

Impelementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Abad 21

Daniel S. Tjandra
Sekolah Tinggi Teologi IKAT, Jakarta
danieltjandra@gmail.com

Abstract

The era of globalization is inevitable, willing or unwilling to be ready or not ready for everyone to face globalization. The era of globalization can be said as an era of openness, an era of technology that is close to people's lives and even inherent in everyday life. Globalization colors and influences all aspects of life without exception the realm of education experiences or is affected by the effects of the times, globalization and technological sophistication. Education makes it possible to use all the advances of the times to produce an educational goal that shapes the complete human to face his day. 21st century learning provides a prominent change in the world of education, where learning is no longer focused on the results achieved, but on the learning process itself. Forming the competencies of students who have high-level thinking skills, are creative, communicative, and collaborative. This discussion will provide an understanding of 21st century learning implemented in Christian Religious Education subjects. Christian religious learning is expected to follow the development of 21st century learning so that in conveying learning content can prepare students to welcome the 21st century. Thus the curriculum in Indonesia is developed, and the 2013 curriculum is used now as part of responding to the challenges of the 21st century.

Keywords: Christian education; curriculum of 2013; globalization; learning model 21 century

Abstrak

Era globalisasi tidak dapat dihindari, mau atau tidak mau siap atau tidak siap setiap orang menghadapi globalisasi. Era globalisasi dapat dikatakan sebagai era keterbukaan, era teknologi yang dekat dengan kehidupan masyarakat bahkan melekat dalam kehidupan sehari-hari. Globalisasi mewarnai dan mempengaruhi segala aspek kehidupan tanpa terkecuali ranah pendidikan mengalami atau terkena efek dari kemajuan zaman, globalisasi dan kecanggihan teknologi. Pendidikan memungkinkan menggunakan segala kemajuan zaman untuk menghasilkan sebuah tujuan pendidikan yang membentuk manusia secara lengkap untuk menghadapi zamannya. Pembelajaran abad 21 memberikan sebuah perubahan yang menonjol dalam dunia pendidikan, dimana pembelajaran bukan lagi dipusatkan kepada hasil yang dicapai, namun kepada proses pembelajaran itu sendiri. Membentuk kompetensi peserta didik yang memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi, kreatif, komunikatif, dan kolaborasi. Pada pembahasan kali ini akan memberikan pemahaman tentang pembelajaran abad 21 yang diimplementasikan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen. Pembelajaran Agama Kristen diharapkan mengikuti perkembangan pembelajaran abad 21 sehingga dalam menyampaikan konten pembelajaran dapat mempersiapkan peserta didik menyongsong abad 21. Dengan demikian Kurikulum di Indonesia dikembangkan, dan Kurikulum 2013 yang digunakan sekarang sebagai bagian dalam menjawab tantangan zaman abad 21.

Kata kunci: globalisasi; kurikulum 2013; pembelajaran abad 21; Pendidikan Agama Kristen

PENDAHULUAN

Sebenarnya globalisasi merupakan sesuatu yang tidak memiliki kesamaan, sebab masing-masing kelompok memiliki pandangannya sendiri yang disesuaikan oleh ideologi dan perspektif mereka sendiri, apalagi jika sudah berkaitan dengan ranah besaran, dan keuntungan-keuntungan yang akan diperoleh. Seperti yang dikemukakan oleh kaum skeptis, memandang globalisasi sebagai mitos. Karena sebetulnya bukan globalisasi ekonomi yang muncul, melainkan hanyalah bentuk dari regionalisme ekonomi. Di sisi lain dalam rentang dua dekade dari tahun 1980-an, di mana *neoliberal* semakin impresif menerka dunia, tingkat kemiskinan dan ketimpangan distribusi pendapatan semakin meluas. Di belahan dunia ketiga kemiskinan semakin meningkat, terutama wilayah Afrika, sub-Sahara dan beberapa negara mengalami ketimpangan-ketimpangan. Sementara pembelaan dari kaum neoliberal mengatakan bahwa globalisasi tidak perlu membuat negara lain miskin atau menjadikan kaya. Contohnya Amerika Serikat, tetap kaya dan makin kaya ditengah kondisi globalisasi.

