

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan tentang Multimedia Berbasis Komputer

1. Pengertian Multimedia

Multimedia diambil dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti media atau perantara. Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakjubkan.¹ Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik dan animasi.

Disini dapat digambarkan bahwa multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik. Dalam dunia pendidikan multimedia dijadikan sebagai media pembelajaran yang salah satu tujuannya adalah dapat menjadikan siswa lebih semangat dalam belajar, dikarenakan adanya penampilan-penampilan materi yang dibuat dalam video, gambar gerak (animasi), suara maupun teks berjalan.

Pembelajaran berbasis multimedia merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan dengan cara menggunakan media gambar, gambar bergerak (animasi), video, suara maupun teks berjalan, sehingga

¹ <http://teknologipembelajaran.wordpress.com> diakses 3 Maret 2013

pembelajaran tidak akan terkesan monoton. Bagi pengguna komputer, pembelajaran berbasis multimedia ini dapat dilakukan melalui LCD proyektor yang dihubungkan lewat laptop, sehingga media pembelajaran yang telah disiapkan bisa ditampilkan secara besar dan lebar sehingga proses pembelajaran bisa terfokus pada Layar LCD, yang memiliki tujuan agar siswa termotivasi dengan materi yang diberikan, sehingga sedikit demi sedikit akan berimbas pada prestasi siswa itu sendiri.

Beberapa bentuk pemanfaatan multimedia berbasis computer yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, meliputi :

- a. Multimedia Presentasi
- b. Program multimedia Interaktif
- c. Sarana Simulasi
- d. Video pembelajaran.²

2. Pemanfaatan Multimedia sebagai Multimedia Pembelajaran

Sebagai multimedia instruksional edukatif, mempunyai sifat yang sederhana, jelas dan mudah. Selain menarik perhatian siswa, komik, LKS, Buku ajar, media gambar dan Media komputer dapat merangsang siswa untuk semangat belajar melalui rangsangan gambar dan animasi. Menurut Sudjana dan Rivai bahwa peranan pokok dari media dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat belajar siswa.³ Penggunaan multimedia audio, visual atau audio visual dalam

² Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta : Gaung Persada Pres, 2008), 150-154

³ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*. (Bandung : Sinar Baru, 2005), 68.

pengajaran sebaiknya dipadu dengan metode pembelajaran, sehingga multimedia akan menjadi alat pengajaran yang efektif.

Media gambar pada dasarnya membantu mendorong para siswa da dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran.⁴ Multimedia visual juga sangat penting digunakan untuk memperjelas perhatian para siswa, namun pada media gambar hanya menekankan persepsi indra dan tidak dilengkapi blon-balon ucapan (*speak balloons*) serta tidak disertai narasi sebagai penjelasan maka diperlukan metode dan media yang integratif dalam proses pembelajaran. Hamalik menyatakan bahwa dalam penggunaan multimedia dalam pengajaran sebaiknya disusun menurut urutan tertentu dan dihubungkan dengan masalah yang luas dan pada dasarnya gambar-gambar dapat digunakan untuk menyampaikan suatu maksud untuk memberikan pengalaman dasar berbahasa, ilustrasi dan menjelaskan konsep-konsep dan sebagainya.⁵ Perpaduan multimedia berbeda yang digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran kepada siswa akan berpengaruh pada pemahaman siswa karena para siswa yang memiliki aktivitas belajar berbeda menunjukkan kinerja yang baik.

3. Penggunaan Komputer di bidang pendidikan

Komputer adalah hasil teknologi modern yang membuka kemungkinan-kemungkinan besar alat pendidikan.⁶ Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manager dalam proses pembelajaran yang

⁴ *Ibid.*, 70.

⁵ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*. (Bandung : Alumni, 1983), 84.

⁶ S. Nasution, *Teknologi Pendidikan* (Jakarta : Bumi Aksara, 1994), 110.

dikenal dengan nama *Computer-managed Instruction (CMI)*. Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer-assisted instruction (CAI)*. CAI mendukung pengajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyaji utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.⁴⁹

Komputer sebagai alat pelajaran (CAI atau Computer Assisted Instruction) mempunyai sejumlah keuntungan :

- a. Ia dapat membantu murid dan guru dalam pelajaran. Karena komputer itu "sabar, cermat, mempunyai ingatan yang sempurna", ia sesuai sekali untuk latihan dan remedial teaching. Tak ada guru yang dapat memberi latihan tanpa jemu-jemunya seperti komputer.
- b. CAI memiliki banyak kemampuan yang dapat dimanfaatkan segera seperti membuat hitungan atau memproduksi grafik, gambaran dan memberikan bermacam-macam informasi yang tak mungkin dikuasai oleh manusia manapun.
- c. CAI sangat fleksibel dalam mengajar dan dapat diatur menurut keinginan peneliti pelajaran atau penyusunan kurikulum.
- d. CAI dan mengajar oleh guru dapat saling melengkapi. Bila computer tidak dapat menjawab pertanyaan murid dengan sendirinya guru akan menjawabnya. Adakalanya komputer dapat memberi jawaban yang tak dapat segera dijawab oleh guru.
- e. Selain itu komputer dapat pula menilai hasil setiap pelajaran dengan segera.⁷

Selain keuntungan diatas, komputer memiliki beberapa peran dalam penggunaannya di bidang pendidikan antara lain .:

- a. Penggunaan komputer sebagai superkalkulator
- b. Penggunaan komputer untuk mengajar komputer dan memprogram dengan komputer

⁷ Ibid., 110-111.

- c. Penggunaan komputer sebagai alat bantu langsung dalam proses belajar mengajar
- d. Mode tutor pengganti
- e. Mode laboratorium simulasi
- f. Peranan komputer dalam bidang administrasi dan manajemen
- g. Penggunaan komputer sebagai pusat data (*data-based*)⁸

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional sebagai berikut :

- a. Merencanakan, mengatur dan mengorganisasikan, dan menjadwalkan pengajaran;
- b. Mengavaluasi siswa (tes);
- c. Mengumpulkan data mengenai siswa;
- d. Melakukan analisis statistik mengenal data pembelajaran;
- e. Membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perseorangan).

