

OPTIMALISASI KECAKAPAN ABAD 21 MELALUI *MYSTERY CARD FOR GUIDED DISCOVERY LEARNING* DALAM MATERI PAI SHALAT SUNNAH

Siti Shoimatul Ula

SMP Negeri 7 Probolinggo. Jalan Walikota Gatot 181 Kecamatan Kanigaran,
Kota Probolinggo, Provinsi Jawa Timur. Kode Pos: 67213.

E_mail: ulashoim@gmail.com

Abstrak: Media *Mystery Card* yang digunakan dalam model pembelajaran *Guided Discovery Learning* pada materi *shalat sunnah* menjadi salah satu cara yang dipilih sebagai upaya optimalisasi kecakapan abad 21 sekaligus hasil belajar siswa. Berdasarkan kondisi riil, kecakapan abad 21 yang dimiliki siswa kurang optimal, begitu juga pengetahuan dan keterampilan pada materi tata cara shalat sunnah. Untuk itu, diupayakan optimalisasi kecakapan abad 21 dan hasil belajar siswa pada materi shalat sunnah. *Best practise* ini merupakan deskripsi dari penerapan media *mystery card* dalam model pembelajaran *guided discovery learning* pada materi shalat sunnah di kelas 8F SMP Negeri 7 Probolinggo. Tujuan penulisan artikel ini untuk mendeskripsikan penerapan *mystery card for guided discovery learning* pada materi *shalat sunnah*, serta kecakapan abad 21 dan hasil belajar siswa dengan penerapan *mystery card for guided discovery learning*. Melalui hasil observasi, hasil tes, dan hasil belajar siswa dapat diketahui bahwa setelah penerapan *mystery card for guided discovery learning*, peningkatan hasil belajar siswa terlihat nyata, kecakapan abad 21 yang dimiliki siswa juga meningkat secara signifikan. Upaya inovasi dan pengembangan dalam implementasi *mystery card for guided discovery learning* perlu dikembangkan. Bahkan perlu diikuti dengan inovasi untuk memunculkan media pembelajaran yang lebih kreatif serta menarik.

Kata Kunci: *guided discovery learning, mystery card, PAI, sholat sunnah*

OPTIMIZING OF 21ST- CENTURY SKILLS THROUGH *MYSTERY CARD FOR GUIDED DISCOVERY LEARNING* IN PAI MATERIAL OF *SHOLAT SUNNAH*

Abstract: The *Mystery Card* media used in the *Guided Discovery Learning* model for the *sholat sunnah* material is one of the methods chosen as an effort to optimizing 21st- century skills as well as student learning outcomes. Based on real conditions, the 21st-century skills possessed by students are less than optimal, as are the knowledge and skills in the material for the *sholat sunnah* procedures. For this reason, efforts are made to optimize 21st-century skills and student learning outcomes in the *sholat sunnah* material. This best practice is a description of the application of the *mystery card* media in the *guided discovery learning* model of the *sholat sunnah* material in class 8F of SMP Negeri 7 Probolinggo. The purpose of writing this article is to describe the application of the *mystery card for guided discovery learning* on the *sunnah prayer* material, as well as 21st-century skills and student learning outcomes by applying the *mystery card for guided discovery learning*. Through the results of observations, test results, and student learning outcomes, it can be seen that after the application of the *mystery card for guided discovery learning*, the increase in student learning outcomes is visible, the 21st - century skills possessed by students also increase significantly. Innovation and development efforts in the implementation of *mystery cards for guided discovery learning* need to be developed. It even needs to be followed by innovation to bring up more creative and interesting learning media.

Keywords: *Guided discovery, mystery card, PAI, sholat sunnah.*

PENDAHULUAN

Tidak dapat dipungkiri, kecakapan abad 21 menjadi hal urgen untuk dimiliki generasi yang hidup pada zaman revolusi industri 4.0 yang salah satunya ditandai dengan separuh penduduk bumi telah terkoneksi dengan internet. Sebagai generasi yang hidup di era digital, para siswa di abad ini pun dituntut meningkatkan potensinya agar tidak tergerus zaman. Ragam kecakapan abad 21 sejatinya menjadi kebutuhan para pelajar yang masuk kategori generasi Z, generasi yang lahir setelah tahun 1996.