Mungkin istilah global sudah sering didengar, terutama saat ini telah memasuki era yang sering disebut dengan era globalisasi. Jadi, apa yang dimaksud dengan global tersebut? Kamus Bahasa Inggris *Longman Dictionary of Contemporary English*, mengartikan global dengan *concerning the whole earth*” Sesuatu hal yang berkaitan dengan dunia, internasional, atau seluruh alam jagat raya. Sesuatu hal yang dimaksud di sini dapat berupa masalah, kejadian, kegiatan atau bahkan sikap. Jadi istilah global memiliki pengertian menyeluruh, ketika dunia ini tidak lagi dibatasi oleh batas negara, wilayah, ras, warna kulit dan sebagainya. Selanjutnya apa dimaksud dengan globalisasi? Dari istilahnya dapat dimengerti bahwa istilah globalisasi mengandung pengertian proses. Istilah globalisasi saat ini menjadi sangat populer karena berkaitan dengan gerak pembangunan Indonesia, terutama berkaitan dengan sistem ekonomi terbuka, dan perdagangan bebas. Era globalisasi ditandai dengan adanya persaingan yang semakin tajam, padatnya informasi, kuatnya komunikasi, dan keterbukaan. Tanpa memiliki kemampuan ini maka Indonesia akan tertinggal jauh dan terseret oleh arus globalisasi yang demikian dahsyat.

Globalisasi memberikan satu kata penting “*globocapitalism*” sebuah proses peng-globalan ideologi kapitalisme. *Globalization means, then, the extension of the capitalist way of life to are corners of the globe.* Globalisasi bercirikan masuknya kapitalisme secara paksa dan suka atau tidak suka kedalam seluruh aspek kehidupan manusia: hukum, pemerintahan, ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, politik luar negeri dan lain sebagainya. Noam Choamky dalam Qusthalani mengatakan globalisasi sebagai *a conspiracy of the western elite to establish private tyrannies across the world.* Globalisasi ini menyentuh ranah pendidikan dimana perubahan yang sangat signifikan mempengaruhi dunia pendidikan, pada masa globalisasi ini pendidikan lebih dikenal sebagai pendidikan 4.0. Era ini adalah dimana teknologi menjadi bagian dalam keseharian masyarakat. Mereka tidak dapat hidup tanpa adanya metadata dalam keseharian mereka. Oleh karena itu pendidikan sekarang dipersiapkan agar peserta didik mampu menyesuaikan perkembangan ini.

Pendidikan 4.0 ini tidak hanya dikhususkan agar peserta didik mampu menguasai satu kompetensi saja, melainkan di rancang sedemikian rupa sehingga mereka mampu mencapai ranah metakognitif, sebagai kemampuan berpikir tingkat tinggi. Meier dalam Rusman

mengemukakan semua pembelajaran manusia pada hakikatnya memiliki empat unsur, yakni persiapan (*preparation*), penyampaian (*presentation*), pelatihan (*practice*), dan penampilan hasil (*performance*). Jadi, pembelajaran merupakan segala komponen yang saling berhubungan, komponen tersebut adalah: tujuan, materi, metode dan evaluasi pembelajaran. Keempat komponen tersebut harus diperhatikan oleh seorang guru dalam melakukan pembelajaran, baik dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) maupun dalam pelaksanaan pembelajaran baik di dalam maupun diluar ruang. Kecenderungan pembelajaran abad 21 ditandai oleh kompleksitas teknologi pembelajaran dan munculnya gerakan restrukturasi kooperatif yang menekankan kombinasi kualitas teknologi dan manusia, menyebabkan dunia kerja akan menerima orang yang dapat mengambil inisiatif, berpikir kritis, kreatif dan cakap memecahkan masalah.