Format penyajian pesan dan informasi dalam CAI terdiri dari beberapa macam yaitu:

- a. Tutorial Terprogram Tutorial terprogram adalah seperangkat tayangan baik statis maupun dinamis yang telah dahulu diprogramkan. Secara berurut, seperangkat kecil informasi ditayangkan yang diikuti dengan pertanyaan. Jawaban siswa dianalisis oleh komputer (dibandingkan dengan kemungkinan-kemungkinan jawaban yang telah diprogram oleh guru/perancang), dan berdasarkan hasil analisis itu umpan balik yang sesuai.
- b. Tutorial Intelegen Berbeda dari tutorial terprogram karena jawaban komputer terhadap pertanyaan siswa dihasilkan oleh intelegensia artificial, bukan jawaban-jawaban yang terprogram yang terlebih dahulu disiapkan oleh perancang pelajaran. Dengan demikian, dialog dari waktu ke waktu antara siswa dan komputer. Baik siswa maupun komputer dapat bertanya atau memberi jawaban.
- c. Drill and Practice Digunakan dengan asumsi bahwa suatu konsep, aturan atau kaidah, atau prosedur telah diajarkan kepada siswa.

⁸ Fred Percival, Henry Ellington, *Teknologi Pendidikan* (Jakarta:Erlangga, 1988), 139-147.

Program ini menuntun siswa dengan serangkaian contoh untuk meningkatkan kemahiran menggunakan keterampilan. Hal terpenting adalah memberikan penguatan secara konstan terhadap jawaban yang benar. Komputer dengan sabar memberi latihan sampai suatu konsep benar-benar dikuasai sebelum pindah kepada konsep lainnya.

- d. Simulasi Simulasi pada komputer memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif dan perorangan. Dengan simulasi, lingkungan pekerjaan yang kompleks dapat ditata hingga menyerupai dunia nyata. Simulasi yang menyangkut hidup-mati seperti pada bidang kedokteran atau penerbangan dan pelayaran sangat bermanfaat jika tidak dikatakan merupakan cara terbaik untuk memperoleh pengalaman nyata. Keberhasilan simulasi dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu skenario, model dasar, dan lapisan pengajaran.⁹

4. Pembelajaran berbasis CAI (*Computer Assisted Instruction*)

Pembelajaran CAI (*Computer Assisted Instruction*) adalah suatu program pengajaran atau pembelajaran yang diakses melalui komputer sehingga pemakai dapat berinteraksi dengannya. Media pembelajaran berbasis computer atau biasa disebut pembelajaran berbantuan computer (*Computer Assisted Instruction*) adalah salah satu media pembelajaran yang sangat menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.¹⁰ Misalnya dengan penggunaan LCD Proyektor yang dihubungkan pada laptop sehingga, serta materi pelajaran ditampilkan dalam bentuk slide power poin. Program CAI juga menampilkan serangkaian pengajaran kepada anak didik baik berupa informasi maupun latihan soal-soal untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu dan anak didik melakukan aktivitas belajar dengan cara berinteraksi. Materi pelajaran dapat disajikan melalui berbagai metode seperti: drill and

⁹ Nasution, *Teknologi Pendidikan*, 112

¹⁰ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran landasan dan Aplikasi*, (Jakarta : Renita Cipta, 2011), 15

practice, tutorial, simulasi, permainan, problem-solving, dan lain sebagainya Metode yang paling awal dikembangkan adalah drill and practice.

Program CAI dengan metode ini berisi rangkaian soal-soal latihan guna meningkatkan ketrampilan dan kecepatan berfikir pada mata pelajaran tertentu, terutama adalah matematika, bahasa dan Ilmu Sosial dan Ilmu Alam, Sebelum mengerjakan program drill-and-practice anak didik dianggap telah mempelajari materi pelajaran. Meskipun programnya sederhana, namun aspek-aspek umpan balik dan penilaian harus ada. Bentuk soal latihan bisa pilihan.. Dilihat dari situasi belajar dimana computer digunakan untyk menyajikan isi pelajaran, CAI bisa digunakan dalam bentuk tutorial, driil and practice, simulasi dan permainan.¹¹

Metode yang paling banyak diterapkan dalam program CAI adalah metode tutorial dan presentasi. Dalam program CAI ini materi pelajaran dalam satu sub topik disajikan lebih dulu kemudian diberikan soal latihan. Respon anak didik kemudian dianalisis komputer dan diberi umpan balik sesuai dengan jawabannya. Komputer biasanya memberikan alternatif percabangan. Semakin bervariasi alternatif percabangan, program tutorial akan semakin dapat memenuhi kebutuhan berbagai individu. Bahkan menurut Bright mengatakan bila dibanding dengan pendekatan pengajaran tradisional, CAI sangat efektif dan efisien. Anak didik akan belajar lebih cepat, menguasai materi pelajaran lebih banyak dan mengingat lebih banyak dari apa yang sudah dipelajari.¹²

¹¹ Azhar Arsyad, *Madia Pembelajaran*, (Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 2011), 31

¹² <http://teknologi.pendidikan.wordpress.com> tulisan Bright, G.W. *Explaining the efficiency of computer assisted instruction.*. diakses 3 Maret 2013

5. Bentuk Pembelajaran CAI (*Computer Assisted Instruction*)

Pada dasarnya bentuk pembelajaran berbantuan komputer ada tiga macam, yaitu : *Linier, branching, dan generative*. Dalam bentuk *linier* semua siswa mendapatkan rangkaian materi dan perlakuan yang sama. Bentuk *branching* menyampaikan materi disesuaikan kemampuan siswa. Sedangkan bentuk *generative* adalah interaksi antara sistem dengan siswa dalam menyelesaikan masalah. Menurut Bambang Warsita bentuk-bentuk belajar yang diberikan yang melalui CAI meliputi :

- a. *Bentuk belajar tutorial* : program ini merupakan program yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi tersebut disajikan dengan teks, gambar diam atau gerak dan grafik. bentuk belajar jenis modul, computer akan mengajarkan suatu informasi baru yang perlu diketahui dan direpson oleh respon.
- b. *Bentuk belajar model Praktik dan latihan* : dalam format ini dimaksudkan untuk melatih peserta didik sehingga memiliki kemahiran dalam suatu ketrampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep. siswa belajar melalui latihan-latihan yang diberikan berulang kali sampai siswa mencapai tingkat kemahiran tertentu.
- c. *Bentuk belajar model simulasi* : program multimedia dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata. membentuk belajar peniruan kenyataan yang diabstraksi dan dapat dilihat secara nyata melalui monitor, Misalnya membuat konsep gejala alam, guru hanya membuat simulasi bisa berbentuk gambar atau video saja.
- d. *Bentuk belajar tes* : bentuk belajar untuk menentukan apa yang diketahui seseorang siswa dan apa yang tidak diketahuinya.
- e. *Bentuk belajar permainan* : bentuk belajar dengan melibatkan operasi mental siswa dalam bentuk permainan.¹³

6. Prinsip-prinsip Pengembangan CAI (*Computer Assisted Instruction*)

Di dalam pengembangan CAI perlu diperhatikan beberapa prinsip utama agar *software* tersebut dapat digunakan oleh siswa secara