Bertolak dari kenyataan itu, maka empat kompetensi yang harus dimiliki anak dan/atau siswa abad 21 adalah: berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving skill*), kreatifitas dan inovatif (*creativity and innovation*), kolaboratif (*collaboration*), komunikatif (*communication*). Untuk mencapai kompetensi minimal tersebut, maka dalam pembelajaran dibutuhkan model, metode, media dan hal-hal yang inovatif yang mampu menggugah serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Guna mewujudkan proses dan hasil pembelajaran yang maksimal, serta sebagai upaya optimalisasi kecakapan abad 21 pada peserta didik, maka

keberadaan dan peran pendidik sangat diperlukan. Sejatinya, dalam mata pelajaran apapun hendaknya mampu mengoptimalkan kecakapan abad 21 pada peserta didik, tak terkecuali dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pada kenyataannya, selama bertugas di SMP Negeri 7 Probolinggo penulis menemukan bahwa para siswa kelas 8 masih mengalami kekurangan dalam kepemilikan kecakapan abad 21 dalam hal memahami serta mempraktikkan tata cara sholat sunnah secara berjamaah dan munfarid.

Hal ini dapat dilihat dari beberapa indikator, antara lain hasil pengamatan penulis terhadap siswa yang mayoritas masih kebingungan dalam mempraktikkan sholat sunnah berjamaah maupun munfarid, kemampuan dan kecakapan siswa dalam melaksanakan sholat sunnah dhuha di musholla sekolah pada waktu pelaksanaan sholat dhuha bersama. Keengganan siswa dalam berpikir kritis, komunikasi, dan kreatifitas terutama jika dikaitkan dengan keterampilan materi *shalat sunnah* mereka.

Harapan penulis, kecakapan abad 21 yang dimiliki siswa SMPN 7 Probolinggo dapat meningkat dalam setiap sisi, baik pada aspek *critical*

thinking, creativity, collaboration, dan communication.

Berdasarkan kondisi riil dan harapan itulah, maka sudah menjadi hal urgen untuk menerapkan sebuah model dan/atau metode baru dalam proses pembelajaran, pada materi tata cara sholat sunnah. Sehingga dengan penggunaan media serta model pembelajaran yang inovatif, peserta didik dapat memahami dan mengimplementasikan materi pembelajaran dengan optimal.

Bertolak dari hal tersebut, penulis tertarik untuk mengangkat isu permasalahan sekaligus mendeskripsikan pengalaman terbaik (*best practise*) tentang penggunaan media *Mystery Card* dengan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* pada materi pembelajaran Tata Cara Sholat Sunnah secara munfarid dan berjamaah. *Mystery Card* merupakan media belajar yang penulis sediakan untuk menggugah semangat siswa dalam proses pembelajaran, sekaligus mengasah kecakapan abad 21 pada siswa terkait materi tata cara sholat berjamaah. *Mystery Card* berupa kartu berwarna kuning, dan hijau. Kartu berwarna kuning berisi petunjuk yang masih berupa misteri, yang harus dilakukan oleh siswa. Sedangkan kartu hijau berisi pertanyaan

dan/atau permasalahan yang harus dipecahkan siswa.

Guided Discovery Learning adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Melalui petunjuk dari guru, siswa dirangsang untuk menemukan materi dan pembahasan berdasarkan draft pembahasan dari guru yang sudah disediakan di Lembar Kerja secara berkelompok.

Tujuan penulisan artikel *best practise* ini antara lain: (1) mendeskripsikan bagaimana penerapan media *mystery card* dalam model pembelajaran *guided discovery learning* pada materi PAI shalat sunnah di SMP Negeri 7 Probolinggo. (2) mendeskripsikan bagaimana hasil belajar serta kecakapan abad 21 yang dimiliki siswa sebelum dan setelah penerapan media *mystery card* dalam model pembelajaran *guided discovery learning* pada materi PAI shalat sunnah di SMP Negeri 7 Probolinggo.

