajaran, simulasi interaktif, maupun aplikasi edukatif lainnya. Hal ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara

²³ Prayitno, DKK. "Pelatihan Pemanfaatan Media Smartboard Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Bagi Guru SMK Dharma Wanita Gresik". Jurnal Pancasona: Pengabdian dan Cakupan Ilmu Sosial dan Humaniora. Vol 5 No 1. (2025). 164

lebih variatif dan kontekstual, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat berinteraksi secara aktif dengan materi yang disampaikan. Dengan demikian, penggunaan *Smart Board* tidak hanya sekadar alat bantu mengajar, melainkan juga menjadi sarana penting dalam menciptakan pembelajaran abad ke-21 yang kolaboratif, kreatif, dan berbasis teknologi.

2. Kebijakan *Smart Board*

Dilansir dari BBPMP Kemdikbud Jatim, penggunaan media *Smart Board* interaktif merupakan salah satu langkah besar yang diambil oleh Presiden Republik Indonesia dalam upaya mendorong transformasi pendidikan digital di seluruh sekolah di Indonesia.²⁴ Kebijakan ini menunjukkan komitmen pemerintah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi modern yang relevan dengan perkembangan zaman. Transformasi ini tidak hanya berfokus pada penyediaan perangkat, tetapi juga pada perubahan paradigma pembelajaran dari yang bersifat konvensional menjadi lebih interaktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Dengan adanya *Smart Board*, diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, menarik, dan mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa di dalam kelas.

Distribusi *Smart Board* atau *Interactive Flat Panel* (IFP) oleh Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) kini

²⁴ BBPMP Kemdikbud Jatim. "Percepat Transformasi Cara Mengajar dan Belajar, Pemasangan 1 Juta IFP di Sekolah Tahun Depan Jadi Target Presiden Prabowo" 18 November 2025. <https://bbpmpjatim.kemendikdasmen.go.id/> diakses pada 21 Desember 2025.

memasuki babak baru dengan berlandaskan pada Instruksi Presiden Nomor 7 Tahun 2025. Kebijakan ini bertujuan untuk mempercepat transformasi digital di sektor pendidikan, guna memastikan bahwa teknologi pembelajaran mutakhir tidak hanya terpusat di kota-kota besar, tetapi juga menjangkau satuan pendidikan di wilayah tertinggal, terdepan, dan terluar (3T). Dengan adanya payung hukum yang kuat, pengadaan dan penyaluran IFP diharapkan menjadi lebih terukur dan transparan, sehingga setiap perangkat yang didistribusikan dapat berfungsi sebagai katalisator dalam menciptakan ekosistem belajar yang interaktif dan modern.

Implementasi Inpres Nomor 7 Tahun 2025 ini juga menekankan pentingnya integrasi antara perangkat keras dengan peningkatan kompetensi pendidik. Tidak hanya sekadar membagikan unit *Smart Board*, Kemendikdasmen diinstruksikan untuk menyelenggarakan pelatihan intensif bagi para guru agar mampu mengoperasikan fitur-fitur canggih IFP dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini selaras dengan target pemerintah untuk meningkatkan literasi digital nasional dan kualitas output pendidikan dasar hingga menengah. Melalui distribusi yang tepat sasaran dan berkelanjutan, diharapkan kesenjangan kualitas pendidikan antarwilayah dapat terkikis, sekaligus mempersiapkan generasi muda Indonesia yang lebih kompetitif di era digital.

3. Kelebihan dan kekurangan *Smart Board*

Penggunaan *Smart Board* menawarkan berbagai keunggulan yang tidak dimiliki oleh media papan tulis konvensional,²⁵ di antaranya:

- a. Memungkinkan interaksi langsung antara pengguna dan materi melalui sentuhan (*touchscreen*), sehingga pembelajaran menjadi lebih partisipatif
- b. Guru dapat menggabungkan teks, gambar, video, audio, hingga simulasi interaktif secara bersamaan dalam satu platform.
- c. Seluruh hasil tulisan, coretan, dan diskusi di layar dapat disimpan dalam format digital dan dibagikan kepada siswa, sehingga mereka tidak perlu terburu-buru mencatat.
- d. Terhubung langsung dengan internet, memudahkan guru untuk menampilkan data *real-time*, peta digital, atau literatur daring saat proses mengajar berlangsung.
- e. Sangat efektif bagi siswa tipe visual (gambar/video), auditori (suara), maupun kinestetik (aktivitas menyentuh layar).