¹³ Ibid,

individual dan akan memberikan hasil yang efektif dan optimal. Menurut Polla prinsip tersebut yaitu:

a. CAI disesuaikan dengan proses psikologis belajar siswa

Prinsip ini didasarkan pada teori belajar kognitif, dimana proses psikologi belajar berhubungan dengan tahap belajar: 1) menarik perhatian, 2) harapan, 3) mengingat kembali informasi dari memori kerja, 4) persepsi pilihan, 5) penkodean semantik, 6) member respon, 7) penguatan, 8) urutan panggilan, 9) generalisasi. Jika kesembilan tersebut dapat dipenuhi, maka siswa akan mempunyai kepercayaan diri untuk mencapai prestasi yang tinggi.¹⁴

b. CAI digunakan secara individual

Prinsip ini menyatakan individualisasi dalam belajar akan dapat: 1) membantu meningkatkan minat, 2) mengaktifkan pengalaman masa lalu yang relevan sebagai pedoman untuk memperoleh informasi baru, dan 3) mengaitkan kaidah-kaidah dengan ide yang bermakna dan terintegrasi.¹⁵

c. CAI bersifat interaktif

Prinsip ini mempunyai kontribusi terhadap belajar melalui beberapa cara, yaitu: 1) interaksi jawaban diberikan kepada siswa pada saat menemui kesulitan, 2) interaksi berupa jawaban untuk menguatkan kemampuan kognitif, 3) interaksi berupa remediasi

¹⁴ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran*, 13

¹⁵ *Ibid.*, 14.

terhadap respon yang salah, 4) interaksi yang dapat meningkatkan waktu belajar.¹⁶

d. CAI memberikan umpan balik secara efektif

Prinsip ini didasari pada umpan balik: 1) harus dilakukan segera mungkin, 2) harus menunjukkan benar salahnya jawaban, dan 3) memberikan penjelasan jawabannya salah atau benar

e. CAI sesuai dengan control belajar siswa

Untuk mengefektifkan kontrol belajar perlu mempertimbangkan: 1) sistematika dan hirarki dari setiap topik, 2) fasilitas untuk meninjau kembali, 3) memudahkan siswa untuk mengakses kembali pelajaran yang diinginkan, dan 4) memonitor kemajuan belajar yang telah dilakukan.¹⁷

7. Software yang dipakai dalam Pembelajaran Berbasis CAI (*Computer Assisted Instruction*)

a. Macromedia Flash

Macromedia Flash merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunaannya. Proyek yang dibangun dengan Flash bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek khusus lainnya.¹⁸

¹⁶ Ibid., 15.

¹⁷ Ibid., 16.

¹⁸ Hadi Sutopo Ariesto, *Multimedia Interaktif Dengan Flash*, (Yogyakarta : Graha Ilmu, 2003), 60

b. Power Point

Microsoft Powerpoint adalah program aplikasi yang banyak digunakan untuk membantu mempresentasikan materi atau data makalah anda dihadapan orang banyak.¹⁹Tampilan dari powerpoint adalah berbentuk lembaran (slide). Tiap-tiap slide yang ditampilkan biasanya berisi tentang inti dari materi yang anda presentasikan

c. Windows Movie Maker

Windows Movie Maker merupakan program pengolahan video yang menjadi bagian dari windows XP,²⁰ software editing video buatan Microsoft. Software yang satu ini berguna sekali untuk mengolah file-file multimedia menjadi video sesuai dengan kreatifitas kita. Memang fitur yang disediakan oleh software ini tidaklah lengkap, namun sudah cukup baik untuk belajar membuat dan mengedit video untuk pengguna rumahan/Home user.

d. Wondershare Quiz Creator

Wondershare Quiz Creator merupakan tools yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif berbasis flash secara WYSIWYG (*what you see is what you get*). Artinya user dapat melakukan editing secara visual dan melihat hasilnya secara langsung. User dapat dengan mudah melakukan *drag* dan *drop* objek-objek yang

¹⁹ Huda Alamuh, *Panduan Praktis Power Point 2007*, Surabaya : Penerbit Indah, 2007), 14

²⁰ Zanzad, *Tehnik Pengolahan Video dengan Windows movie Maker*, (Surabaya : Penerbit Indah, 2005), 11

dibuat.²¹ Serta dapat dengan mudah merubah objek-objek tersebut seperti ukuran tulisan, warna tulisan dan lain-lain. Wondershare QuizCreator juga memungkinkan untuk menambahkan / menintegrasikan *file-file* multimedia kedalam kuis yang dibuat, serta dapat melihat dan menganalisa hasil dari laporan kuis tersebut. Untuk jenis dari kuis yang di sediakan pun bermacam - macam antara lain :

- a. True/ False
- b. Multiple Choice
- c. Multiple Response
- d. Fill in the Blank
- e. Matching
- f. Sequence
- g. Word Bank
- h. Click Map
- i. Short Essay

8. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Seperti halnya media pembelajaran yang lain, media pembelajaran berbasis komputer juga memiliki kelebihan dan keterbatasan dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran. Adapun beberapa kelebihan dan keterbatasan tersebut adalah sebagai berikut :

²¹ Wondershare Quiz Creator, (<http://ariewidiaputra.wordpress.com/2010/07/11/membuat-kuis-interaktif>, akses tanggal 1 Maret 2013

a. Kelebihan

- 1) Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran, karena ia dapat memberikan iklim yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan program yang digunakan.
- 2) Komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna, dan musik yang dapat menambah realisme.
- 3) Kendali berada di tangan siswa sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya. Dengan kata lain, komputer dapat berinteraksi dengan siswa secara perorangan misalnya dengan bertanya dan menilai jawaban.
- 4) Kemampuan merekam aktifitas siswa selama menggunakan suatu program pengajaran memberi kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara perorangan dan perkembangan setiap siswa selalu dapat dipantau.
- 5) Dapat berhubungan dengan, dan mengendalikan, peralatan lain seperti compact disk, video tape, dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer.

b. Kekurangan

- 1) Meskipun harga perangkat keras komputer cenderung semakin menurun (murah), pengembangan perangkat lunaknya masih relatif mahal.
- 2) Untuk menggunakan komputer diperlukan pengetahuan dan keterampilan khusus tentang komputer.
- 3) Keragaman model komputer (perangkat keras) sering menyebabkan program (software) yang tersedia untuk satu model tidak cocok (kompatibel) dengan model lainnya.
- 4) Program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreatifitas siswa, sehingga hal tersebut tentu tidak akan dapat mengembangkan kreatifitas siswa.
- 5) Komputer hanya efektif bila digunakan oleh satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil. Untuk kelompok yang lebih besar diperlukan tambahan peralatan lain yang mampu memproyeksikan pesan-pesan di monitor ke layar lebih besar.²² Menurut Ikhsan, menyatakan, kelebihan dan kekurangan media komputer berbasis video antara lain:

a) Kelebihan

- (1) Dapat menstimulasi efek gerak.
- (2) Dapat diberi suara dan warna,
- (3) Tidak memerlukan keahlian khusus dalam penyajian.
- (4) Tidak memerlukan ruang gelap dalam penyajian.

