

Pengembangan Model-Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kontemporer di Abad 21

*¹ Abdullah, ² Agus Pramono, ³ Khafidoh, ⁴ Taufiqurahman

¹⁻² Institut Islam Mambaul Ulum (IIM) Surakarta, Indonesia

Corresponding Email: abahqhu2001@gmail.com, pramonoagus152@gmail.com

Abstract:

The rapid advancement of information and communication technology has transformed educational practices and requires the implementation of innovative learning approaches that are relevant to the demands of the twenty-first century. This study aims to analyze the concepts, characteristics, essential competencies, teachers' roles, and contemporary learning models in Islamic Religious Education (IRE) that support effective twenty-first-century learning. This research employed a qualitative approach using a library research method. Data were collected through documentation of books, scientific journal articles, government policy documents, and other relevant literature, and were analyzed using content analysis to synthesize theoretical perspectives and previous research findings. The results indicate that twenty-first-century learning emphasizes student-centered instruction, technology integration, collaborative and contextual learning, problem- and project-based learning, and the development of Higher Order Thinking Skills (HOTS). Students are expected to master the four core competencies (4Cs), namely critical thinking, creativity, communication, and collaboration. Furthermore, teachers play strategic roles as facilitators, motivators, inspirers, mentors, and evaluators by integrating technological, pedagogical, and content knowledge through the TPACK framework. Various instructional models, including Discovery Learning, Project-Based Learning, Problem-Based Learning, Inquiry Learning, Contextual Teaching and Learning, Role Playing, Cooperative Learning, Collaborative Learning, and Discussion Learning, are considered effective in promoting meaningful learning experiences. In conclusion, contemporary Islamic Religious Education should integrate innovative instructional models and educational technology to develop learners who are critical, creative, collaborative, adaptive, and well prepared to meet the challenges of the digital era.

Keywords: 21st-century learning, Islamic Religious Education, instructional models, HOTS, 4Cs, TPACK.

TRANSCIVILIA: Journal of Multidisciplinary Knowledge and Civilization

Vol 01 Issue 02 2026

Received: 29/06/2026 Revised: 30/06/2026 Accepted: 04/07/2026 Online: 05/07/2026

© 2026 The Authors. Published by Transcivilia. This is an open-access article under the CC BY-SA license (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa berbagai konsekuensi terhadap dunia pendidikan, salah satunya adalah terjadinya perubahan paradigma pembelajaran dan peran guru dalam proses pendidikan. Transformasi digital telah mengubah karakteristik peserta didik, format penyajian materi pembelajaran, pola interaksi antara guru dan siswa, serta orientasi pembelajaran abad ke-21 yang menuntut terciptanya lingkungan belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Ruang-ruang kelas kini semakin terhubung dengan jaringan internet berkecepatan tinggi sehingga memungkinkan peserta didik mengakses berbagai sumber belajar berbasis *big data* secara cepat dan luas. Selain itu, berkembangnya *Massive Open Online Courses* (MOOCs), *Learning Management System* (LMS), serta berbagai platform pembelajaran digital telah membuka kesempatan belajar tanpa batas ruang dan waktu melalui perangkat pribadi seperti telepon pintar, tablet, laptop, maupun perangkat digital lainnya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran tidak lagi berlangsung secara konvensional di dalam kelas, tetapi telah berkembang menjadi proses belajar yang bersifat terbuka, kolaboratif, dan berbasis teknologi (Pranoto, 2026).

Perubahan tersebut turut memengaruhi karakteristik peserta didik, khususnya Generasi Z dan Generasi Alpha yang sejak lahir telah akrab dengan teknologi digital. Mereka cenderung menyukai kebebasan dalam belajar, menyenangi informasi yang disajikan secara visual dan interaktif, memiliki rentang perhatian yang relatif singkat, serta terbiasa mencari informasi secara mandiri melalui internet. Karakteristik tersebut menuntut perubahan pendekatan pembelajaran yang tidak lagi berpusat pada guru (*teacher-centered learning*), melainkan berorientasi pada peserta didik (*student-centered learning*). Dalam konteks ini, guru tidak cukup hanya menguasai materi pembelajaran, tetapi juga harus mampu membimbing peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, literasi digital, serta kemampuan belajar sepanjang hayat yang menjadi kompetensi utama abad ke-21. Oleh karena itu, guru dituntut memiliki kemampuan mengintegrasikan pengetahuan pedagogik, penguasaan materi, dan teknologi melalui kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, bermakna, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik (Nisa et al., 2024).