Kecakapan Abad 21

Kecakapan (*skills*) menurut Tim Broad-Based Education Depdiknas, diartikan sebagai kecakapan yang dimiliki seseorang untuk mau dan berani menghadapi problema kehidupan secara wajar tanpa merasa tertekan, lantas secara proaktif dan kreatif mencari serta

menemukan solusi hingga akhirnya mampu mengatasinya (Depdiknas, 2002).

Kecakapan Abad 21 yang terintegrasi dalam Kecakapan Pengetahuan, Keterampilan dan sikap serta penguasaan TIK dapat dikembangkan melalui: (1)Kecakapan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah (*Critical Thinking and Problem Solving Skill*); (2)Kecakapan Berkomunikasi (*Communication Skills*); (3)Kecakapan Kreatifitas dan Inovasi (*Creativity and Innovation*); dan (4)Kecakapan Kolaborasi (*Collaboration*).

Media Pembelajaran

Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional dalam Muhson (2010:2), media adalah berbagai alat untuk komunikasi, baik berbentuk cetak maupun audio visual dan peralatannya yang dapat dilihat, dibaca, didengar, serta dapat dimanipulasi. Sedangkan menurut Depdiknas (2003) media adalah segala sesuatu yang bisa mmenyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan/informasi berupa materi pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan minat, perhatian, dan pikiran siswa untuk

mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan saluran pesan, sedangkan penerima pesannya adalah siswa atau bahkan guru.

Untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran, perlu diupayakan serta dikembangkan penggunaan media. Peran media dalam proses pembelajaran cukup penting, sebab dapat menjadikan proses pembelajaran lebih bervariasi dan tidak membosankan.

Pembelajaran PAI

Pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) memiliki kedudukan yang begitu urgen dalam kehidupan siswa. Bagaimanapun, PAI akan berdampak pada kehidupan siswa, pada pembentukan karakternya, dan bahkan pada cara siswa dalam menyikapi kehidupannya. Pembelajaran PAI dengan segala aspek dan komponennya benar-benar menghadapi tantangan yang tidak mudah. Pembelajaran PAI harus mampu menghadapi segala rintangan yang ada, sehingga tetap berjalan efektif, menyenangkan, dan menarik bagi siswa. Pembelajaran PAI seyogianya mampu memiliki tempat di hati siswa, sehingga dalam proses pembelajaran PAI, siswa tidak merasa jenuh atau bahkan tidak tertarik.

Guided Discovery Learning

Model pembelajaran *Guided Discovery Learning* merupakan salah satu contoh *cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif, yakni aktifitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajar, yang setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota yang lain (Huda, 2013: 29).

Guided Discovery Learning adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Melalui petunjuk dari guru, siswa dirangsang untuk menemukan materi dan pembahasan berdasarkan draft pembahasan dari guru yang sudah disediakan di Lembar Kerja secara berkelompok.

METODE DAN PELAKSANAAN

Tulisan ini merupakan *best practise* yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran PAI pada materi *shalat sunnah*.

Best practise atau pengalaman terbaik adalah cara baru yang inovatif, berkesinambungan, dan berkontribusi dalam upaya perbaikan proses serta kualitas pendidikan (Warso, 2016:115).

Sebuah pengalaman dapat dikategorikan sebagai *best practise* ketika memiliki ciri khas antara lain: (1)mampu mengembangkan cara baru dan inovatif dalam mengatasi suatu masalah pada pendidikan khususnya pembelajaran, (2)mampu memberikan perubahan atau perbedaan, (3)mampu mengatasi persoalan tertentu secara berkelanjutan, dampak manfaatnya berkelanjutan, (4)mampu menjadi model dan memberi inspirasi, (5)cara dan metode yang digunakan bersifat ekonomis dan efisien.