²² Azhar Arsyad, *Media*, 54-55

b) Kekurangan

- 1) Memerlukan peralatan khusus dalam penyajian.
- 2) Memerlukan tenaga listrik.
- 3) Memerlukan keterampilan khusus dan kerja tim dalam pembuatan.²³

B. Tinjauan tentang Kualitas Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran merupakan istilah baru yang digunakan untuk menunjukkan kegiatan guru dan peserta didik. Sebelumnya, kita menggunakan istilah “proses belajar mengajar” dan “pengajaran”. Istilah pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “instruction”. Menurut Gagne, Briggs, dan Wager pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik.²⁴

Sehingga peneliti lebih memilih istilah pembelajaran karena istilah pembelajaran mengacu pada segala kegiatan yang berpengaruh langsung terhadap proses belajar siswa. Kalau kita menggunakan kata “pengajar”, kita membatasi diri hanya pada konteks tatap muka guru-peserta didik di dalam kelas. Sedangkan dalam istilah pembelajaran, interaksi peserta didik tidak dibatasi oleh kehadiran guru secara fisik. Siswa dapat belajar melalui bahan ajar cetak, program radio, program

²³ <http://teknologipendidikan.wordpress.com/>, diakses tanggal 7 Maret 2013

²⁴ Mukhlisah, Dkk. *Teori Belajar dan Aplikasinya pada Pembelajaran di MI* (Surabaya: LPTK Fakultas tarbiyah IAIN Sunan Ampel, 2009), 32

televisi, atau media lainnya. Tentu saja guru tetap memainkan peranan penting dalam merancang setiap kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, pengajaran merupakan salah satu bentuk kegiatan pembelajaran.

Tentang pembelajaran ini banyak sekali tokoh-tokoh yang memberikan penjelasan tentang hal tersebut :

Menurut Umar H. Malik Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Tentunya hal tersebut harus sesuai dengan ketentuan yang ada. Menurut pendapat Gegne & Briggs tentang pembelajaran beliau menyatakan pembelajaran merupakan usaha manusia yang dilakukan dengan tujuan untuk memfasilitasi belajar orang lain. Secara khusus pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh, instruktur, pembelajaran dengan tujuan untuk membantu siswa atau anak untuk belajar (*learners*) agar ia dapat belajar dengan mudah. Pembelajaran juga merupakan penyampaian berbagai informasi dan aktifitas yang diarahkan untuk memudahkan pencapaian belajar secara spesifik dan sesuai dengan apa yang diharapkan. Dengan kata lain pembelajaran adalah tindak kegiatan (*the conduct of activities*) yang difokuskan pada hal-hal khusus yang dipelajari oleh si pelajar. Wina sanjaya mempunyai pendapat lain bahwa pembelajaran berarti menunjukkan usaha siswa mempelajari pelajaran sebagai akibat perlakuan guru.²⁵

Dalam arti luas pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Gegne & Briggs sebagaimana yang dikutip oleh Wina

²⁵Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasinya Kurikulum Berbasis Kompetensi*,(Jakarta: Fajar Interpratama Offset, 2005), 81

Sanjaya menyatakan pembelajaran merupakan usaha manusia yang dilakukan dengan tujuan untuk memfasilitasi belajar orang lain. Secara khusus pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh, instruktur, pembelajaran dengan tujuan untuk membantu siswa atau si belajar (*learners*) agar ia belajar dengan mudah.²⁶

Pembelajaran juga merupakan penyampaian berbagai informasi dan aktifitas yang diarahkan untuk memudahkan pencapaian belajar secara spesifik dan diharapkan. Dengan kata lain pembelajaran adalah tindak kegiatan (*the conduct of activities*) yang difokuskan pada hal-hal khusus yang dipelajari oleh si pelajar.

Dalam undang-undang No. 2 tahun 2003 dikatakan: “pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.²⁷ Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam bukunya belajar dan pembelajaran bahwa: “pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap”.²⁸ Menurut Oemar Hamalik dalam bukunya Kurikulum dan Pembelajaran dapat diartikan menjadi beberapa pengertian antara lain:

- a. Pembelajaran adalah upaya menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik/siswa di sekolah.
- b. Pembelajaran adalah mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga sekolah.

²⁶ Ibid., 74

²⁷ UU. RI No. 20 Tahun 2003, 5

²⁸ Dimiyati Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 157

- c. Pembelajaran adalah upaya pengorganisasian lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar dari peserta didik.
- d. Pembelajaran adalah upaya mempersiapkan peserta didik untuk menjasi warga masyarakat yang baik.
- e. Pembelajaran adalah suatu proses membantu untuk menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari.²⁹

Dari pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran adalah suatu proses memberikan/mentrasfer ilmu pengetahuan, membimbing, mendidik, mengajar oleh seorang guru kepada peserta didik dalam segala hal, baik untuk pribadi atau masyarakat.

Selanjutnya setelah diketahui istilah pembelajaran diatas, dalam sistem pemebelajaran terkandung tiga ciri khas yaitu:

- a. Rencana, adalah penataan ketegangan, material dan prosedur yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.
- b. Kesaling tergantungan (*interdepense*), antara unsur-unsur system pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan.
- c. Tujuan, tujuan sistem ,menuntut proses perencanaan sistem, dan tujuan utama pembelajaran agar siswa belajar.