Berbagai model pembelajaran inovatif telah dikembangkan untuk menjawab tuntutan tersebut, seperti *Discovery Learning*, *Project-Based Learning*, *Problem-Based Learning*, *Inquiry Learning*, *Contextual Teaching and Learning*, *Role Playing*, *Cooperative Learning*, *Collaborative Learning*, serta *Discussion Learning*. Model-model tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif mengeksplorasi pengetahuan, memecahkan masalah nyata, bekerja sama dalam kelompok, serta menghasilkan berbagai karya yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, peserta didik dikembalikan pada hakikatnya sebagai subjek pembelajaran yang aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna, sedangkan guru bertransformasi menjadi fasilitator, mentor, motivator, dan mitra belajar yang mengarahkan proses pembelajaran secara efektif (Pranoto, Raharjo, et al., 2025).

Meskipun berbagai model pembelajaran abad ke-21 telah banyak diperkenalkan dalam berbagai kajian, implementasinya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih menghadapi berbagai tantangan. Sebagian besar praktik pembelajaran PAI masih didominasi oleh metode ceramah yang berorientasi pada penguasaan materi sehingga belum sepenuhnya mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, maupun literasi digital peserta didik. Selain itu, belum semua guru mampu mengintegrasikan teknologi pembelajaran secara optimal karena adanya keterbatasan kompetensi digital, kesiapan infrastruktur, maupun pemahaman terhadap model pembelajaran inovatif. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran abad ke-21 dengan praktik pembelajaran yang berlangsung di lapangan (Pranoto, Ikhsan, et al., 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan kajian yang lebih komprehensif mengenai pengembangan model-model pembelajaran Pendidikan Agama Islam kontemporer yang relevan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Kajian ini diharapkan dapat memberikan landasan konseptual mengenai karakteristik pembelajaran abad ke-21, keterampilan yang perlu dikembangkan, peran strategis guru, serta berbagai model pembelajaran yang efektif untuk menciptakan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang inovatif, adaptif, dan mampu menghasilkan peserta didik yang beriman, berakhlak, kritis, kreatif, kolaboratif, serta siap menghadapi tantangan masyarakat digital dan global (Nurhuda et al., 2026).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan (*library research*). Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk mengkaji secara komprehensif konsep, karakteristik, keterampilan, peran guru, serta berbagai model pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 (Creswell & Creswell, 2021). Data penelitian diperoleh dari berbagai sumber pustaka yang meliputi buku ilmiah, artikel jurnal nasional dan internasional bereputasi, prosiding, dokumen kebijakan pemerintah, serta literatur lain yang berkaitan dengan pembelajaran abad ke-21, keterampilan 4C, Higher Order Thinking Skills (HOTS), Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK), dan inovasi pembelajaran PAI (Sugiyono, 2013).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dengan menyeleksi berbagai referensi yang memiliki relevansi terhadap fokus penelitian. Analisis data menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) yang dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu identifikasi sumber data, reduksi

data, kategorisasi konsep-konsep utama, analisis kritis terhadap berbagai temuan penelitian sebelumnya, kemudian sintesis untuk menghasilkan pemahaman yang utuh mengenai pengembangan model-model pembelajaran Pendidikan Agama Islam kontemporer di abad ke-21. Untuk menjaga keabsahan data, penelitian menerapkan triangulasi sumber dengan membandingkan berbagai literatur dari penulis, jurnal ilmiah, dan dokumen resmi sehingga diperoleh kesimpulan yang lebih objektif dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik (Moleong, 2017).