Selain itu *Smart Board* juga mempunyai kekurangan meskipun memiliki teknologi canggih, terdapat beberapa tantangan atau kekurangan dalam implementasinya:

²⁵ Pratama, R. A., & Firmansyah, D. (2023). Optimalisasi *Smart Board* dalam Pembelajaran Matematika di Era Pasca-Pandemi. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 3(2), 145-152.

- a. Ketergantungan terhadap alur listrik, *Smart Board* tidak dapat digunakan jika terjadi gangguan listrik, kecuali tersedia cadangan daya (*UPS/Generator*).²⁶
- b. Guru dituntut memiliki literasi digital yang baik. Tanpa pelatihan yang memadai, alat ini sering kali hanya berakhir menjadi layar proyektor biasa.
- c. Paparan cahaya dari layar besar dalam jangka waktu lama dapat menyebabkan kelelahan mata (*digital eye strain*) bagi siswa maupun guru jika pencahayaan ruangan tidak diatur dengan baik.
- d. Risiko kerusakan pada sensor sentuh atau *dead pixel* pada layar memerlukan biaya perbaikan yang tidak sedikit dan teknisi khusus.

4. Peran *Smart Board* dalam lingkungan Belajar

Di era dunia digital sekarang ini, Peran *Smart Board* (Papan Tulis Interaktif) dalam menciptakan lingkungan belajar sangat krusial karena perangkat ini bertindak sebagai jembatan antara instruksi guru dan partisipasi aktif siswa. Berikut adalah peran-peran utamanya lingkungan Belajar :

a. Menciptakan Lingkungan Belajar yang Multisensori

Papan tulis interaktif (*interactive whiteboard*) memungkinkan penggabungan berbagai media seperti teks, gambar, audio, dan video ke dalam satu platform, yang memperkuat pemahaman visual siswa terhadap

²⁶ Dr. Suranto, 2015, *Media Pembelajaran Bahasa* (Yogyakarta: Garudhawaca) 84

materi yang sebelumnya sulit dibayangkan.²⁷ Papan pintar merangsang kreativitas dengan memungkinkan guru menyajikan materi visual yang didukung oleh audio dan animasi, sehingga membuat konsep abstrak menjadi lebih konkret. Berdasarkan pandangan tersebut, penggunaan papan pintar dalam ruang kelas mampu mendobrak batasan metode ceramah konvensional dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kaya dan imersif. Melalui integrasi berbagai elemen multimedia seperti simulasi dinamis dan efek audio, guru dapat menyederhanakan materi yang bersifat teoretis atau sulit divisualisasikan menjadi representasi yang nyata bagi siswa. Hal ini tidak hanya mempermudah penyerapan informasi, tetapi juga memicu daya imajinasi dan kreativitas siswa karena mereka terlibat dalam lingkungan belajar yang interaktif, di mana setiap konsep dapat dieksplorasi secara visual dan langsung.

b. Memfasilitasi Kolaborasi dan Interaksi Sosial

Lingkungan belajar bergeser dari berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi lebih kolaboratif, di mana siswa dapat bekerja sama di depan kelas atau berbagi hasil kerja secara digital. Smith dkk menyatakan bahwa keunikan teknologi ini terletak pada titik temu antara interaktivitas teknis dan pedagogis, yang memungkinkan terjadinya interaksi seluruh kelas yang lebih fokus dan dinamis.²⁸

²⁷ Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi*. Jakarta: Kencana. 115

²⁸ Smith, H. J., Higgins, S., Wall, K., & Miller, J. (2005). Interactive whiteboards: Boon or bandwagon? A critical review of the literature. *Journal of Computer Assisted Learning*.