Selanjutnya jika istilah strategi ini dimasukkan dalam dunia pendidikan serta makro dalam skala global, strategi merupakan kebijakan-kebijakan yang mendasar dalam pengembangan pendidikan sehingga tercapai tujuan pendidikan secara terarah, lebih efektif dan efisien. Jika dilihat dari mikro dalam trata operasional khususnya dalam prilaku pembelajaran, maka pengertiannya adalah langkah-langkah tindakanyg mendasar untuk mencapai sasaran pendidikan.³⁰

²⁹ Umar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1999), 58-64

³⁰ Umar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran...*, 64

Menurut Nawiman dan Logan, bahwa strategi sebagai dasar setiap usaha itu meliputi empat hal yaitu:

- a. Pengidentifikasian dan penetapan spesifikasi tujuan yang akan dicapai dengan memperhatikan dan mempertimbangkan aspirasi masyarakat yang memerlukan.
- b. Pertimbangan dan pemilihan cara pendekatan utama yang dianggap sesuai untuk mencapai sasaran.
- c. Pertimbangan dan penetapan langkah-langkah yang ditempuh sejak titik awal pelaksanaan sampai titik akhir pencapaian sasaran.
- d. Pertimbangan dan penetapan tolak ukur taraf keberhasilan sesuai dengan tujuan yang dijadikan sasaran.³¹

Keempat komponen strategi tersebut jika dikategorokan dalam konteks pendidikan akan menjadi:

- a. Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian.
- b. Memilih sistem pendekatan pembelajaran sesuai dengan apresiasi dan pandangan hidup masyarakat.
- c. Memilih dan menetapkan prosedur, metode dan tehnik pembelajaran yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh guru dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar.
- d. Menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan atau criteria atau batas standart keberhasilan sehingga dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam melakukan evaluasi hasil kegiatan pembelajaran, yang selanjutnya menjadi umpan balik bagi penyempurnaan sistim intruksional yang bersangkutan secara keseluruhan.³²

Komponen-komponen diatas sangatlah penting yang dapat dijadikan pedoman dalam keberhasilan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Disamping itu juga untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

³¹ Mansur, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Dirjen Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, 1995), 2

³² Mukhlisah, *Dkk. Teori Belajar dan Aplikasinya Pada Pembelajaran di ...*, 33

Unsur-unsur minimal yang harus ada dalam sistem pembelajaran adalah seorang siswa atau peserta didik, tujuan, dan prosedur kerja untuk mencapai tujuan. Tujuan adalah sangat esensial, baik dalam rangka perencanaan, pelaksanaan sampai dengan penilaian, yang menjadi kunci dalam rangka menentukan tujuan pembelajaran adalah kebutuhan siswa, matapelajaran, dan guru itu sendiri. Berdasarkan kebutuhan siswa dapat ditetapkan apa yang hendak dicapai, dikembangkan dan diapresiasi. Berdasarkan mata pelajaran yang ada dalam kurikulum dapat ditentukan hasil-hasil pendidikan yang diinginkan.

Guru sendiri adalah sumber utama tujuan bagi para siswa dan ia harus mampu menulis dan memilih tujuan-tujuan pembelajaran yang bermakna, dan dapat terukur. Jadi dapat diketahui bahwa tujuan pembelajaran memenuhi kriteria sebagai berikut; tujuan itu menyediakan situasi atau kondisi untuk belajar, tujuan mendefinisikan tingkah laku siswa dalam bentuk dapat diukur dan diamati, tujuan menyatakan tingkat minimal perilaku yang dikehendaki.

Dari pengertian di atas kita mengetahui ciri utama pembelajaran adalah inisiasi, fasilitasi, dan peningkatan proses belajar siswa. Ini menunjukkan bahwa unsur kesengajaan dari pihak di luar individu yang melakukan proses belajar, dalam hal ini pendidik secara perorangan atau secara kolektif dalam suatu sistem, merupakan ciri utama dari konsep pembelajaran. Perlu diingat bahwa tidak semua proses belajar terjadi dengan sengaja. Di samping itu, ciri lain dari pembelajaran adalah adanya

interaksi yang sengaja diprogramkan. Interaksi tersebut terjadi antara peserta didik yang belajar dengan lingkungan belajarnya, baik dengan pendidik, peserta didik lainnya, media, dan atau sumber belajar lainnya.

Ciri lain dari pembelajaran adalah adanya komponen-komponen yang saling berkaitan satu sama lain. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi, kegiatan, dan evaluasi pembelajaran. Tujuan pembelajaran menjadi mengacu pada kemampuan atau kompetensi yang diharapkan dimiliki peserta didik setelah mengikuti suatu pembelajaran tertentu. Materi pembelajaran adalah segala sesuatu yang dibahas dalam pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Kegiatan pembelajaran mengacu pada penggunaan pendekatan, strategi, metode, dan teknik dan media dalam rangka membangun proses belajar, antara lain membahas materi dan melakukan pengalaman belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Proses pembelajaran dalam arti yang luas merupakan jantungnya dari pendidikan untuk mengembangkan kemampuan, membangun watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka pencerdasan kehidupan bangsa.

2. Model-model Pembelajaran

Untuk memperluas pemahaman tentang model pembelajaran terkait pada masing-masing jenis belajar tersebut, mari kita kaji kaitan kedelapan jenis belajar tersebut dengan pembelajaran yang harus kita kembangkan.

a. Pembelajaran Berorientasi pada Belajar Isyarat

Pada belajar isyarat proses belajar dimulai dengan adanya isyarat, tanda atau petunjuk yang berpengaruh pada proses perubahan perilaku, misalnya berhenti mengendarai kendaraan pada saat lampu merah menyala atau melihat isyarat berhenti dari polisi yang sedang bertugas atau berlari menuju kelas ketika bel tanda masuk berbunyi. Jika dianalisis, proses perubahan perilaku dalam belajar isyarat dimulai dari penginderaan dan pengenalan terhadap isyarat, kemudian isyarat itu dihayati maknanya. Atas dasar penghayatan itu terjadi perubahan perilaku.³³

Secara sederhana proses pembelajaran isyarat dapat dilukiskan sebagai berikut. Proses pembelajaran yang seyogyanya dirancang untuk mendukung belajar isyarat yang baik sekurang-kurangnya harus mencakup adanya isyarat, adanya konsep untuk memahami isyarat dan lahirnya perbuatan.³⁴

Guna membantu peserta didik berhasil dalam belajar melalui isyarat, dua hal yang dapat dilakukan guru adalah kedekatan dan pengulangan. Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menanggapi tanda atau isyarat diharapkan, tanda atau simbol yang dipelajari hendaknya disajikan secara berdekatan dengan respon yang dikehendaki. Di samping itu, semakin sering tanda/symbol dan

³³ Mansur, *Strategi Belajar Mengajar*, 5

³⁴ Mukhlisah, *Dkk. Teori Belajar dan Aplikasinya pada Pembelajaran ...*, 38

tanggapan diulang semakin cepat siswa menanggapi tanda/symbol yang disajikan.

b. Pembelajaran berorientasi pada Proses Belajar Stimulus Respon

Belajar stimulus respon mengacu pada proses perubahan perilaku yang dihasilkan oleh terciptanya relasi antara stimulus atau rangsangan dan respon atau jawaban atas stimulus. Misalnya seseorang yang mendengar suara musik akan langsung mengetukkan kakinya mengikuti irama musik tersebut. Respon adalah perilaku yang lahir sebagai hasil masuknya stimulus ke dalam pikiran seseorang.

Proses pembelajaran yang baik ialah yang memungkinkan terjadinya relasi antara stimulus dan respon dengan baik. Untuk itu maka stimulus harus benar-benar dapat memberi stimulus. Pertanyaan yang singkat dan jelas akan dapat mengundang respon yang lebih baik daripada pertanyaan panjang yang berbelit-belit yang mungkin bisa menyedapkan. Oleh karena itu guru harus mampu memilih stimulus yang baik dan mampu memberi rangsangan yang baik.

c. Pembelajaran Berorientasi pada Proses Belajar Rangkaian

Belajar rangkaian mengacu pada proses belajar yang tercipta karena adanya berbagai proses stimulus respon. Seseorang yang menerima berbagai stimulus dan selanjutnya memberi respon di dalam suatu konteks akan dapat melakukan proses belajar rangkaian.³⁵

³⁵Mukhlisah, Dkk. *Teori Belajar dan Aplikasinya pada Pembelajaran ...*, 39

Agar siswa berhasil dalam belajar rangkaian, kondisi internal yang harus ada antara lain adalah bahwa setiap hubungan stimulus-respon yang ada dalam rangkaian harus sudah dikuasai peserta didik. Seorang peserta didik yang sedang belajar mengunci pintu, tidak akan berhasil mengunci pintu apabila dia belum menguasai cara memasukkan kunci ke lubang kunci pada pintu. Untuk membantu peserta didik berhasil dalam belajar rangkaian, kegiatan pembelajaran haruslah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengulang urutan kegiatan dalam urutan yang tepat, menuntut peserta didik untuk melaksanakan satu rangkaian kegiatan tanpa waktu sela, serta memberikan penguatan kepada peserta didik yang telah menyelesaikan satu rangkaian kegiatan dengan tepat.

d. Pembelajaran Berorientasi pada Proses Belajar Asosiasi Verbal

Belajar asosiasi verbal mengacu pada proses memahami informasi verbal yang menggambarkan konsep, prinsip, benda, situasi, dan lain-lain, misalnya mengurutkan kata-kata secara alfabeatis, menghafal rumus-rumus, dan sebagainya.

Untuk memungkinkan terjadinya proses belajar asosiasi verbal perlu dirancang proses pembelajaran yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Memberikan konteks yang bermakna. Hal ini dapat dilaksanakan dengan mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah dikuasai oleh peserta didik.
- 2) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengulang informasi yang dipelajari.
- 3) Menyajikan informasi dalam urutan yang tepat.

- 4) Menjelaskan metode yang dapat digunakan untuk mengingat rangkaian informasi.³⁶

e. Pembelajaran Berorientasi pada Proses Belajar Membedakan

Belajar membedakan mengacu pada proses belajar memahami sesuatu hal dengan cara melihat perbedaan karakteristik yang dimiliki oleh obyek yang dipelajari. Dengan melihat perbedaan yang dimiliki oleh obyek, individu dapat memahami benda, suasana, peristiwa, atau obyek lain yang ada di lingkungannya.

Sehubungan dengan karakteristik belajar membedakan, proses pembelajaran sebaiknya:

- 1) Menghadapkan kepada peserta didik tentang dua hal yang masing-masing memiliki karakteristik yang khas.
- 2) Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk memahami dua hal yang berbeda itu.
- 3) Menyajikan suasana yang berisikan berbagai obyek sehingga peserta didik dapat menerapkan pengertian tentang dua obyek melalui proses klasifikasi.
- 4) Memberi jalan pada peserta didik untuk memantapkan hasil pemahamannya itu.³⁷

Di samping itu, siswa akan mampu belajar membedakan apabila peserta didik mampu mengingat dan mengulang kembali respon yang berbeda yang penting untuk menunjukkan perbedaan.

f. Pembelajaran Berorientasi pada Proses Belajar Konsep

Untuk membantu peserta didik berhasil dalam belajar konsep, dalam kegiatan pembelajaran, guru hendaknya melaksanakan hal-hal berikut:

³⁶Mukhlisah, Dkk. *Teori Belajar dan Aplikasinya pada Pembelajaran ...*, 40

³⁷Ibid.,

- 1) Menyajikan konsep yang akan dipelajari baik secara lisan maupun tertulis. Pernyataan tentang konsep ini akan masuk ke dalam sistem ingatan. Peserta didik dinyatakan berhasil dalam belajar konsep tersebut apabila peserta didik mampu mengungkapkan kembali konsep tersebut dari sistem ingatannya.
- 2) Menyajikan contoh dan non-contoh ketika membahas konsep yang harus dikuasai peserta didik. Dengan adanya contoh dan non-contoh ini, penguasaan peserta didik terhadap konsep yang dipelajari akan lebih cepat dibandingkan apabila guru tidak memberikan contoh dan non-contoh.
- 3) Apabila peserta didik telah menguasai konsep yang sedang dipelajari, guru perlu memberikan penguatan terhadap peserta didik. Penguatan ini diberikan segera setelah peserta didik menunjukkan kemampuannya. Kesegeraan pemberian penguatan ini berpengaruh terhadap kecepatan peserta didik menguasai konsep yang dipelajari. Dengan adanya penguatan yang segera, siswa tidak perlu terlalu lama melakukan kegiatan "trial and error" untuk menguasai konsep yang dipelajari.³⁸

g. Pembelajaran Berorientasi pada Proses Belajar Aturan

Untuk membantu peserta didik belajar aturan secara optimal, guru hendaknya melakukan hal-hal:

- 1) Mengajukan pertanyaan yang bertujuan untuk mengingat kembali konsep-konsep yang telah dipelajari sebelumnya.
- 2) Menggunakan pernyataan verbal yang mengarahkan siswa terhadap aturan dan kaitannya dengan konsep yang telah dipelajari.
- 3) Meminta siswa untuk menunjukkan contoh penerapan aturan dan berikan balikan pada setiap tindakan peserta didik.³⁹

h. Pembelajaran Berorientasi pada Proses Belajar Pemecahan Masalah

Untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam belajar pemecahan masalah, guru hendaknya mengajukan berbagai permasalahan yang menarik. Masalah yang menarik bagi siswa adalah sesuatu yang baru. Dalam arti masalah tersebut belum pernah

³⁸ Mukhlisah, Dkk. *Teori Belajar dan Aplikasinya pada Pembelajaran ...*, 40

³⁹ Ibid.,

disampaikan kepada siswa. Di samping itu masalah yang diberikan hendaknya berada dalam jangkauan peserta didik, yakni sesuai dengan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka dimiliki.