Hasil dan Diskusi

Pengertian Pembelajaran Abad 21

Abad 21 disebut sebagai abad pengetahuan, ditandai dengan berkembangnya teknologi dan informasi yang cukup pesat dalam segala aspek kehidupan, akibatnya pada abad ini mengalami perubahan-perubahan yang cukup signifikan dalam berbagai bidang kehidupan. Abad 21 ini memiliki tuntutan yang sangat tinggi untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, tuntutan ini menyebabkan perubahan dalam tata kehidupan manusia di abad 21, sehingga manusia di abad ini dituntut untuk memiliki keterampilan yang berinovasi dan berkarakteristik. Menurut Agustini Revolusi industri 4.0 juga disebut sebagai revolusi industri yang akan mengubah pola dan relasi antara manusia dengan mesin. Oleh karena itu, untuk menghadapi berbagai tantangan dan tuntutan pada abad global saat ini perlunya pembelajaran dan praktek di abad 21 untuk mempersiapkan generasi abad 21 yang berkualitas (Ilyas Abdul Latif, 2023).

Pembelajaran abad ke-21 ialah pembelajaran yang mempersiapkan generasi abad 21 untuk menghadapi berbagai tuntutan dan tantangan global, yang dimana pada abad ini kemajuan teknologi dan informasi berkembang sangat pesat dan mempengaruhi segala bidang kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan suatu bagian dari usaha untuk meningkatkan kesejahteraan kehidupan manusia dalam memajukan pembangunan bangsa dan negara. Pendidikan di abad 21 telah mengalami perubahan yang ditandai dengan mengembangkan literasi baru, seperti literasi digital, literasi informasi, dan literasi media.

Pembelajaran di abad 21 berorientasikan kepada kegiatan untuk melatih keterampilan pada peserta didik dengan mengarah kepada proses pembelajaran. Pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya guru untuk memberikan stimulus, bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar. Pembelajaran dalam definisi ini bukanlah sebuah pembelajaran pengetahuan, melainkan proses pembentukan pengetahuan oleh siswa melalui kinerja kognitifnya (Nafisa et al., 2024).

Karakteristik Pembelajaran Abad 21

Guru dapat memahami karakteristik pembelajaran abad 21 jika dia menjadi pembelajar sepanjang hayat yaitu guru harus memiliki tiga kemampuan literasi, yaitu literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia. Selain kemampuan literasi guru diuntut bisa menerapkan pendekatan pembelajaran TPACK. TPACK adalah singkatan dari Technological Knowledge (TK); pengetahuan tentang teknologi, Pedagogical Knowledge (PK); pengetahuan tentang metode/strategi mengajar, Content Knowledge (CK); pengetahuan tentang materi Pelajaran. Sehingga pembelajaran TPACK adalah pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi, metode mengajar, dan materi pelajaran secara seimbang untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan tuntutan abad 21 (Khadavi et al., 2023).

1. Student centered learning

Student Centered Learning adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana peserta didik menjadi subjek utama dalam pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator, pembimbing, dan motivator. Pada pembelajaran ini, siswa aktif mencari, menemukan, dan membangun pengetahuan sendiri, bukan hanya mendengarkan penjelasan guru. Pendekatan pembelajaran ini menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar, sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran seperti berdiskusi, bertanya, meneliti, dan memecahkan masalah.

2. Pembelajaran aktif

Pembelajaran Aktif merupakan salah satu karakteristik penting dalam pembelajaran abad ke-21. Pembelajaran aktif adalah proses pembelajaran yang membuat peserta didik terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar, baik secara fisik maupun mental, sehingga mereka tidak hanya mendengar tetapi juga berpikir, berdiskusi, melakukan, bekerja sama, dan memecahkan masalah sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak hanya ceramah saja.

3. Berbasis teknologi

Pembelajaran berbasis teknologi adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kualitas pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi adalah pembelajaran yang menggunakan perangkat teknologi seperti komputer, internet, proyektor, video pembelajaran, dan aplikasi pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi Pelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21.

4. Berbasis masalah dan proyek

Pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang dimulai dengan suatu masalah yang harus diselesaikan oleh peserta didik melalui proses berpikir, diskusi, dan pencarian informasi. Pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran yang menggunakan proyek atau karya sebagai tugas utama pembelajaran, yang dikerjakan dalam periode waktu tertentu. Pembelajaran berbasis masalah dan proyek adalah pembelajaran yang melatih peserta didik untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah serta menghasilkan karya atau proyek, sehingga siswa menjadi aktif, kreatif, dan mampu bekerja sama sesuai tuntutan pembelajaran abad 21.