Perihal pelaksanaannya, dilakukan di SMP Negeri 7 Probolinggo siswa kelas 8F pada semester genap, dengan jumlah siswa 32. Pelaksanaannya melalui kemitraan dengan guru serumpun dan guru mata pelajaran lainnya. Kemitraan ini dibutuhkan untuk memperoleh informasi secara obyektif tentang kondisi keadaan siswa serta untuk merencanakan kegiatan ini. Dilaksanakan dalam dua pertemuan, yang setiap pertemuannya terdiri dari 3 X 40 menit pembelajaran. Sesuai dengan RPP yang disusun, langkah-langkah yang dilakukan guru mengacu pada konsep model pembelajaran *Guided Discovery Learning*.

Metode dan langkah-langkah pelaksanaannya adalah sebagai berikut: (1)siswa diberikan gambaran dan

penjelasan tentang model pembelajaran *guided discovery learning* dan bagaimana penerapannya, (2)siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dengan mempertimbangkan jumlah serta potensi akademik, (3)penulis memberi pertanyaan pemantik guna merangsang, memberikan stimulus pada siswa melalui pre tes, (4)penulis membimbing siswa dalam proses pembelajaran dengan model *guided discovery learning*, (5)siswa dipandu dan dibimbing dalam penggunaan dan penerapan media *mystery card* pada proses pembelajaran, (6)siswa mengumpulkan hasil diskusi kelompok dan melaksanakan pos tes, (7)penulis membimbing siswa membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan serta menugaskan siswa untuk membaca materi berikutnya di rumah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media *Mystery Card*

Mystery Card atau kartu misteri adalah media pembelajaran yang digunakan, berupa kartu berwarna kuning dan hijau. Penggunaan kartu misteri atau *mystery card* dalam proses pembelajaran ini dimaksudkan untuk efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran, selain menunjang

ketercapaian tujuan pembelajaran serta optimalisasi kecakapan abad 21 dan hasil belajar siswa tentunya.

Kartu berwarna kuning berisi petunjuk-petunjuk yang harus dilaksanakan oleh siswa sehingga siswa dapat berkreasi dalam melaksanakan petunjuk-petunjuk dalam kartu kuning. Tahapan pengambilan kartu kuning ini harus dilakukan siswa yang merupakan perwakilan dari kelompoknya. Setelah mengambil satu kartu kuning, siswa membaca dalam hati kalimat-kalimat petunjuk yang ada dalam kartu itu. Setelah memahami kalimat-kalimat petunjuk tersebut, siswa segera melakukan apa yang telah tertulis dalam kartu. Dalam melaksanakan petunjuk di kartu kuning itulah siswa dituntut untuk kreatif (*creativity*) serta berpikir kritis (*critical thinking and problem solving*) dalam mengambil dan menentukan langkah yang akan dia lakukan, sesuai petunjuk dalam kartu kuning.

Kartu berwarna hijau berisi kalimat pertanyaan-pertanyaan atau permasalahan yang harus dijawab serta diselesaikan siswa. Dalam menjawab atau menyelesaikan pertanyaan dan/atau permasalahan pada kartu hijau, siswa boleh menjawab langsung tanpa diskusi atau bisa berdiskusi dahulu dengan

kelompoknya. Saat menjawab dan menyelesaikan pertanyaan atau permasalahan dari kartu hijau ini siswa dituntut untuk berpikir kritis. Dan, apabila dia memutuskan untuk berdiskusi dahulu dengan anggota kelompoknya maka dia juga dituntut untuk mampu berkomunikasi (*communication*) serta berkolaborasi (*collaboration*) dengan baik.

Penerapan *Mystery Card* dalam model pembelajaran *Guided Discovery Learning*

Proses pembelajaran menggunakan media *Mystery Card* dengan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* ini mengajak siswa untuk aktif mencari informasi terkait materi pembahasan yang telah ditentukan guru. Pada model pembelajaran ini, guru menyiapkan panduan berupa poin-poin materi pembahasan yang nantinya harus dicari secara detail oleh siswa. Sehingga peran guru dalam pembelajaran lebih kepada fasilitator, mediator, korektor, motivator.