Agar peserta didik berhasil dalam belajar pemecahan masalah, guru hendaknya memberikan petunjuk yang jelas kepada peserta didik. Petunjuk tersebut dapat berupa pertanyaan yang diajukan untuk mengingat kembali konsep, hukum atau aturan yang relevan dengan masalah yang dihadapi. Petunjuk tersebut dapat juga berupa bimbingan dalam mengarahkan pemikiran siswa.

3. Ciri-ciri Pembelajaran yang Berkualitas

Adapun ciri-ciri pembelajaran yang berkualitas antara lain:

a. Aktif

Ciri pertama pembelajaran yang berkualitas adalah aktif. Maksudnya dalam setiap pembelajaran memungkinkan peserta didik berinteraksi secara aktif dengan lingkungan, memanipulasi obyek-obyek yang ada di dalamnya dan mengamati pengaruh dari manipulasi obyek-obyek tersebut seperti siswa Aktif bertanya saat pelajaran berlangsung.⁴⁰ Dalam hal ini guru pun terlibat secara aktif, baik dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajarannya.

⁴⁰ Ana Isrofil, *Dasar Pendekatan Kontekstual*, 36

b. Kreatif

Ciri kedua pembelajaran yang berkualitas adalah kreatif. Maksudnya pembelajarannya membangun kreativitas peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan, bahan ajar, dan sesama peserta didik, utamanya dalam menghadapi tantangan atau tugas-tugas yang harus diselesaikan dalam pembelajaran. Dalam hal ini, guru pun dituntut untuk kreatif dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.⁴¹ Kreatifitas siswa dapat ditunjukkan dengan antusias mereka dalam menjawab pertanyaan dengan maju ke depan kelas maupun mereka mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan baik dan benar.

c. Efektif

Ciri ketiga pembelajaran yang berkualitas adalah efektif. Maksudnya, dengan pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena seluruh siswa mempunyai antusias yang tinggi dalam mengikuti pelajaran.⁴²

4. Meningkatnya Kualitas Pembelajaran

Meningkatkan kualitas pembelajaran pada dasarnya adalah peristiwa yang telah dirancang oleh guru (eksternal) untuk membantu proses belajar dalam diri peserta didik (internal). Bentuk seutuhnya dari setiap peristiwa tidak harus ditetapkan untuk semua pelajaran. Dalam hal

⁴¹ Ibid., 38

⁴² Ibid., 39

ini guru perlu mengembangkan sendiri berdasarkan setiap tujuan pembelajaran untuk dapat membantu proses belajar peserta didik.⁴³

Disamping itu kesembilan peristiwa pembelajaran tersebut tidak harus muncul dalam urutan sebagaimana dikemukakan di bawah ini, demikian pula tidak semua peristiwa tersebut harus digunakan dalam satu kegiatan pembelajaran. Kesembilan peristiwa pembelajaran itu adalah :

a. Menimbulkan Minat dan Memusatkan Perhatian

Peserta didik tidak terlalu siap dan tefokus perhatiannya pada awal proses pembelajaran. Guru perlu menimbulkan minat dan perhatian peserta didik melalui mengemukakan sesuatu yang baru, aneh, kontradiksi atau kompleks. Keterampilan ini merupakan bagian dari rasa seni mengajar guru dan memerlukan pemahaman tentang apa yang dapat menarik peserta didik. Pada bagian ini ada beberapa keterampilan mengajar yang dapat dilakukan, misalnya menggunakan pertanyaan pelacak, seperti; mengapa bumi ini bulat?, dan sebagainya.⁴⁴

b. Menyampaikan Tujuan Pembelajaran

Hal ini dilakukan agar peserta didik tidak menebak-nebak apa yang diharapkan dari dirinya oleh guru. Mereka perlu mengetahui unjuk kerja apa yang akan digunakan sebagai indikasi bahwa dirinya telah menguasai suatu pengetahuan/keterampilan. Cara ini juga

⁴³ Nuneng Habibah, *Paradigma Baru Pembelajaran Keagamaan*, (Jakarta: Balai Penelitian dan Pengembangan Agama, 2010), 73

⁴⁴ Tim Penyusun, *Penjaminan dan Pengendalian Mutu Pendidikan Madrasah*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2010), 27

sesuai dengan prinsip keterbukaan dan *fairness*. Keterampilan mengajarnya yaitu bisa memberikan acuan dengan mengemukakan tujuan, keterampilan menjelaskan yang mengusahakan agar peserta didik dapat diyakinkan tentang pentingnya pemahaman mengenai materi yang disampaikan.⁴⁵

c. Mengingat Kembali Konsep/Prinsip yang Telah Dipelajari yang Merupakan Prasyarat

Banyak pengetahuan baru yang merupakan kombinasi konsep/prinsip atau informasi yang sebelumnya telah dipelajari. Peserta didik perlu mengingat kembali hal-hal tersebut untuk dapat mempelajari materi baru dengan baik. Keterampilan mengajarnya dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik.

d. Menyampaikan Materi Pembelajaran

Dalam menyampaikan materi pembelajaran gunakan contoh, penekanan untuk menunjukkan perbedaan atau bagian yang penting, baik secara verbal maupun menggunakan *features* tertentu (warna, melingkari, menggarisbawahi, dan sebagainya). Di sini diperlukan keterampilan menjelaskan, keterampilan untuk membuat peserta didik dapat aktif berpikir. Disamping itu guru perlu menggunakan variasi media di samping penjelasan verbal.⁴⁶

e. Memberikan Bimbingan Belajar

⁴⁵ Ibid, 28

⁴⁶ Ibid.,

Bimbingan diberikan melalui pertanyaan-pertanyaan yang membimbing proses atau alur berpikir peserta didik. Bimbingan tidak dimaksudkan untuk memberikan jawaban kepada peserta didik. Perlu diperhatikan agar bimbingan tidak diberikan secara berlebihan, sebab bagi peserta didik yang cerdas akan dirasa meremehkan mereka. Tetapi bagi peserta didik yang lemah, kalau terlalu sedikit tidak akan membantu.

f. Memperoleh Unjuk Kerja Peserta Didik

Peserta didik diminta menunjukkan apa yang telah dipelajari, baik untuk meyakinkan guru bahwa peserta didik telah menguasai materi, juga untuk meyakinkan diri peserta didik sendiri. Keterampilan yang dapat dilakukan bisa dengan keterampilan mengelola proses kelompok.⁴⁷

g. Memberikan Umpan Balik Tentang Kebenaran Pelaksanaan Tugas

Umpan balik perlu diberikan untuk memberitahu kepada peserta didik sejauh mana kebenaran dari unjuk kerja yang sudah dihasilkannya. Keterampilan mengajar yang diperlukan bisa dengan memberi penguatan secara verbal, keterampilan menyusun seperangkat tes, dan sebagainya.⁴⁸

h. Mengevaluasi Hasil Belajar

Mengevaluasi hasil belajar dapat dilakukan melalui pemberian tes atau melakukan suatu tugas. Dalam hal ini masalah