5. Kolaboratif

Kolaboratif adalah pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran Bersama, di mana peserta didik belajar secara berkelompok, saling membantu, saling bertukar ide, dan bertanggung jawab bersama terhadap hasil belajar, memecahkan masalah, dan menyelesaikan tugas bersama sehingga terbentuk kemampuan kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab bersama.

6. Kontekstual

Karakter pembelajaran abad 21 kontekstual maksudnya adalah pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami. Pembelajaran kontekstual adalah proses belajar yang membantu peserta didik memahami materi dengan cara menghubungkannya dengan pengalaman nyata, lingkungan, dan kehidupan sehari-hari. Artinya, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga mengetahui manfaat dan penerapannya dalam kehidupan nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, mudah dipahami, dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

7. Mengembangkan HOTS

Mengembangkan HOTS (Higher Order Thinking Skills) maksudnya adalah pembelajaran yang melatih peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi, tidak hanya menghafal, tetapi mampu memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. sehingga mereka tidak hanya menghafal materi, tetapi mampu memahami, menilai, dan menerapkannya dalam kehidupan nyata (Naofa et al., 2023).

Keterampilan Abad 21

1. *Critical thinking and problem solving* (berpikir kritis dan penyelesaian masalah)

Berpikir kritis merupakan keterampilan yang diperlukan peserta didik untuk menghadapi kompleksitas dan ambiguitas informasi yang besar. Peserta didik perlu dibiasakan untuk berpikir analitis, membandingkan berbagai kondisi, dan menarik kesimpulan untuk dapat menyelesaikan masalah. Hal ini penting sebagai negara berkembang yang masih mengalami euforia teknologi untuk menghindarkan peserta

didik dari salah penggunaan informasi, mudah termakan berita *hoax*, dan kurang bertindak teliti. Hal ini dapat melatih budaya untuk kritis dan teliti sejak dini (Meyla Widya Kusuma, 2022).

2. *Creativity and innovation* (kreatifitas dan inovasi)

Kreatifitas dan inovasi merupakan kunci pertumbuhan bagi negara berkembang. Kurikulum Merdeka memiliki tujuan mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi yang beriman, produktif, kreatif, inovatif dan afektif. Kreatifitas akan melahirkan daya tahan hidup dan menciptakan nilai tambah sehingga mengurangi kebiasaan untuk mengeksploitasi sumber daya alam, namun berusaha menciptakan ekonomi kreatif berbasis pengetahuan dan warisan budaya.

3. *Communication, media literacy, and information* (Komunikasi, literasi informasi dan media)

Keterampilan komunikasi dimaksudkan agar peserta didik dapat menjalin hubungan dan menyampaikan gagasan dengan baik secara lisan, tulisan maupun non verbal. Literasi informasi dimaksudkan agar peserta didik dapat mempergunakan informasi secara efektif yakni memahami kapan informasi diperlukan, bagaimana cara mengidentifikasi, bagaimana cara menentukan kredibilitas dan kualitas informasi. Literasi media dimaksudkan agar peserta didik mampu memahami, menganalisis, dan adanya dekonstruksi pencitraan media, ada kesadaran cara media dibuat dan diakses sehingga tidak menelan mentah-mentah berita dari media.

4. *Collaboration* (kolaborasi)

Collaboration (kolaborasi) merupakan salah satu keterampilan penting dalam pembelajaran abad 21 yang menekankan kemampuan peserta didik untuk bekerja sama dengan orang lain secara efektif dalam mencapai tujuan bersama. Menurut Partnership for 21st Century Learning, kolaborasi tidak hanya sekadar bekerja dalam kelompok, tetapi juga melibatkan kemampuan berinteraksi, berbagi ide, serta menghargai perbedaan (Randa & Arsyam, 2023).