Pergeseran paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menuju lingkungan yang lebih kolaboratif semakin nyata dengan kehadiran papan tulis interaktif di dalam kelas. Sejalan dengan pemikiran Smith dkk. teknologi ini menciptakan titik temu yang efektif antara interaktivitas teknis dan strategi pedagogis, sehingga ruang kelas tidak lagi menjadi tempat penyampaian informasi satu arah, melainkan sebuah ekosistem yang dinamis dan terfokus. Dalam lingkungan ini, siswa didorong untuk bekerja sama secara langsung di depan kelas maupun berbagi hasil karya digital secara instan, yang pada akhirnya memperkuat partisipasi kolektif dan membangun pemahaman bersama melalui interaksi yang lebih bermakna.

c. Optimalisasi Manajemen Waktu dan Efisiensi Kelas

Smart Board memungkinkan guru untuk menyiapkan, menyimpan, dan memanggil kembali materi dengan cepat, sehingga lingkungan belajar menjadi lebih terorganisir. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi memberikan kemudahan bagi guru dalam mengelola materi pelajaran, sehingga waktu yang biasanya habis untuk menulis di papan tulis dapat dialihkan untuk proses diskusi yang lebih mendalam.²⁹

Pemanfaatan *Smart Board* secara signifikan mampu meningkatkan efisiensi manajerial guru di dalam kelas melalui fitur penyimpanan dan pemanggilan data yang instan. Sejalan dengan temuan integrasi teknologi ini

²⁹ Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana. 162

menyederhanakan penyajian konten sekaligus meminimalisir beban administratif manual yang seringkali menyita waktu produktif saat mengajar. Dengan kemudahan dalam mengorganisir materi secara digital, guru memiliki ruang lebih luas untuk mengelola alur pembelajaran secara sistematis, sehingga waktu yang tersedia dapat dioptimalkan sepenuhnya untuk interaksi edukatif yang lebih mendalam dan terarah bagi siswa.

5. Efisiensi Media Pembelajaran

Pemanfaatan *Smart Board* di dalam kelas memberikan keunggulan signifikan dalam aspek dokumentasi pembelajaran melalui fitur penyimpanan digital yang instan. Seluruh proses interaksi yang terjadi di atas layar, mulai dari coretan tangan, catatan kaki, hingga hasil diskusi kelompok, dapat direkam secara otomatis tanpa ada bagian yang terlewat. Kemampuan ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih terorganisir karena materi tidak lagi bersifat sementara seperti pada papan tulis konvensional yang harus segera dihapus untuk mengganti topik. Dengan demikian, guru dapat dengan mudah membagikan kembali file hasil pembelajaran tersebut kepada siswa sebagai bahan rujukan atau ulasan di rumah.³⁰

Dampaknya terhadap fokus siswa sangat besar, karena mereka tidak lagi dibebani oleh aktivitas mencatat secara terburu-buru yang sering kali menghambat pemahaman mendalam. Ketika beban kognitif untuk menyalin

³⁰ Ibid 24

materi berkurang, siswa dapat mencurahkan perhatian penuh pada proses diskusi, analisis konsep, dan tanya jawab yang berlangsung di kelas. Hal ini sejalan dengan prinsip efisiensi media pembelajaran yang mampu menyederhanakan tugas-tugas rutin siswa agar mereka lebih terlibat secara intelektual dalam memahami esensi materi. Lingkungan yang bebas dari tekanan mencatat manual ini terbukti mampu meningkatkan kualitas interaksi dan pemahaman konsep secara lebih komprehensif.

D. Mata Pelajaran PAI

Di SMK mata pelajaran PAI merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus diampu oleh seluruh siswa yang beragama islam. Pendidikan Agama Islam menjadi mata pelajaran yang dapat menjadikan siswa patuh dan taat pada norma-norma agama sehingga pembelajaran ini sangat penting.

1. Hakikat Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah salah satu bagian penting dalam sistem pendidikan nasional yang berperan strategis dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa. Secara etimologis, pendidikan berasal dari kata “didik” yang memiliki arti sebagai proses pengembangan, pembinaan, dan pengarahan potensi manusia. Sementara itu, ajaran Islam adalah pengajaran yang berasal dari Al-Qur'an dan Hadis yang mengatur hubungan antara manusia dengan Allah SWT, sesama manusia, serta alam sekitarnya.