⁴⁷ Tim Penyusun, *Penjaminan dan Pengendalian Mutu Pendidikan Madrasah*, 30

⁴⁸ *Ibid.*, 30

reliabilitas dan validitas tes yang diberikan, dan hasil evaluasi guru perlu dipertimbangkan.⁴⁹

i. Memperkuat Retensi dan Transfer Belajar

Unsur lupa sangat mempengaruhi retensi. Retensi dapat ditingkatkan dengan berkali-kali dengan menggunakan prinsip yang dipelajari dalam konteks yang berbeda. Kondisi dan situasi pada saat transfer belajar diharapkan terjadi, harus berbeda. Memecahkan suatu masalah dalam suasana kelas akan sangat berbeda dengan dalam suasana riil yang mengandung resiko.⁵⁰

C. Karakteristik Mata Pelajaran Fiqih di MTs

1. Pengertian Fiqih

Fiqih dalam arti tekstual dapat diartikan pemahaman dan perilaku yang diambil dari agama.⁵¹ Kajian dalam fiqih meliputi masalah *Ubudiyah* (persoalan-persoalan ibadah), *ahwal al-sakhsiyah* (keluarga), mu'amalah (masyarakat) dan, siyasah (negara).

Senada dengan pengertian di atas, Sumanto al-Qurtuby melihat fiqih “merupakan kajian ilmu Islam yang digunakan untuk mengambil tindakan hukum terhadap sebuah kasus tertentu dengan mengacu pada ketentuan yang terdapat dalam syariat Islam yang ada. Dalam perkembangan

⁴⁹ Ibid., 31

⁵⁰ Ibid., 32

⁵¹ Abdullah Nasihih Ulwan, *syari'at Islam Hukum yang Abadi* (Jakarta: Usamah Press, 1992), 13

selanjutnya fiqih mampu menginterpretasikan teks-teks agama secara kontekstual".⁵²

Dalam pengertian fiqih tersebut, maka dalam konteks pembelajaran fiqih di sekolah adalah salah satu bagian pelajaran pokok yang termasuk dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diberikan pada siswa-siswa Madrasah Tsanawiyah (MTs)

2. Karakteristik Pelajaran Fiqih MTs

Menurut Abu Wasiah Ulwan ada tujuh karakteristik fiqih, diantaranya adalah:

1. Robbaniyah
2. General
3. Universal
4. Orisinil
5. Mudah dan menghapuskan kesalahan
6. Melindungi maslahat manusia
7. Seimbang.⁵³

Sedangkan jika karakteristik fiqih di implementasikan pada Mata pelajaran fiqih dalam kurikulum MTs adalah salah satu bagian mata pelajaran PAI yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan hukum Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*Way of Life*) melalui

⁵² Sumanto al-Qurtuby, K.H MA. *Sahal Mahfudh; Era baru Fiqih Indonesia*, (Yogyakarta: Cermin, 1999), 134

⁵³ Ulwan, *Syari'at Islam...*, 9

kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.⁵⁴

Jadi karakteristik Pelajaran Fiqh di MTs adalah salah satu mata pelajaran yang Pendidikan Agama Islam yang merupakan peningkatan dari fikih yang telah dipelajari oleh peserta didik di Madrasah Tsanawiyah atau SMP. Peningkatan tersebut dilakukan dengan cara mempelajari, memperdalam serta memperkaya kajian fiqh yang baik menyangkut aspek iadah maupun muamalah yang dilandasi oleh kaidah-kaidah fiqh maupun ushul fiqh.

3. Tujuan Pelajaran Fiqh di MTs

Fiqh di MTs bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dalil naqli dan aqli. Pengetahuan dan pemahaman tersebut diharapkan menjadi pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial. Pembelajaran fiqh diarahkan untuk mengantarkan peserta didik dapat memahami pokok-pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat islam secara *kaffah* (sempurna).⁵⁵

Jadi pelajaran Fiqh di Madrasah Tsanawiyah berfungsi untuk: (a) Penanaman nilai-nilai dan kesadaran beribadah peserta didik kepada Allah

⁵⁴ <http://kemenag.go.id> tentang Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Ara Di Madrasah Tsanawiyah, diakses tanggal 3 Juli 2013.

⁵⁵ Ibid.,

SwT. sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat; (b) Penanaman kebiasaan melaksanakan hukum Islam di kalangan peserta didik dengan ikhlas dan perilaku yang sesuai dengan peraturan yang berlaku di Madrasah dan masyarakat; (c) Pembentukan kedisiplinan dan rasa tanggung jawab sosial di madrasah dan masyarakat; (d) Pengembangan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT. serta akhlak mulia peserta didik seoptimal mungkin, yang telah ditanamkan lebih dahulu dalam lingkungan keluarga; (e) Pembangunan mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui Fiqih Islam; (f) Perbaikan kesalahan-kesalahan, kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan dan pelaksanaan ibadah dalam kehidupan sehari-hari; (g) Pembekalan bagi peserta didik untuk mendalami Fiqih/hukum Islam pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

4. Ruang lingkup Materi Fiqih di MTs

Ruang lingkup fiqih di MTs dalam kurikulum berbasis kompetensi berisi pokok-pokok materi:

a. Hubungan manusia dengan Allah SWT.

Hubungan manusia dengan Allah SWT., meliputi materi: Thaharah, Shalat, Zakat, Haji, Aqiqah, Shadaqah, Infak, Hadiah dan Wakaf.

b. Hubungan manusia dengan sesama manusia.

Bidang ini meliputi Muamalah, Munakahat, Penyelenggaraan Jenazah dan Ta'iziyah, Warisan, Jinayat, Hubbul Wathan dan Kependudukan.

c. Hubungan manusia dengan alam (selain manusia) dan lingkungan.

Bidang ini mencakup materi, Memelihara kelestarian alam dan lingkungan, Dampak kerusakan lingkungan alam terhadap kehidupan, Makanan dan minuman yang dihalalkan dan diharamkan, Binatang sembelihan dan ketentuannya.⁵⁶

Sedangkan materi fiqih tingkat madrasah tsanawiyah adalah

- a. Bersuci
- b. Shalat & Sujud Sahwi
- c. Azan iqomah
- d. Zikir dan doa
- e. Sholat sunnah
- f. Puasa
- g. Zakat
- h. Haji dan Umroh
- i. Makanan dan minuman yang haram dan halal
- j. Muamalah.⁵⁷

⁵⁶ Ibid.,

⁵⁷ Ibid.,