Peran Guru Abad 21

Guru abad ke-21 dituntut mampu menguasai pedagogi inovatif dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Guru juga berperan sebagai teladan dalam membangun karakter peserta didik, seperti tanggung jawab, kerja sama, dan kemandirian. Selain itu, guru diharapkan mampu menerapkan pembelajaran berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) serta mengintegrasikan empat pilar pendidikan UNESCO, yaitu *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together*, dalam proses pembelajaran (Indriani et al., 2024).

1. Fasilitator

Dalam pembelajaran abad 21, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar, tetapi berperan sebagai fasilitator, yaitu orang yang memfasilitasi, membimbing, dan membantu peserta didik agar dapat belajar secara aktif dan mandiri. Guru sebagai fasilitator berarti guru menyediakan lingkungan belajar, media, dan pengalaman belajar sehingga peserta didik dapat menemukan pengetahuan sendiri.

2. Motivator

Guru sebagai motivator adalah guru yang berperan memberikan dorongan, semangat, dan motivasi belajar kepada peserta didik agar siswa memiliki kemauan belajar, semangat, dan tidak mudah menyerah dalam belajar. Motivasi sangat penting dalam pembelajaran karena siswa yang memiliki motivasi tinggi akan lebih aktif, tekun, dan berprestasi.

3. Inspirator

Guru sebagai inspirator adalah guru yang mampu memberikan inspirasi, ide, dan teladan kepada peserta didik sehingga siswa termotivasi untuk belajar, berprestasi, berperilaku baik, dan memiliki cita-cita. Jika guru sebagai motivator memberi semangat, maka guru sebagai inspirator memberi inspirasi dan contoh nyata yang dapat diteladani peserta didik.

4. Pembimbing/ Coach

Guru sebagai pembimbing adalah guru yang berperan membantu, mengarahkan, dan membimbing peserta didik dalam proses belajar maupun dalam perkembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan agar siswa dapat berkembang secara optimal. Sebagai pembimbing, guru tidak hanya mengajar materi, tetapi juga membantu siswa mengatasi kesulitan belajar, masalah pribadi, dan mengarahkannya.

5. Evaluator

Guru sebagai evaluator adalah guru yang berperan menilai dan mengevaluasi proses serta hasil belajar peserta didik untuk mengetahui tingkat pemahaman, keberhasilan pembelajaran, dan perkembangan peserta didik. Evaluasi tidak hanya menilai nilai ujian, tetapi juga menilai sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik (Firmansyah et al., 2024).

Model Pembelajaran

Berkenaan dengan model-model pembelajaran abad 21 yang dipandang potensial untuk mengintegrasikan teknologi dan luwes diterapkan pada berbagai tingkatan usia, jenjang pendidikan dan bidang studi, dapat menyesuaikan dengan kondisi sekolah atau madrasah (Andrianie et al., 2020). Model-model pembelajaran dimaksud antara lain;

1. *Discovery learning*;

Belajar melalui penelusuran, penelitian, penemuan, dan pembuktian. Contoh dalam pembelajaran guru menugaskan peserta didik untuk menelusuri faktor penyebab terjadinya banjir di daerah setempat. Peserta didik bekerja secara berkelompok menelusuri informasi dengan mewawancarai penduduk disertai pelacakan informasi di internet (bimbingan disesuaikan tingkatan usia) dan kemudian iminta untuk membuat kesimpulan dilanjutkan presentasi.

2. *Project Based Learning* (PJBL)

Pembelajaran berbasis proyek; proyek memiliki target tertentu dalam bentuk produk dan peserta didik merencanakan cara untuk mencapai target dengan dipandu oleh pertanyaan menantang. Contohnya pada peserta didik MAK (Kejuruan) Kewirausahaan diberikan pertanyaan produk kreatif berbahan lokal seperti apakah yang memiliki nilai tambah secara ekonomis? Peserta didik bisa mengikuti tahapan pembelajaran seperti eksplorasi ide, mengembangkan gagasan, merealisasikan gagasan menjadi prototipe produk, melakukan uji coba produk, dan memasarkan produk. Pada prosesnya peserta didik bisa memanfaatkan teknologi untuk mencari informasi bagi upaya pengembangan gagasan, membuat sketsa produk menggunakan *software* tertentu, menguji produk melalui respon pasar dengan *google survey* dan sebagainya.

3. *Problem Based Learning* (PBL)

Pembelajaran berbasis masalah dan penyelidikan; belajar berdasarkan masalah dengan solusi “open ended”, melalui penelusuran dan penyelidikan sehingga dapat ditemukan banyak solusi masalah. Contohnya mengatasi masalah pencemaran udara akibat asap kendaraan bermotor. Peserta didik bisa mengeksplorasi lingkungan memanfaatkan sumber-sumber fisik diperkaya sumber-sumber digital, menggali pengalaman orang lain atau contoh nyata penyelesaian masalah dari beragam sudut pandang. Peserta didik terlatih untuk menghasilkan gagasan baru, kreatif, berpikir tingkat tinggi, kritis, berlatih komunikasi, berbagi, lebih terbuka bersosialisasi dalam konteks pemecahan masalah.

4. *Inquiry Learning*

Belajar berdasarkan pengalaman sendiri (*Self Directed Learning/SDL*); SDL merupakan proses di mana inisiatif belajar dengan/atau tanpa bantuan pihak lain dilakukan oleh peserta didik sendiri mulai dari mendiagnosis kebutuhan belajar sendiri, merumuskan tujuan, mengidentifikasi sumber, memilih dan menjalankan strategi belajar, dan mengevaluasi belajarnya sendiri. Contoh guru bisa membantu peserta didik mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik atau mulai dari kemampuan apa yang ingin dikuasai. Misalnya ingin menguasai cara melukis menggunakan *software corel draw* maka guru bisa membantu peserta didik merumuskan tujuan-tujuan penting yang dapat membantu mencapai tujuannya. Peserta didik

belajar mandiri mengeksplorasi tutorialnya melalui youtube, menerapkan, dan mengevaluasi kemampuannya.

5. *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

Pembelajaran kontekstual (melakukan); guru mengaitkan materi yang dipelajari dengan situasi dunia nyata peserta didik sehingga memungkinkan peserta didik menangkap makna dari yang pelajari, mengkaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan dan pengalaman yang sudah dimiliki. Contoh dalam pembelajaran bentuk-bentuk tulang daun guru menugaskan kepada peserta didik secara berkelompok mengeksplorasi melalui internet. Guru menginginkan peserta didik dapat memperoleh pengalaman bermakna yang mendalam dan dapat mengkaitkan apa yang dipelajari dengan kehidupan nyata. Pada PAUD dan sekolah dasar kelas rendah bisa saja peserta didik belum bisa membedakan secara nyata perbedaan kelenturan dan kekuatan tulang daun dari setiap bentuk yang berbeda, sehingga diperlukan pengalaman langsung.

6. *Role Playing* (Bermain Peran)

Bermain peran dan simulasi; peserta didik bisa diajak untuk bermain peran dan menirukan adegan, gerak/model/pola/prosedur tertentu. Misalnya seorang guru menggunakan tayangan video dari youtube, peserta didik diminta mencermati alur cerita dan peran dari tokoh-tokoh yang ada kemudian berlatih sesuai tokoh yang diperankan. Pada tataran lebih kompleks membuat cerita sendiri kemudian memeragakannya dengan bermain peran.

7. *Cooperative Learning*;

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran berdasarkan faham konstruktivistik. Peserta didik berkelompok kecil dengan tugas yang sama saling bekerjasama dan membantu untuk mencapai tujuan bersama.

8. *Collaborative Learning*

Pembelajaran kolaboratif; merupakan belajar dalam tim dengan tugas yang berbeda untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kolaboratif lebih cocok untuk peserta didik yang sudah menjelang dewasa. Kolaborasi bisa dilakukan dengan bantuan teknologi misalnya melalui dialog elektronik, teknologi untuk menengahi dan memonitor interaksi, dimana masing-masing pihak memegang kendali dirinya dalam berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama. Fasilitasi bisa diberikan oleh guru, ketua kelompok pelatih *online* maupun mentor.

9. *Discussion Learning*

Diskusi kelompok kecil diorientasikan untuk berbagai pengetahuan dan pengalaman serta untuk melatih komunikasi kelompok kecil tujuannya agar peserta didik memiliki ketrampilan memecahkan masalah terkait materi pokok dan persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Dillah et al., 2023).

Kesimpulan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa banyak konsekuensi bagi dunia pendidikan, salah satunya perubahan paradigma guru. Perubahan karakteristik peserta didik, format materi pembelajaran, pola interaksi pembelajaran, dan orientasi baru abad 21 memerlukan ruang-ruang kelas lebih interaktif. Kelas-kelas akan semakin banyak yang terkoneksi jaringan internet berkecepatan tinggi yang mudah mengakses “big data”. Berkembangnya massive open online course (MOOC) memungkinkan orang belajar tanpa batas dan dapat diakses melalui perangkat pribadi seperti handphone, tablet, laptop, PDA, maupun perangkat bergerak lainnya. Tanda-tanda era disrupsi sudah nyata yang dicirikan; (1) belajar tidak lagi terbatas pada paket-paket pengetahuan, (2) pola belajar lebih informal, (3) orientasi belajar mandiri (*self motivated learning*) dan (4) banyak cara untuk belajar dengan banyak sumber.

SDM dengan daya inovasi, daya belajar dan kreatifitas tinggi menjadi incaran banyak organisasi. Jenis keterampilan yang dibutuhkan adalah terwadahi dalam 4C (*Creativity, Collaboration, Critical Thingking, dan Communication*). Pada sisi peserta didik terjadi pergeseran karakteristik. Generasi z menghendaki kebebasan belajar, menyukai hal baru yang praktis, selalu terkoneksi internet, lebih

menyukai visual daripada verbal, rentang perhatian pendek, suka berinteraksi dengan banyak media, suka berkolaborasi dan berbagi namun tetap terjaga privasinya. Guru harus merubah paradigma yang tidak hanya berfokus kepada konten namun berfokus pula pada pengembangan kreatifitas dan keterampilan belajar mandiri. Peran guru lebih sebagai mentor, fasilitator, kolaborator sumber daya dan mitra belajar. Guru harus menjemput penerapan model-model pembelajaran yang sesuai seperti belajar penemuan (discovery learning), pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah dan penyelidikan, belajar berdasarkan pengalaman sendiri, pembelajaran kontekstual, bermain peran dan simulasi, pembelajaran kooperatif, pembelajaran kolaboratif, maupun diskusi kelompok kecil.

Pembelajaran abad 21 hendaknya dilaksanakan secara aktif, kreatif, kolaboratif, dan berbasis teknologi agar peserta didik memiliki keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas yang diperlukan untuk menghadapi perkembangan zaman. Oleh karena itu, guru, peserta didik, dan sekolah harus bekerja sama dalam menerapkan pembelajaran abad 21 secara optimal. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital dan globalisasi, berbagai langkah strategis perlu diterapkan secara efektif. Peningkatan kompetensi guru menjadi hal yang sangat penting, di mana guru perlu mendapatkan pelatihan rutin dalam literasi digital dan metode pembelajaran inovatif. Pemerintah serta institusi pendidikan harus menyediakan program pelatihan berkelanjutan agar guru dapat mengikuti perkembangan teknologi dan mampu menerapkannya dalam proses pembelajaran. Selain itu, kurikulum yang diterapkan harus lebih fleksibel dan relevan dengan keterampilan abad ke-21. Kurikulum berbasis proyek serta integrasi teknologi informasi dalam pembelajaran perlu diperkuat agar siswa lebih siap menghadapi dunia kerja dan tantangan global.

Daftar Pustaka

- Andrianie, S., Arofah, L., & Ariyanto, R. D. (2020). Strengthening Religious Characters: Efforts to Save Indonesia. *Kresna Social Science and Humanities Research*, 1, 1–10. <https://doi.org/10.30874/ksshr.14>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2021). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (6th ed.). Sage Publications.
- Dillah, I. U., Latipah, E., & Nasar, N. (2023). Forming Religious Behavior of Generation Z : How the Contribution of Heredity. *Psikis : Jurnal Psikologi Islami*, 9(2), 198–209. <https://doi.org/10.19109/psikis.v9i2.18536>
- Firmansyah, F., Ferianto, F., & Pehlić, I. (2024). Challenges to the Implementation of Blended Learning in Islamic Religious Education Learning in Indonesia. *AL-TARBIYAH: Jurnal Pendidikan (The Educational Journal)*, 34(1), 51. <https://doi.org/10.24235/ath.v34i1.18270>
- Ilyas Abdul Latif, E. al. (2023). Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Kesadaran Spiritual Siswa Kelas XI di SMK Pasundan 4 Bandung. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 4(2), 736–743.
- Indriani, D., Chandra, E., Jannah, S., & Gusmaneli, G. (2024). Learning Strategies in Islamic Religious Education to Build Students' Spiritual Awareness and Islamic Ethics. *EDUCTUM: Journal Research*, 3(3), 86–91. <https://doi.org/10.56495/ejr.v3i3.586>
- Khadavi, J., Nizar, A., & Syahri, A. (2023). Increasing The Effectiveness of Islamic Religious Education Learning in Building Students's Spiritual Intelligence. *International Journal of Islamic Thought and Humanities*, 2(2), 201–209. <https://doi.org/10.54298/ijith.v2i2.104>
- Meyla Widya Kusuma, et. al. (2022). Pentingnya Penerapan Budaya Literasi Membaca dan Menulis Terhadap Prestasi Peserta Didik Di Sekolah Dasa. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(20), 1349–1358.
- Moleong, L. J. (2017). Metode Penelitian Kualitatif. In *PT. Remaja Rosdakarya* (36th ed., pp. 1–403).
- Nafisa, S. A., Listia, A. N., Lubis, C. A., & Daulay, A. F. (2024). Efektivitas Kurikulum Pendidikan Islam dalam Meningkatkan Kecerdasaan Spiritual Siswa di MAN 1 Medan. *IHSANIKA : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(3), 331–338.
- Naofa, M. I, Zahari, I., Maq, M. M., Sidik, J., Kholik, N., & Muhammad, H. Z. (2023). Learning Objectives of Islamic Religious Education in Schools: the Role of the Teacher and Its Implications Based on Relevant Study. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(2), 845–852.

- <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i2.1170>
- Nisa, N., Pranoto, A. H., Laily, E., Afifa, N., Savana, O., & Sutiyono, A. (2024). Applying John Dewey ' s Constructivism in the Merdeka Curriculum : A Conceptual Analysis. *JPP (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 31(2), 86–90. <https://doi.org/10.17977/um047v31i22024p86-90>
- Nurhuda, A., Hariyadi, M., Anhar, A., Pranoto, A. H., & Siti Rohmah. (2026). Rereading the Qur ' an as a Source of Global Literacy: Educational Challenges in the Era of Digital Disruption. *Proceeding International Conference on Religion, Science and Education*, 5, 871–880.
- Pranoto, A. H. (2026). PEMBELAJARAN PAI BERBASIS KECERDASAN ARTIFISIAL: Strategi, Inovasi, dan Implementasi. In R. Raharjo, A. Sutiyono, & A. Syatori (Eds.), *Duta Sains Indonesia (DSI Press)* (pp. 1–90). Duta Sains Indonesia (DSI Press).
- Pranoto, A. H., Ikhrom, I., Raharjo, R., Junaedi, M., & Assharofi, F. A. M. (2025). Translating Finnish Education to Indonesia: Barriers and Adaptation Strategies in High Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(3), 5329–5342. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i3.7545>
- Pranoto, A. H., Raharjo, R., Lutfiyah, L., Nurhuda, A., & Huda, A. A. S. (2025). Transformation Of Educational Leadership In The Modern Era: A Review Based On Qs Ali Imron 159. *Research in Education and Rehabilitation*, 8(2), 329–341. <https://doi.org/10.51558/2744-1555.2025.8.2.329>
- Randa, M., & Arsyam, M. (2023). Transformation of Islamic Religious Education in the Revolution 4.0 Era. *International Journal of Science and Society*, 4(4), 676–686. <https://doi.org/10.54783/ijssoc.v4i4.616>
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D. In *Alfabeta* (pp. 1–346). ALFABETA.