Kurikulum 2013

Dengan adanya kebutuhan yang dikemukakan diatas, maka pada Juli 2013 sistem pendidikan Indonesia memperkenalkan Kurikulum 2013 secara bertahap kepada jenjang pendidikan dasar sampai menengah dan dilaksanakan secara lengkap pada tahun 2019. Kurikulum 2013 memberikan pendekatan secara saintifik (*scientific approach*) mulai dari mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan membentuk jejaring. Namun, pendekatan tersebut bukanlah sebuah prosedural, guru dapat menambahkan atau mengkombinasikan dengan mengolah, menyimpulkan, dan mencipta. Tiga model yang direkomendasi yakni: pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah dan *discovery learning*. Sejatinya guru mampu melakukan pembelajaran secara multistrategi, multimetode, multimedia agar pembelajaran tidak membosankan, bervariasi dan memberikan makna kepada peserta didik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu Pemerintah dalam Kurikulum 2013 mengharapkan guru dapat menerapkan *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) baik pada jenjang Sekolah Dasar, Menengah Tingkat Pertama, dan Menengah Tingkat Atas atau SMK.

Kebijakan tentang kurikulum 2013 ini tercantum dalam dokumen Permendikbud No. 81A tahun 2013 yang diperbaharui dengan Permendikbud No. 104 tahun 2014 tentang Pembelajaran. Sudah barang tentu pembelajaran kurikulum 2013 membawa konsekwensi yang harus ditindaklanjuti oleh semua pemangku kepentingan pendidikan Indonesia. Semua pihak harus mulai dengan memahami kurikulum 2013. Tanpa pemahaman yang baik, guru tidak akan dapat melaksanakan pembelajaran kurikulum 2013 yang sesuai harapan. Kurikulum 2013 berorientasi kepada usaha-usaha penyiapan lahirnya Generasi Emas Indonesia 2045. Generasi Indonesia yang memiliki kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh Peserta Didik setelah mempelajari suatu muatan pembelajaran, menamatkan suatu program, atau menyelesaikan satuan pendidikan tertentu.

Prinsip pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum 2013 adalah, peserta didik diberitahu untuk mencari tahu, guru satu-satunya sumber menjadi beraneka sumber, pendekatan tekstual kepada penguatan pendekatan ilmiah, berbasis konten kepada berbasis kompetensi, pembelajaran parsial kepada terpadu, menekankan jawaban tunggal menuju

kebenaran multi dimensi, verbalisme kepada keterampilan aplikatif, peningkatan dan keseimbangan antara keterampilan fisik (*hard skill*) dan keterampilan mental (*soft skill*), mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajaran sepanjang hayat, penerapan nilai-nilai keteladanan, pembelajaran yang berlangsung di rumah-sekolah dan masyarakat, siapa saja bisa menjadi guru, pemanfaatan teknologi, dan pengakuan atas perbedaan.

Model-model Pembelajaran Kurikulum 2013

Discovery Learning

Discovery learning adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila peserta didik tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Pada model pembelajaran ini pendidik mengarahkan peserta didik untuk memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai pada suatu kesimpulan (Daemadi, 2017:107). Pembelajaran *discovery learning* dapat dilakukan melalui kegiatan observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penemuan dan *inferi*. Adapun langkah-langkah menerapkan model pembelajaran *discovery learning* adalah sebagai berikut: pendidik berusaha untuk menciptakan stimulus, setelah stimulus tercipta maka pendidik menyiapkan pernyataan masalah, peserta didik akan berusaha mengumpulkan data dari stimulus yang telah diberikan, kemudian mengolah data-data yang telah terkumpul, memverifikasi data yang dikumpulkan dan menggunakannya untuk menemukan konsep, arti, ataupun hubungan yang baru, dan peserta didik melakukan langkah terakhir yakni menarik kesimpulan.

Dalam model pembelajaran ini ada beberapa persyaratan pendukung supaya model dapat berjalan dengan baik dan menghasilkan hal-hal baru secara maksimal. Persyaratan secara klasikal peserta didik dapat memiliki kecerdasan awal yang baik, jumlah peserta didik dalam satu rombongan belajar tidak terlalu banyak bisa dikatakan maksimal 32 peserta didik, pemilihan kompetensi dalam aspek pemahaman, fasilitas dalam pembelajaran harus memadai guna menunjang pengumpulan data dari setiap stimulus yang diberikan dalam proses pembelajaran. Manfaat dari pembelajaran *discovery learning* ini adalah memperbaiki dan meningkatkan keterampilan kognisi yang dimiliki oleh peserta didik, pengetahuan yang diperoleh akan menguat, menumbuhkan rasa senang, memungkinkan berkembang sesuai kemampuannya, melibatkan akal sehat dan motivasinya, memperkuat konsep diri, menghilangkan keraguan, mendorong berpikir secara intuitif, inisiatif, dalam merumuskan hipotesis, mengembangkan bakat, minat, motivasi dan keingintahuan, dan memanfaatkan berbagai sumber belajar.