Penerapan media *Mystery Card* dalam model pembelajaran *Guided Discovery Learning* ini merupakan sebuah upaya inovasi yang dilakukan penulis agar dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawab dapat benar-benar

menghasilkan sesuatu perubahan yang lebih baik.

Inovasi pembelajaran memang sangat diperlukan, demi peningkatan mutu pendidikan. Inovasi pembelajaran adalah suatu perubahan yang baru dari hal yang sudah ada sebelumnya, serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan pembelajaran. (Sudarmanto, 2017: 61)

Penggunaan media *Mystery Card* dalam proses pembelajaran ini mengasah empat kecakapan abad 21 pada siswa, antara lain: *critical thinking and problem solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah), *creativity* (kreativitas), *communication* (komunikasi), dan *collaboration* (kolaborasi).

Pemilihan dan penggunaan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* senyatanya juga mengasah kecakapan abad 21 pada peserta didik. Melalui Lembar Kerja kelompok yang sudah ada *guided* atau panduan pembahasan materi dan sub pembahasan itulah kemudian peserta didik secara berkelompok mencari dan menggali beragam informasi terkait materi sholat sunnah. Mereka dituntut untuk mampu berpikir kritis (*critical thinking*), berkolaborasi (*collaboration*), berkomunikasi (*communication*), dan kreatif (*creativity*)

dalam mengerjakan serta menyelesaikan Lembar Kerja secara berkelompok.

Pada awal proses pembelajaran, siswa diberikan sedikit pertanyaan dan informasi terkait *sholat sunnah*. Setelah itu guru membagikan lembar kertas pre tes yang harus dikerjakan siswa sesuai kemampuan mereka. Setelah itu guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk mereka berdiskusi dan menyelesaikan draft permasalahan yang sudah disiapkan dalam bentuk lembar kerja.

Penulis membimbing siswa dalam proses pembelajaran dengan model *guided discovery learning*. Berbekal buku referensi, pengetahuan, dan informasi awal dari guru tentang shalat sunnah, siswa kemudian menyelesaikan lembar kerja secara berkelompok, yang dalam proses ini siswa dituntut untuk mampu berkomunikasi (*communication*) dengan baik, mampu berkolaborasi (*collaboration*) secara masif bersama teman kelompok, mampu berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*) sesuai poin-poin serta panduan pembahasan dalam lembar kerja, mampu mengembangkan kreatifitas (*creativity*) dalam menyampaikan ide, gagasan atau pengetahuan mereka kepada kelompoknya masing-

masing bahkan kepada semua teman sekelas.

Setelah menyelesaikan lembar kerja secara berkelompok, siswa dipandu dan dibimbing dalam proses penerapan dan/atau penggunaan media pembelajaran berupa *mystery card*, yakni dua jenis kartu berwarna kuning dan hijau. Kartu kuning berisi kalimat-kalimat panduan untuk dilakukan siswa. Sedangkan kartu hijau berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dan diselesaikan siswa.

Dalam menerapkan dan memainkan *Mystery Card*, masing-masing kelompok mengirim satu perwakilannya untuk mengambil satu kartu kuning. Setelah mengambil kartu kuning, siswa perwakilan kelompok itu membaca dalam hati kalimat yang tertulis dalam kartu kuning lalu melakukan kegiatan apapun sesuai petunjuk dan panduan yang telah dibacanya di kartu kuning. Pada tahapan ini, siswa dituntut untuk berpikir kritis dan kreatif dalam merespon petunjuk, panduan, dan perintah yang tertera dalam kartu kuning. Pada tahapan mengambil dan mencerna panduan dalam kartu kuning ini siswa harus membaca dalam hati, dan dipahami sendiri. Setelah itu siswa segera melakukan kegiatan sesuai petunjuk pada kartu kuning.