Secara terminologis, para pakar memberikan berbagai definisi tentang Pendidikan Agama Islam. Menurut Ahmad Tafsir, Pendidikan Agama Islam merupakan arahan yang diberikan seseorang kepada orang lain untuk berkembang secara optimal sesuai dengan ajaran Islam.³¹ Sementara itu, Zakiah Daradjat menjelaskan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah upaya yang disengaja untuk membina serta mendidik peserta didik agar dapat memahami ajaran Islam secara keseluruhan dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.³²

Dalam sudut pandang hukum, mengacu pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik bisa secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam menjadi bagian penting dari sistem pendidikan nasional yang bertujuan untuk membentuk individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam secara komprehensif bertujuan untuk mentransformasikan pemahaman keagamaan menjadi pengamalan nyata, sehingga membentuk karakter manusia

³¹ Ida Listiani. “Konsep Pendidikan Agama Islam dalam Menwujudkan Pendidikan Sepanjang Hayat”. Proceeding The 2nd Annual Conference on Madrasah Teachers (ACoMT). Diakses di <https://conference.uin-suka.ac.id/index.php/ACoMT/article/download/1159/699/2047>. 526 pada 22 Desember 2025

³² Nur Khofifah. “Metode Pengajaran Agama Islam Perspektif Zakiah Daradjat Dan Relevansi Terhadap Pendidikan Agama Islam”. Skripsi: Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu. Diakses di <http://repository.iainbengkulu.ac.id/> hal 24-30

yang beriman, bertakwa, dan memiliki kesadaran penuh dalam menjalankan hubungan dengan Allah SWT, sesama manusia, maupun lingkungan sekitarnya.

2. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran PAI

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, pemerintah telah memberikan rambu-rambu dalam merancang rencana pembelajaran dengan adanya Capaian Pembelajaran. Capaian pembelajaran dapat dilihat dari Keputusan Kepala BSKAP Nomor 046/H/KR/2025.

Tabel 2.1 CP Mapel PAI

No	DOMAIN	CAPAIAN PEMBELAJARAN (DESKRIPSI)
1	Al-Qur'an-Hadis	“Peserta didik mampu menganalisis ayat Al-Qur'an dan hadis tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja serta larangan pergaulan bebas dan zina; membaca alqur'an dengan tartil, menghafal dengan fasih dan 39ancer ayat Al-Qur'an serta hadis tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja serta bahaya dari pergaulan bebas dan zina; menyajikan konten dan paparan tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja serta larangan pergaulan bebas dan zina; meyakini bahwa sikap kompetitif dalam kebaikan dan etos kerja serta menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina adalah perintah agama; dan membiasakan sikap kompetitif dalam kebaikan dan etos kerja serta menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina dengan lebih berhati-hati dan menjaga kehormatan diri”

2	Akidah	“Peserta didik mampu menganalisis makna syu’abulīmān (cabang cabang iman), pengertian, dalil, macam dan manfaatnya; mempresentasikan makna syu’abulīmān (cabang-cabang iman), pengertian, dalil, macam dan manfaatnya; meyakini bahwa dalam iman terdapat banyak cabang-cabangnya; menerapkan beberapa sikap dan karakter sebagai cerminan cabang iman dalam kehidupan”
3	Akhlak	“Peserta didik mampu menganalisis manfaat menghindari akhlak maẓmūmah; membuat karya yang mengandung konten manfaat menghindari sikap maẓmūmah; meyakini bahwa akhlak maẓmūmah adalah larangan dan akhlak mahmūdah adalah perintah agama; membiasakan diri untuk menghindari akhlak maẓmūmah dan menampilkan akhlak mahmūdah dalam kehidupan sehari-hari”
4	Fikih	“Peserta didik mampu menganalisis implementasi fikih muamalah dan al-kulliyât al-khamsah (lima prinsip dasar hukum Islam; menyajikan paparan tentang fikih muamalah dan al-kulliyât al-khamsah meyakini bahwa ketentuan fikih muamalah dan al-kulliyât al-khamsah adalah ajaran agama menumbuhkan jiwa kewirausahaan, kepedulian, dan kepekaan social”
5	SPI: Sejarah Peradaban Islam	“Peserta didik mampu: menganalisis sejarah dan peran tokoh ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia membuat bagan timeline sejarah tokoh ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia dan memaparkannya; meyakini bahwa perkembangan peradaban di Indonesia adalah sunatullah dan

		metode dakwah yang santun, moderat, bi al-hikmahwa al-mau'izatalhasanah adalah perintah Allah Swt.; membiasakan sikap kesederhanaan dan kesungguhan mencari ilmu, tekun, damai, serta semangat menghargai adat istiadat dan perbedaan keyakinan orang lain”
--	--	---

3. Alur Tujuan Pembelajaran PAI

Setelah mengidentifikasi dan menganalisis capaian pembelajaran Pendidikan Agama Islam sesuai dengan Keputusan Kepala BSKAP Nomor 046/H/KR/2025, didapatkan tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan kebutuhan siswa dan karakteristik sekolah sesuai dengan standarnya. Berikut adalah tabel tujuan pembelajaran pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Tabel 2.2 ATP Mapel PAI

No	Materi	Kompetensi dalam Kebaikan dan Etos Kerja
1	A.1.	“Menganalisis ayat Al-Qur’an dan hadis tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja”
2	A.2.	“Membaca Al-Qur’an dengan tartil, menghafal dengan fasih dan lancar ayat Al-Qur’an serta hadis tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja”
3	A.3.	“Menyajikan konten dan paparan tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja”
4	A.4.	“Membiasakan sikap kompetitif dalam kebaikan dan etos kerja”
	Materi	“Larangan Pergaulan Bebas dan Zina”

7	A.5.	“Menganalisis ayat Al-Qur’an dan hadis tentang larangan pergaulan bebas dan zina”
8	A.6.	“Membaca Al-Qur’an dengan tartil, menghafal dengan fasih dan lancar ayat Al-Qur’an serta hadis tentang larangan pergaulan bebas dan zina”
9	A.7.	“Menyajikan konten dan paparan tentang perintah untuk menjauhi larangan pergaulan bebas dan zina”
10	A.8.	“Membiasakan sikap menghindari larangan pergaulan bebas dan zina”
	Materi	Syu’abulĪmān
10	B.1.	“Menganalisis makna syu’abulĪmān (cabang cabang iman), pengertian, dalil, macam dan manfaatnya”
11	B.2.	“Mempresentasikan makna syu’abulĪmān (cabang-cabang iman), pengertian, dalil, macam dan manfaatnya”
12	B.3.	“Meyakini bahwa dalam iman terdapat banyak cabang-cabangnya”
13	B.4.	“Menerapkan beberapa sikap dan karakter sebagai cerminan cabang iman dalam kehidupan”
	Materi	Akhlak Maẓmūmah
14	C.1.	“Menganalisis manfaat menghindari akhlak maẓmūmah”
15	C.2.	“Membuat karya yang mengandung konten manfaat menghindari sikap maẓmūmah”
16	C.3.	“Meyakini bahwa akhlak maẓmūmah adalah larangan dan akhlak mahmūdah adalah perintah agama”
17	C.4.	“Membiasakan diri untuk menghindari akhlak maẓmūmah dan menampilkan akhlak mahmūdah dalam kehidupan sehari-hari”
	Materi	“Fikih Muamalah dan Al-Kulliyât Al-Khamsah”

18	D.1.	“Menganalisis implementasi fikih muamalah dan al-kuliyât al-khamsah (lima prinsip dasar hukum Islam)”
19	D.2.	“Menyajikan paparan tentang fikih muamalah dan al-kuliyât al-khamsah”
20	D.3.	“Meyakini bahwa ketentuan fikih muamalah dan al-kuliyât al-khamsah adalah ajaran agama”
21	D.4.	“Menumbuhkan jiwa kewirausahaan, kepedulian, dan kepekaan social”
22	E.1.	“Menganalisis sejarah dan peran tokoh ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia”
23	E.2.	“Membuat bagan timeline sejarah tokoh ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia dan memaparkannya”
24	E.3.	“Meyakini bahwa perkembangan peradaban di Indonesia adalah sunatullah dan metode dakwah yang santun, moderat, bi al-ḥikmah wa al-mau`izatalḥasanah adalah perintah Allah Swt.”
25	E.4.	“Membiasakan sikap kesederhanaan dan kesungguhan mencari ilmu, tekun, damai, serta semangat menghargai adat istiadat dan perbedaan keyakinan orang lain”

4. Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah disusun, maka dirumuskanlah elemen materi pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran. Berikut adalah elemen materi pembelajaran dan kegiatan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Tabel 2.3 Kegiatan Pembelajaran PAI

No	Materi Pembelajaran	Kegiatan
1	“Al-Qur’an dan Hadis: Kompetisi dalam Kebaikan dan Etos Kerja”	“Analisis ayat/hadis, membaca tartil, hafalan, dan penerapan sikap kompetitif serta etos kerja”
2	“Al-Qur’an dan Hadis: Larangan Pergaulan Bebas dan Zina”	“Analisis dalil, literasi Al-Qur'an (tartil dan hafalan), serta pembiasaan sikap menghindari pergaulan bebas”
3	“Akidah: Syu’abul Īmān (Cabang-cabang Iman)”	“Pengertian, dalil, macam-macam cabang iman, manfaatnya, dan implementasi karakter mukmin dalam kehidupan”
4	“Akhlak: Akhlak Maẓmūmah (Tercela) dan Mahmūdah (Terpuji)”	“”Menghindari perilaku tercela, meyakini perintah akhlak mulia, dan pembiasaan diri dalam kehidupan sehari-hari.
5	“Fikih: Muamalah dan Al-Kulliyāt Al-Khamsah”	“Prinsip dasar hukum Islam (lima prinsip utama), implementasi ekonomi syariah (muamalah), dan penumbuhan jiwa kewirausahaan serta kepedulian sosial”
6	“Sejarah Peradaban Islam: Sejarah dan Tokoh Ulama di Indonesia”	“Strategi dakwah (santun dan moderat), peran tokoh penyebar Islam, serta meneladani sikap sederhana dan semangat mencari ilmu”

5. Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Kelas

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era modern memiliki karakteristik utama yang berfokus pada integrasi antara nilai-nilai spiritualitas dengan kecakapan hidup abad ke-21. Karakteristik ini tidak hanya

menekankan pada penguasaan kognitif terhadap materi agama, tetapi juga pada pembentukan karakter (*akhlaqul karimah*) dan moderasi beragama dalam masyarakat yang plural. Guru PAI kini dituntut untuk menjadi fasilitator yang mampu menghubungkan teks-teks keagamaan dengan konteks sosial kontemporer. Sebagaimana dinyatakan dalam penelitian terbaru, karakteristik pembelajaran PAI kontemporer ditandai dengan pergeseran dari paradigma tekstual menuju kontekstual, di mana internalisasi nilai karakter menjadi indikator utama keberhasilan pembelajaran.³³

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran PAI di kelas kini banyak mengadopsi model pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Guru menggunakan berbagai metode seperti *Discovery Learning*, *Problem Based Learning*, hingga diskusi kelompok untuk memicu daya kritis siswa terhadap fenomena sosial dari perspektif Islam. Pelaksanaan ini juga didukung oleh pemanfaatan media instruksional yang variatif agar materi yang bersifat abstrak dapat dipahami dengan lebih konkret. Implementasi ini bertujuan agar siswa tidak hanya menghafal dalil, tetapi mampu melakukan refleksi mendalam terhadap ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.

Integrasi teknologi digital menjadi pilar penting dalam pelaksanaan pembelajaran PAI saat ini guna meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan platform digital, media interaktif, hingga pemanfaatan perangkat pintar di

³³ Rahmansyah, N., & Lestari, P. (2023). Karakteristik dan Tantangan Internalisasi Nilai Moderasi Beragama pada Pembelajaran PAI Abad 21. *Jurnal Pendidikan Islam Kontemporer*, 4(2), 112-125.

kelas memungkinkan akses sumber belajar yang lebih luas dan menarik. Hal ini selaras dengan temuan bahwa Digitalisasi materi PAI melalui media interaktif terbukti secara signifikan meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konseptual siswa dibandingkan dengan metode ceramah konvensional³⁴. Dengan demikian, pembelajaran PAI mampu tetap relevan dan adaptif terhadap perkembangan zaman tanpa meninggalkan esensi nilai-nilai religiusnya.



³⁴ Hidayat, A., & Mulyani, S. (2024). Transformasi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 45-58.