Pembelajaran dengan model *discovery learning* ini berpengaruh terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi bagi peserta didik (Kiky Syahfredi, 2018:20). Jadi untuk menerapkan kecakapan berpikir tingkat tinggi atau *Higher order thinking* sebagai bagian dalam keterampilan abad 21 maka pembelajaran model ini dapat diterapkan kepada peserta didik. Kreativitas juga berhubungan langsung dengan pembelajaran ini, dimana kreativitas membantu menemukan hal-hal baru dalam pembelajaran. Penilaian dalam pembelajaran ini dapat berupa penilaian terhadap perkembangan kognitif, proses, sikap atau hasil kerja siswa.

Sedangkan alat penilaian dapat memakai tes maupun non tes. Penilaian diri digunakan untuk menilai diri peserta didik sendiri juga dapat digunakan dalam pembelajaran ini.

Project dan Problem Based Learning

Project based learning adalah model pembelajaran dimana proyek sebagai inti pembelajaran. Pembelajaran Berbasis Proyek memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Adapun langkah-langkah pembelajaran *project-based learning* menyiapkan pertanyaan/penugasan proyek, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, monitoring kegiatan, menguji hasil, dan mengevaluasi kegiatan. Persyaratan pendukung dalam model pembelajaran ini adalah peserta didik terbiasa dengan aktivitas pemecahan masalah, sarana dan prasarana yang menunjang berjalannya pembelajaran, waktu dan jadwal kegiatan terkontrol, dan kejelasan tugas dan hasil. Manfaat yang dapat diperoleh ketika menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* adalah meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah, mengembangkan keterampilan berkomunikasi, memberikan pengalaman belajar, mengambil dan menunjukkan informasi dan pengetahuan yang dimiliki, dan membuat sarana belajar menjadi menyenangkan. Memungkinkan peserta didik dapat melakukan kolaborasi sesuai dengan keterampilan yang dibutuhkan dalam menjalankan kehidupan abad 21.

Problem based learning adalah pembelajaran yang menyajikan berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari peserta didik (bersifat kontekstual) sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Langkah-langkah dalam menerapkan metode ini adalah mengorientasi peserta didik pada masalah (tujuan utama menyelidiki masalah, tidak memiliki jawaban mutlak, peserta didik mengajukan pertanyaan dan mencari informasi, menyatakan ide-ide secara terbuka), mengorganisasikan kegiatan pembelajaran, membimbing penyelidikan mandiri dan kelompok, menyajikan dan mengembangkan hasil karya, analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah.

Pembelajaran Kontekstual

Contextual learning adalah sistem belajar yang didasarkan pada filosofi konstruktivistik, di mana peserta didik mampu menyerap pelajaran apabila mereka menangkap makna dalam materi akademis yang mereka terima, dan mereka menangkap makna dalam tugas-tugas sekolah jika mereka bisa mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan dan pengalaman yang sudah mereka miliki sebelumnya. Pembelajaran dikatakan menggunakan pendekatan kontekstual jika materi pembelajaran tidak hanya tekstual melainkan dikaitkan dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari peserta didik di lingkungan keluarga, masyarakat, alam sekitar, dan dunia kerja, dengan melibatkan komponen sebagaimana yang disebutkan di atas sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran kontekstual tes hanya merupakan sebagian dari teknik/instrumen penelitian yang bermacam-macam seperti wawancara, observasi, inventory, skala sikap, penilaian kinerja, portofolio, jurnal siswa, dan sebagainya yang semuanya disinergikan untuk menilai kemampuan siswa yang sebenarnya (autentik). Penilainya bukan hanya guru saja tetapi juga diri sendiri, teman siswa, pihak lain (teknisi, bengkel, tukang dsb. Beberapa model pembelajaran yang merupakan

aplikasi pembelajaran kontekstual antara lain model pembelajaran langsung (*direct instruction*), pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), dan pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*).