Kegiatan yang tertera pada kartu kuning itu intinya mengarah pada pengambilan kartu hijau. Artinya, setelah melakukan hal-hal yang tertulis dalam kartu kuning itu kemudian siswa pasti diarahkan pada kartu hijau. Dalam pengambilan kartu hijau, siswa diharuskan membaca kalimat pertanyaan atau permasalahan yang ada di kartu hijau secara keras dan lantang, sehingga satu kelas mengetahui pertanyaan tersebut. Siswa yang telah mengambil kartu hijau dan membacakan secara keras pertanyaan dalam kartu hijau itu kemudian diberi pilihan untuk menjawab pertanyaan langsung atau berdiskusi dahulu dengan kelompoknya. Mayoritas siswa lebih memilih berdiskusi dahulu. Hal ini menunjukkan bahwa mereka sudah ada modal awal untuk berkolaborasi, dan mereka lebih menghargai keputusan bersama.

Setelah mereka berdiskusi dengan kelompoknya tentang penyelesaian dan jawaban dari pertanyaan di kartu hijau, salah satu perwakilan dari kelompok itu kembali maju untuk memaparkan jawaban serta penjelasan yang mereka hasilkan dari kegiatan diskusi. Sedangkan kelompok lainnya memerhatikan, merespon, serta memberikan pertanyaan atau bahkan masukan/tambahan. Pada

tahapan ini, guru berperan sebagai fasilitator, pengamat, penengah dan korektor terhadap jalannya diskusi siswa satu kelas. Setelah satu pertanyaan atau permasalahan dalam kartu hijau diselesaikan dan guru memberikan tambahan informasi, koreksi, serta *reward* berupa ucapan terimakasih serta *applous* untuk kelompok yang telah memainkan kartu kuning dan hijau, maka pemain berikutnya adalah kelompok yang lain. Begitu seterusnya berjalannya proses pembelajaran menggunakan *Mystery Card* dalam *Guided Discovery Learning*.

Di akhir sesi pembelajaran, sesuai petunjuk yang ada dalam lembar kerja kelompok, siswa diminta mengumpulkan hasil diskusi kelompok mereka masing-masing kepada guru dalam bentuk *soft copy*. Pada kegiatan ini siswa diasah keterampilannya dalam menggunakan teknologi. Guru mengamati, dan menganalisa, dan mengoreksi kegiatan siswa dalam mengumpulkan *soft copy* kepada guru. Selain itu, siswa juga menyelesaikan post tes.

Berdasarkan hasil dari pre tes dan post tes yang dikerjakan siswa kelas 8F, maka dapat disimpulkan bahwa hasil atau nilai post tes siswa jauh lebih baik dari nilai pre tes mereka. Hal ini menunjukkan

bahwa, proses pembelajaran dengan model *Guided Discovery Learning* dengan media *Mystery Card* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mempraktikkan tata cara sholat sunnah munfarid-berjamaah. Tidak hanya itu, proses pembelajaran dengan media *Mystery Card* dalam model pembelajaran *Guided Discovery Learning* juga mampu meningkatkan kecakapan abad 21 pada siswa.

Penggunaan media *Mystery Card* dengan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi sholat sunnah munfarid-berjamaah sejatinya dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa. Selain itu, kecakapan abad 21 pada siswa juga meningkat dengan penerapan media *Mystery Card for Guided Discovery Learning* ini.

Peningkatan kemampuan dan hasil belajar siswa pada materi *sholat sunnah munfarid-berjamaah* dapat dibuktikan melalui perolehan hasil pre tes dan post tes siswa. Semua siswa 8F mengalami peningkatan kemampuan,

pengetahuan, dan keterampilan dalam materi *sholat sunnah munfarid-berjamaah*.