Pembelajaran Holistik

Kata “holistik” (*holistic*) berasal dari kata “holisme” (*holism*). Kata “holisme” pertama kali digunakan oleh J.C. Smuts pada tahun 1926 dalam tulisannya yang berjudul *Holism and Evolution*, bahwa asal kata “holisme” diambil dari bahasa Yunani, *holos*, yang berarti semua atau keseluruhan. Smuts mendefinisikan holisme sebagai sebuah kecenderungan alam untuk membentuk sesuatu yang utuh sehingga sesuatu tersebut lebih besar daripada sekedar gabungan-gabungan bagian hasil evolusi. Paradigma holistik di atas sesuai dengan amanat Undang-Undang Sisdiknas No.20 Tahun 2003 pasal 3, yakni konsep pendidikan yang harus dijalankan adalah bersifat holistik, karena bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Paradigma pembelajaran holistik menurut Anhar (2015:27) menekankan proses pendidikan dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Tujuan pembelajaran holistik adalah terbentuknya manusia seutuhnya dan masyarakat seutuhnya.
- b. Materi pembelajaran holistik mengandung kesatuan pendidikan jasmani-ruhani, mengasah kecerdasan intelektual-spiritual-emosional, kesatuan materi pendidikan teoritis –praktis, kesatuan materi pendidikan pribadi-sosial-keketuhanan.
- c. Proses pendidikan holistik mengutamakan kesatuan kepentingan anak didik dan masyarakat.
- d. Evaluasi Pendidikan holistik mementingkan tercapainya perkembangan anak didik dalam bidang penguasaan ilmu, sikap, dan keterampilan.

Pembelajaran Futuristik

Masa depan ditentukan oleh pengetahuan sehingga dunia bergabung dan berpijak kepada pengetahuan. Pengetahuan menjadi modal paling berharga dan paling dibutuhkan. Tanpa modal pengetahuan orang (bahkan bangsa dan negara) akan dipinggirkan dan ditinggalkan, sebaliknya dengan modal pengetahuan yang baik orang, bangsa dan negara dapat menjadi pemenang dalam berbagai aktivitas kehidupan. Dan modal pengetahuan yang dibutuhkan dan yang cocok pada masa depan dapat diketahui dengan melihat kecenderungan-kecenderungan perubahan pengetahuan yang mengarah ke masa depan. Bisa jadi pembelajaran di kelas menjadi arena untuk mengejar informasi sains dan teknologi untuk mereka pelajari, bukan sebagai arena untuk memaparkan informasi sains dan teknologi. Kelas menjadi arena bagi para siswa mencari ilmunya sendiri sesuai dengan apa yang mereka butuhkan untuk mereka pelajari. Guru hanya memfasilitasi dengan perpustakaan kelas, modul, buku teks, serta buku-buku pendukung, dan yang terpenting akses internet, serta menyediakan beberapa komputer untuk para siswa yang tidak membawa *laptop*. Bentuk *e-learning* (pembelajaran berbasis elektronik) akan tetap ada dan terus berkembang.

Seiring dengan kepemilikan komputer yang tumbuh pesat di dunia, *e-learning* menjadi semakin berkembang dan mudah diakses. Kecepatan koneksi internet semakin meningkat, dan dengan itu, peluang metode pelatihan multimedia yang lebih banyak bermunculan.

Pembelajaran berbasis android pada dasarnya bisa disebut sebagai *microlearning*. *Micro-learning* berfokus pada desain aktivitas pembelajaran mikro melalui tahapan mikro dalam lingkungan media digital, yang sudah menjadi realitas keseharian pekerja pengetahuan dewasa ini. Jenis pembelajaran otomatis ini mungkin terdengar seperti masa depan distopia bagi banyak orang, tapi ke sanalah kita mengarah. Dan terlepas dari pertanyaan etis yang mungkin timbul, manfaatnya bisa menjadi substansial pada banyak tingkatan jika digunakan dengan benar. *Handbook of Blended Learning* (Bonk & Graham, 2006: 5-6) sebagai yang yang menggabungkan pengajaran tatap muka dengan instruksi yang dimediasi komputer. *Blended learning* adalah kombinasi instruksi dari dua model pengajaran dan pembelajaran yang terpisah secara historis: sistem pembelajaran *face to face* tradisional dan sistem pembelajaran terdistribusi.

PEMBAHASAN

Strategi Pembelajaran Abad 21

Adanya suatu perubahan dalam pendekatan belajar untuk kepentingan peserta didik yang lebih relevan dan memenuhi kebutuhannya. Dijelaskan ada empat proses adopsi dan adaptasi guru yakni: berkecimping (*dabbling*), melakukan hal-hal lama dengan cara lama (*old things in old away*), melakukan hal lama dengan cara yang baru (*old things in new ways*), dan melakukan hal-hal baru dengan cara yang baru (*doing new things ini new ways*). Haryono, menjelaskan bahwa strategi pembelajaran yang relevan dan kondusif di abad 21 yakni dengan memfokuskan pada praktek belajar dan kemitraan baru dilanjutkan dengan mengaplikasikan strategi pembelajaran maka mengarah kepada pembelajaran penemuan sehingga peserta didik dapat mengembangkan keterampilan dari berbagai kompetensi abad 21 untuk itu penilaian harus dilakukan dengan strategi pembelajaran yang transformatif dan akhirnya pembelajaran harus didukung dari infrastruktur sekolah yang memadai untuk abad 21. Smaldino menuliskan ada 10 tipe strategi intruksional yakni: *presentation, demonstrastion, drill an practice, tutorial, discussion, cooperative learning, problem based learning, games, simulations, dan discovery*.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran

Penetrasi TIK dalam pembelajaran semakin mendorong lembaga sekolah memanfaatkan teknologi canggih ini. Bukan saja sumber daya TIK memang begitu besar untuk memberikan kontribusi terhadap kualitas pembelajaran, tetapi sebagai bagian dari revolusi industri 4.0 siapa pun tidak bisa menghindar terhadap hadirnya gelombang baru ini. Dari sudut pandang teknologi pendidikan, TIK memang terbukti memiliki sumber daya besar untuk membantu peningkatan kualitas pembelajaran. Menurut Dewi Salma dkk. (2016), TIK sebagai media pembelajaran misalnya, memiliki keunggulan sebagai berikut. Sebagai media komputer yang memiliki fungsi multimedia (suara, visual, warna, tulisan, simbol atau lambang-lambang informal lain). Sebagaimana diungkapkan oleh Salma (2016). kehadiran TIK sebagai media pembelajaran banyak membantu guru dalam berbagai hal, antara lain:

- a. Meningkatkan interaksi. Dalam hal ini keberadaan media merupakan medium antara pesan dengan siswa, antara guru dengan siswanya.

- b. Pembelajaran menjadi lebih menarik. Dengan media pembelajaran dapat membangkitkan keingintahuan siswa, merangsang siswa untuk bereaksi terhadap penjelasan guru.
- c. Pengelolaan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Dengan adanya media pembelajaran, guru dapat terbantu untuk tidak perlu banyak menulis atau mengilustrasikan di papan tulis.
- d. Meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara benar, tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien tetapi juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.
- e. Proses pembelajaran dapat dilaksanakan di mana pun dan kapan pun. Program audio, video, komputer (offline dan online) adalah media pembelajaran yang dapat digunakan di mana saja dan kapan saja sesuai dengan kondisi dan situasi guru dan siswa.
- f. Menimbulkan sikap positif siswa terhadap proses pembelajaran. Penggunaan media yang dirancang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa dapat menimbulkan sikap positif siswa terhadap proses pembelajaran.

Ada dua bentuk kegiatan belajar yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan media digital berbasis komputer yang di antaranya berupa *interactive tools*. Peserta didik di era digital menggunakan perangkat nirkabel bergerak (internet) dengan berbagai cara di dalam dan di luar aturan sekolah yaitu dengan memanfaatkan teknologi dan media informasi internet kapanpun dan dimanapun saat diperlukan. Dan *interacting with others*, yakni peserta didik juga dapat melakukan komunikasi dengan menggunakan perangkat digital yang mereka miliki melalui perintah suara, catatan tertulis, menggunakan layar sentuh atau keyboard mini. Selain itu dokumen dengan komentar dan penyuntingan yang dituliskan dalam media digital dapat dipertukarkan secara instant antara peserta didik dengan guru, antar peserta didik, atau dengan para ahli melalui pengiriman pesan *e-mail* dan *mediachating* lain yang tersedia.

Implementasi pada pelajaran Pendidikan Agama Kristen

Sejatinya ketika seorang guru PAK menerapkan pembelajaran abad 21 secara tidak langsung setiap kali membaca Alkitab, terutama kitab Injil maka akan menemukan model-model pembelajaran yang telah diterapkan oleh Yesus Kristus. Yesus telah memperlihatkan bagaimana IA melakukan kontekstualisasi dalam memperkenalkan Allah kepada manusia, melakukan inkarnasi, yakni Allah yang menjelma menjadi manusia seperti yang tertulis dalam Filipi 2:1-11, Yohanes 1:14, Yohanes 3:16, dan Yohanes 1:29.

Satu dari strategi pembelajaran yang dilakukan oleh Yesus adalah melalui perumpamaan yang disampaikan dalam memberitakan Injil Kerajaan Sorga kepada penduduk Israel. Saat menelusuri Alkitab kita untuk meneliti penggunaan kata 'perumpamaan' dalam Alkitab, maka akan memukan data bahwa kata 'perumpamaan' muncul 45 kali dan hanya di dalam tiga tempat, yaitu Injil Matius, Markus dan Lukas. Kata ini tidak muncul di tempat lain. Mengenai jumlah yang 45 itu, namun begitu bisa sedikit mengabaikannya karena satu kata dalam bahasa Yunani, bisa saja diterjemahkan dengan aneka pilihan kata. Orang menghitung bahwa kira-kira sepertiga dari pengajaran Yesus berisi perumpamaan.

Dalam bahasa Indonesia, kita menggunakan rumusan *perumpamaan*. Menurut kamus, kata ini berarti cara berumpama, perbandingan, atau ibarat. Dalam bahasa Inggris, kita menggunakan kata *parable* yang jelas berasal dari kata bahasa Yunani, yang merupakan

bahasa asli Perjanjian Baru, yaitu *parabole*. Kata ini sebenarnya terdiri dari dua kata, yaitu *para* dan *ballein*. Secara harafiah, gabungan kedua kata itu mempunyai arti “menempatkan di samping” atau “menyejajarkan” untuk dibandingkan. Perhatikan di sini, bahwa gagasan tentang perbandingan rupanya menjadi inti dari sebuah perumpamaan. Dengan kata lain, perumpamaan menggunakan satu gambaran untuk menyampaikan sesuatu hal yang lain. Meskipun Perjanjian Baru ditulis dalam bahasa Yunani, dunia yang digambarkan di dalamnya adalah dunia Yahudi, yaitu dunia tempat Yesus hidup. Konsep *parabole* yang dipakai dalam bahasa Yunani secara umum sebenarnya merupakan terjemahan dari kata dalam bahasa Ibrani: *mashal* (*meshalim* bentuk plural). Akan tetapi di dalam bahasa Ibrani konsep *mashal* ini sebenarnya amat luas dan mencakup banyak hal. Selain apa yang lazimnya kita sebut sebagai bentuk perumpamaan (misal Mat 13:33; Mrk 4:30; Luk 15:3).

Beberapa contoh dari perumpamaan-perumpamaan yang disampaikan oleh Tuhan Yesus ketika mengajar bangsa Israel:

1. Penabur (Mat. 13:1-9; 18-23)
2. Lalang diantara Gandum (Mat. 13:24-30; 36-43)
3. Orang-orang upahan di kebun Anggur (Mat. 20:1-16)
4. Perumpamaan tentang biji sesawi (Mat. 13:13-31; Mrk. 4:30-34; Luk. 13:18-19)
5. Perumpamaan tentang ragi (Mat. 13:33; Luk. 13:20-21)
6. Perumpamaan tentang perjamuan kawin (Mat. 22:1-14)
7. Perumpamaan tentang mutiara yang berharga (Mat. 13:44)
8. Perumpamaan tentang Pukat (Mat.13:47-50)
9. Perumpamaan tentang pengampunan (Mat.18:21-35)
10. Perumpamaan tentang dua orang anak (Mat. 21:28-32)

Setiap model pembelajaran abad 21 dapat diterapkan dalam materi yang termuat di dalam pendidikan Agama Kristen, misalnya saja dalam model *discovery learning*, pendidik dapat menuntun peserta didik untuk menemukah hal-hal baru yang sedang dipelajari, sebab pada dasarnya pembelajaran abad 21 bukan lagi kegiatan belajar yang hanya memindahkan pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik. Dalam mengaplikasikan metode *discovery learning* guru PAK berperan sebagai pembimbing dengan memberikan peserta didik kesempatan untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar peserta didik sesuai dengan tujuan. Terjadi perubahan belajar dari yang berpusat kepada guru menjadi berpusat kepada peserta didik. Bruner mengatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya (Darmadi, 2017:111).

Materi pelajaran Pendidikan Agama Kristen dapat dirangkai sedemikian rupa dalam berbagai model pembelajaran abad 21. Dengan strategi yang ada dalam pembelajaran abad 21 maka akan menghasilkan pembelajaran yang kreatif, antusias dan tidak menimbulkan ketegangan. Dengan demikian maka akan menghasilkan peserta didik yang memiliki ketarampilan untuk hidup dalam abad 21. Ditambah dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran maka akan menghasilkan pengalaman belajar yang mengesankan dan peserta didik dapat semakin terbuka terhadap teknologi abad 21. Kesenjangan antara guru yang berada

pada kelahiran tahun 1980an atau dikatan sebagai babyboomers harus bekerja giat dalam memberikan pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi.

KESIMPULAN

Pembelajaran abad 21 sangat memungkinkan diterapkan dalam seluruh pembelajaran termasuk Pendidikan Agama Kristen. Kurikulum 2013 telah dirancang untuk mempraktekkan pembelajaran abad 21 dalam setiap jenjang pendidikan. Pada kompetensi abad 21 setiap lulusan diharapkan melek teknologi, untuk itulah pembelajaran saat ini dapat diintegrasikan dengan menggunakan teknologi yang ada, tentunya teknologi ini merupakan salah satu sarana dan prasarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan pada abad 21 adalah pribadi yang memiliki kompetensi berpikir kritis, komunikatif, kreatif, dan mampu berkolaborasi. Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen diharapkan mampu menciptakan lulusan dengan kemampuan tersebut.

REFERENSI

- Alkitab, 2001. Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia
- Anthony J, Michael. 2017. *Introducing Christian Education: Fondasi Pendidikan Abad 21*. Malang: Gandum Mas
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish
- Malawi, Ibadullah, dkk. 2019. *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu*. Magetan: CV AE Media Grafika.
- Mariyaningsih, Nining dan Mistina Hadiyanti. 2018. *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-kelas inspiratif*. Surakarta: CV Kekata Group.
- Murdiati, Santi, Dewi Salma Prawiradilaga, dkk. 2015. *Prinsip dan Disain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Piandi, Didi dan Jon Darmawan, dkk. 2018. *Best Practice: Karya Guru Inovatif yang Inspiratif (Menarik Perhatian Peserta Didik)*. Sukabumi: CV Jejak.
- Permendikbud No. 81A tahun 2013
- Permendikbud No. 104 tahun 2014 tentang Pembelajaran.
- Qusthalani. 2019. *Pendidikan Tanpa Kertas Abad 21*. Bogor: Guepedia
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sanjaya, Wina dan Andi Budimanjaya. 2017. *Paradigma Baru Mengajar*. Jakarta: Kencana
- Smaldino, Sharon E. 2014. *Instructional Tecnologi and Media for Learning*.
- Suryani, Esti. 2017. *Best Practice: Pembelajaran Inovasi Melalui Model Project Based Learning*. Yogyakarta: Deepublish
- Syafredi, Kiky. 2018. *Hasil Penelitian “Efek Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Fisika Siswa”*. Sukabumi: CV Jejak
- Undang-Undang Sisdiknas No.20 Tahun 2003 pasal 3
- Widaningsih, Ida. 2019. *Strategi dan Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia
- Winarno, Budi. 2017. *Globalisasi Peluang atau Ancaman Bagi Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Yaumi, Muhammad. 2018, *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group