Semua siswa mendapatkan nilai post tes yang lebih baik dibanding nilai pre tes. Nilai pre test yang diperoleh sebelum proses pembelajaran dengan menerapkan *Mystery Card for Guided Discovery Learning* ternyata dapat meningkat setelah menerapkan *Mystery Card for Guided Discovery Learning* dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data perolehan nilai pre tes – post tes siswa atau nilai hasil belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai pre tes dan post tes meningkat sebanyak 28,9 %.

Hal ini setidaknya membuktikan bahwa penggunaan media *Mystery Card* dan model *Guided Discovery Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi *sholat sunnah munfarid-berjamaah* menunjukkan keberhasilan.

Sedangkan frekuensi nilai yang diperoleh siswa pada pre tes dapat diketahui dari tabel berikut:

Tabel 1. Frekuensi Nilai Pre Tes Siswa

Nilai	Keterangan	Frekuensi	Prosentase (%)
0 - 40	Amat Kurang	0	0
40 - 54	Kurang	5	15,6

55 - 64	Cukup	3	9,3
65 - 79	Baik	19	59,3
80 - 94	Amat Baik	5	15,6
95 - 100	Istimewa	0	0
Jumlah siswa		32	

Untuk membedakan dan membuktikan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan *Mystery Card for Guided*

Discovery Learning, berikut disajikan tabel frekuensi nilai yang diperoleh siswa pada post tes:

Tabel 2. Frekuensi Nilai Post Tes Siswa

Nilai	Keterangan	Frekuensi	Prosentase (%)
0 - 40	Amat Kurang	0	0
40 - 54	Kurang	0	0
55 - 64	Cukup	0	0
65 - 79	Baik	1	3,1
80 - 94	Amat Baik	28	87,5
95 - 100	Istimewa	3	9,3
Jumlah siswa		32	

Bertolak dari hasil pre tes dan post test yang diperoleh siswa itulah kemudian dapat disimpulkan bahwa penerapan *Mystery Card for Guided Discovery Learning* senyatanya mampu meningkatkan kemampuan, kognisi, dan hasil belajar siswa pada materi *sholat sunnah munfarid-berjamaah*.

Penerapan media *Mystery Card* dalam model *pembelajaran Guided Discovery Learning* juga mampu meningkatkan kecakapan abad 21 pada siswa. Hal itu dapat dibuktikan dengan

kondisi siswa yang mulanya kurang dalam hal kreatifitas, kolaborasi, dan komunikasi, ternyata dapat melejit melalui penerapan *Mystery Card for Guided Discovery Learning* dalam proses pembelajaran.

Siswa yang tadinya kurang cakap dalam berkomunikasi; dapat terasah sehingga bisa menggunakan bahasa yang baik, runut, dan sistematis dalam berkomunikasi. Siswa yang mulanya kurang aktif dalam kolaborasi bersama teman-temannya; dapat bergabung dan

melebur didalam aktifitas diskusi kelompok maupun diskusi kelas. Siswa yang mulanya kreatifitasnya terbatas dalam menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan secara lisan; akhirnya dapat lebih kreatif dalam teknik mengungkapkan pendapat, menjawab ataupun bertanya. Siswa yang tadinya sistematis berpikirnya statis dan bahkan stagnan; dapat terasah dan meningkat menjadi lebih kritis lagi. Hal itu terlihat dari cara mereka merespon kalimat-kalimat petunjuk, panduan, dan arahan yang tertera dalam media *Mystery Card*.

Selama proses pembelajaran berlangsung, observasi dilakukan terutama terhadap aktivitas siswa yang terkait ranah kecakapan abad 21.

Pengamatan dan penilaian dilakukan sesuai kategori, kriteria, dan skor yang telah dirancang. Untuk masing-masing kategori kecakapan; baik kolaborasi, komunikasi, kreatifitas, dan berpikir kritis dibuat rentang skor dan dinilai masing-masing siswa sesuai aktivitas dan kecenderungan yang ditunjukkannya. Masing-masing siswa diobservasi dan *ceklis* penilaian di lembar observasi guna mengetahui aktivitas dan ketercapaian kecakapan abad 21 pada siswa.

Apabila diambil frekuensi dari prosentase kecakapan abad 21 yang dimiliki siswa setelah penerapan *mystery card for guided discovery learning*, maka dapat dilihat dan dibaca melalui tabel berikut;

Tabel 3. Prosentase Kecakapan Abad 21 pada siswa 8F

Rentang	Keterangan	Jumlah
0 - 50 %	Kurang	0
51 - 70 %	Cukup	8
71 - 84 %	Baik	16
85 - 97%	Amat Baik	8
Jumlah siswa		32

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa penerapan *Mystery Card for Guided Discovery Learning* dalam proses pembelajaran dapat mewujudkan upaya optimalisasi kecakapan abad 21 yang berpotensi dimiliki siswa. Secara

signifikan, kecakapan siswa pada kategori komunikasi (*communication*), kolaborasi (*collaboration*), kreatifitas (*creativity*), dan berpikir kreatif *critical thinking* dapat terus diasah melalui penerapan *Mystery Card for Guided Discovery Learning*.

Terbukti, dengan penerapan *Mystery Card for Guided Discovery Learning*, tidak ada siswa yang minim atau kurang dalam hal kecakapan abad 21.

SIMPULAN

Setelah penerapan media *Mystery Card* dalam model pembelajaran *Guided Discovery Learning* terlaksana, tampak perubahan signifikan dalam aktivitas, kecakapan, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Penggunaan dan penerapan *Mystery Card for Guided Discovery Learning* dalam pembelajaran PAI materi shalat sunnah berjamaah dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa. Selain itu, kecakapan abad 21 pada siswa juga tampak meningkat. Upaya optimalisasi kecakapan abad 21 yang dimiliki siswa dalam materi *shalat sunnah* berjamaah melalui penerapan media *Mystery Card* dalam model pembelajaran *Guided Discovery Learning* menunjukkan keberhasilan.

Tampak perbedaan dalam hasil belajar siswa antara sebelum penerapan *Mystery Card for Guided Discovery Learning* dengan setelah penerapannya. Hasil belajar siswa meningkat setelah penerapan *Mystery Card for Guided Discovery Learning*. Kecakapan abad 21

yang dimiliki siswa juga terlihat ada peningkatan secara signifikan.

SARAN

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media dan model pembelajaran secara inovatif, kreatif, beragam perlu diupayakan serta ditingkatkan. Penerapan media *mystery card* dalam model pembelajaran *guided discovery learning* perlu terus dikembangkan, baik dalam metode, teknik, maupun kreasi-kreasi pada implementasinya. Tidak hanya pada materi shalat sunnah, *mystery card for guided discovery learning* juga bisa diterapkan pada materi-materi lain atau bahkan pada mata pelajaran lain.

Penerapan *mystery card for guided discovery learning* juga seyogianya bisa diikuti dengan upaya inovasi melahirkan media-media pembelajaran lain yang sejenis atau bahkan lebih bagus, lebih efektif dan efisien demi peningkatan mutu pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN:

Hidayat, Wahyu. (2018). *Implementasi Pengembangan Kecakapan Abad 21 Melalui Fitur Kelas Maya Portal Rumah Belajar*.
<http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2018/09/implementasi-pengembangan-kecakapan-abad->

- 21-melalui-fitur-kelas-maya-portal-rumah-belajar/
Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1-10.
- Mulyana, Aina. (2017). *Pembelajaran Abad 21 dan Kurikulum 2013*. <https://ainamulyana.blogspot.com/2017/03/pembelajaran-abad-21-dan-kuikulum-2013.html>.
- Sudarmanto. (2017). *Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Penulisan Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Sunrise.
- Tim Broad Based Education Depdiknas. 2002. *Pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup (life Skills) melalui Pendekatan Pendidikan Berbasis Luas (broad base education)(Buku I Konsep)*. Jakarta: Depdiknas
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Warso, Agus Wasisto Dwi Doso. (2016). *Publikasi Ilmiah Tinjauan Ilmiah dan Best Practise*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar