

BAB II KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu proses perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Joyce bahwa *“each model guides us as we design instruction to help student achieve various objectives”* maksud kutipan tersebut adalah bahwa setiap model mengarahkan kita dalam merancang pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.¹⁵

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistem dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Dengan demikian aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan Eggen dan Kauchak bahwa model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar.¹⁶

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka

¹⁵ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu : Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam KTSP* , (Jakarta: Bumi Aksara 2011), 51.

¹⁶ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Konsep, Landasan Dan Implementasinya Pada KTSP*, (Jakarta: Kencana, 2010), 22.

panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat juga dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model sesuai dengan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.¹⁷

Adapun Pembelajaran sendiri menurut UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003, Bab I Pasal 1 Ayat 20 adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.¹⁸ Sedangkan menurut Nazarudin dalam bukunya yang berjudul manajemen Pembelajaran mengemukakan pendapat Margaret E.Bell Gredler bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar yang sifatnya internal.¹⁹

Pembelajaran sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan siswa yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara aktif, efektif dan inovatif. Pembelajaran merupakan suatu yang kompleks, artinya segala sesuatu yang terjadi pada proses pembelajaran harus merupakan suatu yang sangat berarti baik ucapan, pikiran maupun tindakan.²⁰

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pembelajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya. Material meliputi bukubuku, papan tulis, slide, film, audio, video, dan lain sebagainya. Fasilitas dan perlengkapan meliputi ruangan kelas, perlengkapan audio visual dan juga komputer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya.²¹

¹⁷ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 133.

¹⁸ Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, 2

¹⁹ Nazarudin, *Manajemen Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2007), 162

²⁰ Udin Syaefuddin Sa'ud, *Inovasi Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2009),124

²¹ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan ...*,57

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang.²²

Berdasarkan beberapa pengertian yang dikemukakan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh seorang guru di dalam kelas.

Sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan guru dalam memilihnya yaitu:²³

- a. Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai. Pertanyaan-pertanyaan yang dapat diajukan adalah:
 - 1) Apakah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berkenaan dengan kompetensi akademik, kepribadian, sosial dan kompetensi vokasional atau yang dulu di istilahkan dengan domain kognitif, afektif dan psikomotorik ?
 - 2) Bagaimana kompleksitas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai ?
 - 3) Apakah untuk mencapai tujuan itu memerlukan keterampilan akademik ?
- b. Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran:
 - 1) Apakah materi pembelajaran itu berupa fakta, konsep, hukum atau teori tertentu ?
 - 2) Apakah untuk mempelajari materi pelajaran itu memerlukan prasyarat atau tidak ?

²² Miftakhul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013) 2-3

²³ *Ibid*, 133-134

- 3) Apakah tersedia bahan atau sumber-sumber yang relevan untuk mempelajari materi itu ?
- c. Pertimbangan dari sudut peserta didik atau siswa
- 1) Apakah model pembelajaran sesuai dengan tingkat kematangan peserta didik ?
 - 2) Apakah model pembelajaran itu sesuai dengan minat, bakat, dan kondisi peserta didik ?
 - 3) Apakah model pembelajaran itu sesuai dengan gaya belajar peserta didik ?
- d. Pertimbangan lainya yang bersifat nonteknis
- 1) Apakah untuk mencapai tujuan hanya cukup dengan satu model saja ?
 - 2) Apakah model pembelajaran yang kita tetapkan dianggap satu-satunya model yang dapat digunakan ?
 - 3) Apakah model pembelajaran itu memiliki nilai efektifitas atau efisiensi ?

2. Fungsi Pembelajaran

Model pembelajaran tidak hanya berfungsi mengubah perilaku siswa sesuai dengan apa yang diharapkan, tetapi juga berfungsi mengembangkan beberapa aspek kemampuan yang bersangkutan dengan proses pembelajaran. Beberapa fungsi penting yang seharusnya dimiliki suatu model pembelajaran antara lain adalah sebagai berikut:²⁴

a. Bimbingan

Suatu model pembelajaran menjadi acuan bagi guru dan siswa mengenai apa yang seharusnya dilakukan, memiliki desain intruksional yang komprehensif dan mampu membawa guru dan siswa ke arah tujuan pembelajaran

²⁴ Dini Rosdiani, *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan kesehatan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 19-20.

b. Pengembangan kurikulum

Model pembelajaran selanjutnya dapat membantu mengembangkan kurikulum pada setiap kelas atau tahapan pendidikan.

c. Spesifikasi alat pelajaran

Model pembelajaran merinci semua alat pengajaran yang akan digunakan guru membawa siswa kepada perubahan-perubahan perilaku yang dikehendaki.

d. Memberikan perbaikan terhadap pengajaran

Model pembelajaran dapat membantu peningkatan aktivitas proses belajar mengajar sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa.

Namun untuk menunjang model pembelajaran yang sedemikian rupa perlu adanya tinjauan khusus terkait proses pembelajaran. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomer 41 tahun 2007 tentang standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, bahwa standar proses berisi kriteria minimal proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah diseluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Standar proses meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, penilaian proses pembelajaran dan pengawasan hasil pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

3. Pengertian Inovasi Pembelajaran

Berbicara mengenai inovasi (pembaruan) mengingatkan kepada istilah *invention* dan *discovery*, *invention* adalah penemuan sesuatu yang benar-benar baru, artinya hasil karya manusia. Adapun *discovery* adalah penemuan sesuatu (benda yang sebenarnya telah ada sebelumnya). Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, inovasi dapat

diartikan sebagai pemasukan atau pengenalan hal-hal yang baru; penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya (gagasan, metode atau alat). Jika ditinjau secara etimologi inovasi berasal dari bahasa latin “*innovation*” yang berarti pembaruan atau perubahan.²⁵

Wina Sanjaya mendefinisikan Inovasi pembelajaran sebagai suatu ide, gagasan atau tindakan-tindakan tertentu dalam bidang kurikulum dan pembelajaran yang dianggap baru untuk memecahkan masalah pendidikan.²⁶

Beragam definisi tentang inovasi telah dikemukakan oleh para ahli, diantaranya yaitu: Menurut Everett M. Rogers menyebutkan “*Innovation as an idea, practice, or object that is perceived as new by individual or another unit of adoption*”. Mengartikan inovasi sebagai suatu ide, gagasan, praktik atau objek/benda yang disadari dan diterima sebagai suatu hal yang baru oleh seseorang atau kelompok untuk diadopsi.²⁷ Stephen Robbins, inovasi sebagai suatu gagasan baru yang diterapkan untuk memprakarsai atau memperbaiki suatu produk atau proses dan jasa.

Menurut Ibrahim, inovasi pendidikan adalah segala inovasi di bidang pendidikan berupa gagasan, ide, alat atau metode yang baru bertujuan untuk mencapai suatu tujuan pendidikan atau memecahkan masalah yang terdapat dalam bidang pendidikan.²⁸ Sedangkan menurut Ansyar dan Nurtain, juga mengemukakan inovasi sebagai suatu gagasan, perbuatan, atau sesuatu yang baru dalam konteks sosial

²⁵ Mista Surnaya. “*Kontribusi Inovasi Pembelajaran Guru PAI Dan Efektivitas Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Harapan 3 Kec. Deli Tua Kab. Deli Serdang*”. Jurnal Edu Riligia, Vol. 1. No. 2, April-Juni 2017, diakses pada tanggal 31 Maret 2018.

²⁶ Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan KurikulumTingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: Kencana, 2010), 317-318.

²⁷ Fahrul Rizal, “*Penerapan Teori Difusi Inovasi dalam Perubahan SosialBudaya*”. Jurnal Hikmah, Vol. VI, No. 01. Januari 2013, diakses pada tanggal 15 Mei 2018.

²⁸ Kusnandi, *Model Inovasi Pendidikan Dengan Strategi Implementasi Konsep “Dare To Be Different”*. Jurnal Wahana Pendidikan, Volume 4,1. Januari 2017, diakses pada tanggal 31 Maret

tertentu untuk menjawab masalah yang dihadapi.²⁹ Dalam bidang pendidikan, inovasi biasanya muncul dari adanya keresahan pihak-pihak tertentu tentang penyelenggaraan pendidikan. Misalnya, keresahan guru pelaksanaan proses belajar-mengajar yang dianggap kurang berhasil, Keresahan pihak administrator pendidikan tentang kinerja, atau mungkin keresahan masalah terhadap kinerja dan hasil bahkan system pendidikan.³⁰

Keresahan-keresahan itu pada akhirnya membentuk permasalahan-permasalahan yang menuntut penanganan dengan segera. Upaya untuk memecahkan masalah itulah muncul gagasan dan ide-ide baru sebagai suatu inovasi. Dengan demikian maka dapat kita katakan bahwa inovasi itu ada karena adanya masalah yang dirasakan: hampir tidak mungkin inovasi muncul tanpa adanya masalah yang dirasakan.

Dari berbagai pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa inovasi pendidikan adalah suatu yang baru dalam situasi sosial tertentu yang digunakan untuk menjawab atau memecahkan suatu permasalahan dapat berupa ide, gagasan, benda atau mungkin tindakan.

4. Inovasi Guru

Dalam bahasa yang lebih eksplisit, inovasi tidak selalu mengisyaratkan atau mengharuskan pembaharuan absolut. Pembaharuan dapat dipandang sebagai inovasi apabila perubahan tersebut bagi seseorang, kelompok atau organisasi kelembagaan yang memperkenalkannya. Kerja tim atau manajemen partisipatif yang diperkenalkan dalam suatu lembaga pendidikan jug sebagai inovasi jika baru dalam lembaga tersebut, terlepas dari metode kerja tim tersebut pernah disosialisasikan pada lembaga lain atau tidak. Dalam proses implementasi kreativitas di sekolah, inovasi bisa bervariasi dari inovasi

²⁹ Fuad Ihsan, *Dasar-Dasar Kependidikan; Komponen MKDK* (Jakarta:Rineka Cipta, 2010), 192

³⁰ Muslimin, “*Perlunya Inovasi dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*”. *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya*, Vol 1. No 1 2013, diakses pada tanggal 30 maret 2021

yang relatif ringan hingga inovasi yang dapat merombak sistem kalangan sekolah yang dianggap sangat penting. Inovasi tidak harus setara dengan proses penemuan modul pembelajaran Quantum Learning, misalnya beberapa inovasi bisa diperkenalkan dalam waktu yang singkat (misalnya, memutuskan untuk menerapkan model *Classroom Management* yang baru dengan mengubah posisi duduk siswa dan guru), sementara bentuk inovasi lainnya mungkin memerlukan waktu yang cukup lama, sebagaimana diterapkan dalam pendidikan saat ini dengan istilah *Community Based Education*.

Menurut Rusdiana inovasi guru pendidikan agama Islam adalah kemampuan pendidik yang memegang mata pelajaran pendidikan agama Islam untuk mengekspresikan dan mewujudkan potensi daya berfikirnya, sehingga menghasilkan sesuatu yang baru dan unit mengkombinasikan sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih menarik³¹

5. Bentuk-Bentuk Inovasi Pembelajaran

Dalam pembahasan ini akan difokuskan tentang bentuk-bentuk inovasi pembelajaran dalam hal kewenangan guru saja, antara lain yaitu penggunaan metode dalam pembelajaran Kitab Kuning. Salah satu komponen yang tidak pernah absen dalam setiap kegiatan belajar-mengajar adalah metode. Dengan kata lain materi akan terasa mudah disampaikan oleh guru dan diterima oleh peserta didik jika pemilihannya tepat sesuai dengan karakteristik bidang studi masing-masing.

Maka, agar dapat memberikan pemahaman akan dijelaskan tentang pengertian metode, efektifitas penggunaan metode pembelajaran, tujuan pembelajaran serta proses pemilihan metode pembelajaran.

a. Pengertian Metode

Metode adalah suatu cara yang sistematis digunakan untuk menyampaikan suatu ide, gagasan, pemikiran, wawasan,

³¹ Rusdiana dan Yeti Hermayati, *Pendidikan Profesi Keguruan* (Bandung: Pustaka Setia, 2015),68

informasi, atau pencerahan kepada peserta didik agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan.³²

b. Efektifitas Penggunaan Metode Pembelajaran

Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Oleh karena itu, efektifitas penggunaan metode dapat terjadi bila ada kesesuaian antara metode dengan semua komponen pengajaran yang telah diprogramkan dalam satuan pembelajaran.³³

c. Tujuan Penggunaan Metode Pembelajaran

Dipilihnya beberapa metode tertentu dalam suatu pembelajaran bertujuan untuk memberi jalan atau cara sebaik mungkin bagi pelaksanaan dan kesuksesan. Metode bertujuan untuk lebih memudahkan proses dan hasil pembelajaran sehingga apa yang telah direncanakan bisa diraih dengan sebaik dan semudah mungkin. Metode bertujuan untuk mengantarkan sebuah pembelajaran ke arah tujuan tertentu yang ideal dengan tepat dan cepat sesuai yang diinginkan.

d. Pemilihan Metode Pembelajaran

Metode mengajar yang guru gunakan dalam setiap kali pertemuan kelas bukanlah asal pakai, tetapi disesuaikan dengan sifat dan bahan materi pelajaran yang akan disampaikan. Jarang sekali terdapat guru yang merumuskan tujuan pembelajaran dengan satu rumusan, tetapi guru pasti merumuskan lebih dari satu tujuan pembelajaran. Tujuan pengajaran tidak akan tercapai jika guru dalam memilih dan menentukan metode tidak dilakukan dengan pengenalan karakteristik dari masing-masing metode pengajaran. Oleh karena itu, yang terbaik dilakukan

³² Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM* (Semarang: Rasail, Media Media Group, 2008), 7.

³³ Anissatul Mufarrokah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jogjakarta: Teras, 2009), 81.

oleh guru adalah mengetahui kelebihan dan kekurangan dari beberapa metode pengajaran.³⁴

6. Perencanaan proses Pembelajaran

Perencanaan berasal dari kata rencana yang artinya pengambilan keputusan tentang apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan.³⁵ Perencanaan harus dimulai dari penetapan tujuan yang akan dicapai, kemudian menetapkan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut. Hal ini sejalan dengan Hamzah B. Uno yang menyatakan bahwa perencanaan merupakan suatu cara yang memuaskan untuk membuat kegiatan dapat berjalan dengan baik, disertai dengan berbagai langkah yang antisipatif guna memperkecil kesenjangan yang terjadi sehingga kegiatan tersebut mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dalam konteks pembelajaran, perencanaan dapat diartikan sebagai proses penyusunan materi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, penggunaan pendekatan dan metode pembelajaran serta penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.³⁶

Perencanaan Proses Pembelajaran yang baik tentu akan berdampak pada proses pembelajaran yang baik pula. Oleh sebab itu, dalam penyusunan perencanaan dibutuhkan pedoman sehingga perencanaan proses pembelajaran berfungsi sebagaimana mestinya. Menurut Wina Sanjaya, perencanaan proses pembelajaran meliputi program menyusun alokasi waktu, program tahunan, program semester, silabus dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran.

³⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, 75.

³⁵ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta, Kencana 2008), 23

³⁶ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2008), 17

Hal ini sebagaimana terdapat dalam permendiknas Nomer 41 Tahun 2007, Bahwa perencanaan pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) Namun pada Permendiknas tersebut lebih ditekankan pada silabus dan RPP.

a. Silabus

Silabus sebagai acuan pengembangan RPP memuat identitas mata pelajaran atau tema pelajaran, SK, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pen-capaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar. Silabus dikembangkan oleh satuan pendidikan berdasarkan Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), serta panduan penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).³⁷

b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai KD. RPP disusun untuk setiap KD yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Berdasarkan Permendiknas No. 41 tahun 2007, menyebutkan bahwa komponen dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) memuat identitas mata pelajaran, standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar.

Sebelum membuat RPP, terdapat prinsip-prinsip yang harus diperhatikan. Berdasarkan Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang standar proses untuk satuan pendidikan

³⁷ Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah

Dasar dan menengah, bahwa prinsip-prinsip dalam penyusunan RPP yaitu:³⁸

- 1) Memperhatikan perbedaan individu peserta didik RPP disusun dengan memperhatikan perbedaan jenis kelamin, kemampuan awal, tingkat intelektual, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan social, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan atau lingkungan peserta didik.
- 2) Mendorong Partisipasi aktif peserta didik Proses pembelajaran dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mendorong motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, dan semangat belajar.
- 3) Mengembangkan budaya membaca dan menulis Proses pembelajaran dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.
- 4) Memberikan umpan balik dan tindak lanjut RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi.
- 5) Keterkaitan dan keterpaduan RPP disusun dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara SK, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indicator pencapaian kompetensi, penilaian dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar.
- 6) Menerapkan teknologi dan informasi RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi

³⁸ Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah

informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

7. Pelaksanaan Proses Pembelajaran

Pelaksanaan proses pembelajaran menjadi komponen yang sangat penting dalam mewujudkan kualitas out put pendidikan. Oleh karena itu, pelaksanaan proses pembelajaran harus dilaksanakan secara tepat ideal dan proporsional.³⁹ Dengan demikian, guru harus mampu mengimplementasikan teori yang berkaitan dengan teori pembelajaran ke dalam realitas pembelajaran yang sebenarnya. Menurut Roy R.Lefrancois dikutip oleh Dimiyati Mahmud, menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran adalah pelaksanaan strategi-strategi yang telah dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁴⁰

Berdasarkan Permendiknas Nomor 41 tahun 2007 bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran terdapat persyaratan pelaksanaan proses pembelajaran baru kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran. Persyaratan pelaksanaan proses pembelajaran tersebut diantaranya meliputi:⁴¹

a. Rombongan belajar

Rombongan belajar merupakan jumlah maksimal peserta didik dalam setiap rombongan belajar, yaitu:

- a) SD/MI : 28 Peserta didik
- b) SMP/MT : 32 peserta didik
- c) SMA/MA : 32 peserta didik
- d) SMK/MAK : 32 peserta didik

b. Beban kerja Minimal guru

Beban kerja minimal guru mencakup kegiatan pokok yaitu merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran,

³⁹ M. Saekhan Munchit, *Pembelajaran Konstekstual*, (Semarang: RaSAIL Media Group, 2008), 109

⁴⁰ *Ibid*, 110

⁴¹ Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah

menilai hasil pembelajaran, membimbing dan melatih peserta didik serta melaksanakan tugas tambahan.

c. Buku Teks pelajaran

Buku teks pelajaran yang akan digunakan oleh sekolah/madrasah dipilih melalui rapat guru dengan pertimbangan komite sekolah/madrasah dari buku-buku teks pelajaran yang ditetapkan oleh menteri.

d. Pengelolaan kelas

Pengelolaan kelas antara lain meliputi pengaturan tempat duduk, kejelasan suara guru, pemberian penguatan dan umpan balik dan kesesuaian materi pelajaran dengan kecepatan dan kemampuan belajar peserta didik serta guru menghargai pendapat peserta didik.

Dalam pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan membuka sampai menutup pelajaran, yang terbagi menjadi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

1) Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan guru melakukan kegiatan yang meliputi mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran, melakukan apersepsi (mengaitkan dengan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari), menjelaskan tujuan pembelajaran, dan menjelaskan uraian materi sesuai silabus

2) Kegiatan Inti

Pelaksanaan kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD). Kegiatan inti menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran. Kegiatan inti meliputi proses eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi.

3) Kegiatan penutup

Meliputi kegiatan menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan, kegiatan penilaian, pemberian umpan balik dan dan memberikan tugas kepada peserta didik serta menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.⁴²

8. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian merupakan proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Dalam proses pembelajaran, penilaian memegang peranan yang penting salah satunya untuk mengetahui tercapai tidaknya proses pembelajaran yang telah dilakukan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Gronlund dikutip oleh Zainal Arifin, bahwa penilaian adalah suatu proses yang sistematis dari pengumpulan, analisis, dan interpretasi informasi atau data untuk menentukan sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran.⁴³

Penilaian pada dasarnya dilakukan untuk memberikan pertimbangan atau nilai berdasarkan kriteria tertentu. Hasil yang diperoleh dari penilaian dinyatakan dalam bentuk hasil belajar, dan Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai peserta didik dengan kriteria tertentu.⁴⁴

Oleh karena itu, penilaian hasil belajar mempunyai beberapa fungsi, yaitu:⁴⁵

- a. Alat untuk mengetahui kemajuan dan perkembangan serta keberhasilan siswa setelah melakukan kegiatan belajar mengajar selama jangka waktu tertentu.

⁴² Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah

⁴³ Nana Sudjana, *Penilaian Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), 3

⁴⁴ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 4

⁴⁵ Ngilim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002), 5-6

- b. Alat untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pembelajaran.
- c. Alat untuk keperluan Bimbingan dan Konseling (BK)
- d. Alat untuk keperluan pengembangan dan perbaikan

Selain beberapa fungsi penilaian hasil belajar, penilaian hasil belajar didasarkan pada beberapa prinsip, yaitu:

- 1) Sahih berarti penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur.
- 2) Objektif berarti penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas.
- 3) Adil berarti penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena berkebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang tertentu.
- 4) terpadu, berarti penilaian tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.
- 5) terbuka, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian dan dasar pengambilan keputusan diketahui oleh pihak yang berkepentingan
- 6) menyeluruh dan berkesinambungan, berarti penilaian mencakup semua aspek kompetensi
- 7) sistematis, berarti penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap
- 8) beracuan kriteria, berarti penilaian didasarkan pada pencapaian kompetensi yang ditetapkan
- 9) akuntabel, berarti penilaian dapat dipertanggungjawabkan.⁴⁶

Penilaian hasil belajar dapat dilakukan melalui kegiatan ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, ulangan kenaikan kelas, ujian sekolah/madrasah, dan ujian nasional. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas)

⁴⁶ Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 20 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah

Nomor 20 tahun 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan Penilaian hasil belajar oleh pendidik menggunakan berbagai teknik yang disesuaikan dengan karakteristik kompetensi dan tingkat perkembangan peserta didik. Teknik tersebut meliputi:

- a) Teknik Tes berupa tes tertulis, tes lisan, dan tes praktik atau tes kinerja,
- b) Teknik Observasi atau pengamatan dilakukan selama pembelajaran berlangsung dan/atau diluar kegiatan pembelajaran
- c) Teknik Penugasan baik perseorangan maupun kelompok dapat berbentuk tugas dan/atau proyek.⁴⁷

Berdasarkan pendapat diatas, dapat dipahami bahwa model pembelajaran, proses perencanaan, pelaksanaan dan penilaian hasil pembelajaran akan membantu guru dalam mencapai tujuan dari proses pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya. Jadi, dengan pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan akan mampu meningkatkan kompetensi kemampuan belajar siswa/i.

B. Kitab Kuning

1. Pengertian Kitab Kuning

Dalam dunia pesantren asal-usul penyebutan atau istilah dari kitab kuning belum diketahui secara pasti, Penyebutan ini didasarkan pada sudut pandang yang berbeda. Namun menurut Amin Haidar Kitab Kuning adalah kitab-kitab berbahasa arab tanpa harokat sehingga dinamai kitab gundul, untuk dapat membacanya peserta didik/ santri harus menguasai ilmu alat yaitu: Nahwu dan Shorof.⁴⁸

Sebutan kitab kuning itu sendiri sebenarnya merupakan sebuah ejekan dari pihak luar, yang mengatakan bahwa kitab kuning itu kuno, ketinggalan zaman, memiliki kadar keilmuan yang rendah, dan lain

⁴⁷ Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 20 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah

⁴⁸ M. Amin Haedar, *Masa Depan Pesantren*, (Jakarta: IRD PRESS, 2004), 37.

sebagainya. Hal ini senada dengan apa yang dinyatakan oleh Masdar F. Mas'udi: "kemungkinan besar sebutan itu datang dari pihak orang luar dengan konotasi yang sedikit mengejek". Terlepas dengan maksud apa dan oleh siapa dicetuskan, istilah itu ini telah semakin memasyarakat baik di luar maupun di lingkungan pesantren.⁴⁹

Imam Bawani dalam buku "Tradisionalisme dalam Pendidikan Islam", memberikan batasan term kitab kuning yaitu kitab-kitab berbahasa Arab yang dikarang oleh ulama' masa lalu, khususnya pada abad pertengahan.⁵⁰

Menurut Zuhri sebagaimana dikutip Arifin bahwa kitab kuning biasanya ditulis atau dicetak memakai huruf Arab dalam bahasa Arab, Melayu, Sunda, dan sebagainya. Hurufnya tidak diberi harokat atau tanda baca dan arena itu sering disebut dengan kitab gundul. Umumnya kitab ini dicetak dengan kertas berwarna kuning, berkualitas murah, lembaran-lembarannya terlepas atau tidak berjilid, sehingga mengambil bagian yang diperlukan tanpa harus membawa satu kitab yang utuh. Lembaran-lembaran yang terlepas ini disebut korasa, dan satu korasa biasanya berisi delapan halaman.⁵¹

Dikalangan pesantren sendiri, di samping istilah "kitab kuning", terdapat juga istilah "kitab klasik" (*al-kutub alqadimah*), karena kitab yang ditulis merujuk pada karya-karya tradisional ulama' berbahasa Arab yang gaya dan bentuknya berbeda dengan buku modern.⁵²

Dan karena rentang kemunculannya sangat panjang maka kitab ini juga disebut dengan "kitab kuno". Bahkan kitab ini, di kalangan pesantren juga kerap disebut dengan "kitab gundul". Disebut demikian karena teks didalamnya tidak memakai syakal (*harakat*). bahkan juga tidak disertai dengan tanda baca, seperti koma, titik, tanda seru, tanda

⁴⁹ M. Darwam Rahardjo, *Pergulatan Dunia Pesantren*, (Jakarta: P3M, 1985), 55.

⁵⁰ Imam Bawani, *Tradisionalisme Dalam Pendidikan Islam*, (Surabaya: Al- Ikhlas, Cet I, 1993), 135.

⁵¹ Imron Arifin, *Kepemimpinan*, (Bogor: Bulan Bintang, 2000), 10

⁵² Endang Turmudi, *Perselingkuhan Kiai dan Kekuasaan*, (Yogyakarta: LKiS, 2004), 36.

tanya, dan lain sebagainya. Untuk memahami kitab kuning di esantren telah ada ilmu yang dipelajari santri yaitu ilmu alat atau nahwu dan sharaf.⁵³

Adapun pengertian umum yang beredar dikalangan pemerhati masalah pesantren adalah: bahwa kitab kuning selalu dipandang sebagai kitab-kitab keagamaan yang berbahasa arab, atau berhuruf arab, sebagai produk pemikiran ulama-ulama lampau (*As-Salaf*) yang ditulis dengan format khas pra-moderen, sebelum abad ke-17-an M. dalam rumusan yang lebih rinci definisi kitab kuning adalah: a. ditulis oleh ulama-ulama asing, tetapi secara turun temurun menjadi referensi yang dibuat pedoman oleh para ulama Indonesia. b. ditulis oleh ulama Indonesia sebagai karya tulis yang “*independen*”. dan c. ditulis oleh ulama Indonesia sebagai komentar atau terjemah atas kitab karya ulama asing.⁵⁴

Menurut abdurrahman Wahid jika kitab kuning, termasuk kitab-kitab yang belum dicetak (*maktutah*), diteliti secara substansional, maka tentu semua itu merupakan penjabaran dari Al-Qur'an dan Hadis Nabi, atau refrensinya paling tidak mengambil legitimasi dari dua sumber ajaran ini.⁵⁵

Sementara itu, menurut Azyumardi Azra, Kitab Kuning adalah kitab-kitab keagamaan berbahasa Arab, Melayu, Jawa atau bahasa-bahasa lokal lain di Indonesia dengan menggunakan aksara Arab, yang selain ditulis oleh ulama Timur Tengah, juga ditulis oleh ulama Indonesia sendiri. Pengertian ini merupakan perluasan dari terminologi Kitab Kuning yang selama ini, yaitu kitab-kitab keagamaan berbahasa Arab, menggunakan Kitab Kuning relevan dengan kehidupan sekarang.⁵⁶

⁵³ Harakat ialah tanda-tanda yang menunjukkan huruf ganda, bunyi pendek, dan tidak berbaris, (Eksiklopedi Islam, Jakarta: PT. Ichtiar Baru Van Hoeve, 2000), 151.

⁵⁴ Sa'id Aqiel Siradj dkk, *Pesantren Masa Depan*, (Cirebon: Pustaka Hidayah, 2004), 222.

⁵⁵ Abdurhman Wahid, *Pesantren Masa Depan*, (Jakarta: Pustaka Hidayah 1999), 253.

⁵⁶ Azra, *Pendidikan Islam*, 143

Selain itu, paparan diatas ciri-ciri yang melekat dengan kitab kuning sendiri yaitu pertama : penyusunannya dari yang lebih besar terinci ke yang lebih kecil seperti *kitabun, babun, fashlun, far''un*, dan seterusnya. Kedua: tidak menggunakan tanda baca yang *lazim*, tidak memakai titik, koma, tanda seru, tanda tanya, dan lain sebagainya. Ketiga: selalu digunakan istilah (*idiom*) dan rumus- rumus tertentu seperti untuk menyatakan pendapat yang kuat dengan memakai istilah *Al-madzhab, Al-ashlah, as-shalih, Al-arjah, Al-rajih*, dan seterusnya, untuk menyatakan kesepakatan antar Ulama beberapa istilah *ijmaan*, sedang untuk menyatakan kesepakatan antar Ulama dalam satu madzhab digunakan istilah *ittifaaqan*.⁵⁷

Berdasarkan paparan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa kitab kuning adalah kitab yang senantiasa berpedoman pada Al- Qur'an dan Hadits, dan yang ditulis oleh para ulama-ulama terdahulu dalam lembaran-lembaran ataupun dalam bentuk jilidan baik yang dicetak diatas kertas kuning maupun kertas putih dan juga merupakan ajaran islam yang merupakan hasil interprestasi para ulama dari kitab pedoman yang ada, serta hal-hal baru yang datang kepada islam sebagai hasil dari perkembangan peradaban islam dalam sejarah.

2. Karakteristik dan ciri-ciri Kitab Kuning

Kitab Kuning memiliki ciri has tersendiri yang jarang ditemui dalam buku buku lain dan hal ini yang membedakannya dengan kitab-kitab lain. diantaranya adalah:⁵⁸

- a. Pada umumnya merupakan hasil karya abad pertengahan
- b. Struktur kalimatnya banyak dimulai dengan kata kerja
- c. Banyak menggunakan kata ganti (*dhamir*)

⁵⁷ Sahal Mahfudh, *Nuansa Fiqih Sosial*, (Yogyakarta : LKiS, 1994), 264.

⁵⁸ M. Dawam Raharjo, *Pergulatan Dunia Pesantren* (Jakarta: P3M, 1985), 55.

- d. Struktur kata yang digunakan dalam bahasanya mengenal *Isytiqaq* atau perubahan yang terjadi dalam kata itu sendiri
- e. Kitab kuning yang disebut juga kitab gundul pada umumnya tidak berharakat
- f. Ukurannya besar, hurufnya kecil-kecil serta tidak mengenal titik atau koma
- g. Struktur kalimat dalam bahasanya mengenal *i'rab* atau perubahan bentuk akhir kata
- h. Penyajiannya sederhana dalam sistematika, pergeseran dari sub topik ke sub topik lain tidak menggunakan alinea baru, tetapi dengan pasal atau kode
- i. Pada umumnya disajikan dalam dua komponen *matan* dan *syarah*, *matan* terletak di luar garis segi empat yang mengelilingi *syarah*.
- j. Penjilidan kitab kuning biasanya dengan sistem *korasan*, di mana lembaran-lembarannya dapat dipisahkan sehingga dapat memudahkan pembaca untuk menelaahnya kembali sambil santai tanpa harus menggotong seluruh tubuh kitab yang kadang-kadang mencapai ratusan halaman.

Adapun ciri-ciri kitab kuning yang melekat pada Proses belajar mengajar adalah pada isi kurikulum yang mana terfokus di ilmu-ilmu agama, misalnya tafsir, hadits, nahwu, sharaf, tauhid, tasawuf, dan lain sebagainya. Literatur-literatur tersebut memiliki ciri-ciri sebagai berikut:⁵⁹

- 1) kitab-kitabnya menggunakan bahasa Arab
- 2) umumnya tidak memakai *syakal* (tanda baca atau baris) bahkan tanpa memakai titik, koma.
- 3) berisi keilmuan yang cukup berbobot.
- 4) metode penulisannya dianggap kuno dan relevansinya dengan ilmu kontemporer kerap kali tampak menipis.

⁵⁹ Muhaimin, *Pemikiran Pendidikan Islam* (Bandung: Trigenda Karya, 1993), 300.

- 5) lazimnya dikaji dan dipelajari di pondok pesantren, maupun madrasah dinaungan pesantren,
- 6) banyak di antara kertasnya berwarna kuning.

3. Indikator Kemampuan Membaca Kitab Kuning

a. Ketepatan dalam membaca

Mengenai kategori dalam ketepatan dalam membaca, didasarkan atas kaidah-kaidah aturan membacanya, diantara peserta didik mengetahui dan menguasai kaidah-kaidah nahwiyah (tata bahasa) dan kaidah sharfiyah sebagaimana diutarakan dan dirumuskan oleh Taufiqul Hakim.⁶⁰

b. Kepahaman Mendalam Isi (*Tarjamah*)

Aktifitas membaca tidaklah hanya sebatas membaca pada teks tertulis, melainkan membaca yang disertai dengan pemahaman atas teks tertulis tersebut. Dalam rangka memahami bacaan seseorang akan lebih mengetahui maksud, ide-ide, gagasan dan pokok pikiran yang dikehendaki oleh penulis (*mu'alif*). Secara mendalam ia dapat mengetahui kosa kata dan struktur kalimat dalam teks tersebut karena pada dasarnya membaca merupakan proses pembentukan makna dalam teks-teks tertulis.

Orang akan mampu mengucapkan huruf-huruf tercetak namun tidak dapat memahami maknanya juga bukan membaca, demikian juga ketika kita melafadzkan kata bahasa asing yang tidak kita ketahui maknanya. Dari sudut pandang ini membaca mencakup kemampuan untuk mengenal kata dan kemampuan untuk memahami. Hal ini merupakan tugas kompleks yang memerlukan integrasi kemampuan dan sumber informasi.

Hakikat membaca adalah memahami isi bacaan dari teks-teks tertulis, siswa telah meningkat pada tahapan pola belajarnya yaitu belajar dan memahami pesan yang terkandung dalam teks. Memahami

⁶⁰ Taufiqul Hakim, *Metode Praktis Mendalami Al-Qu'an dan Mmembaca Kitab Kuning*. (Jepara: Al-Falah 2003)

bacaan dari kandungan isi kitab kuning bukanlah seperti membaca tulisan-tulisan berbahasa non-arab, ini membutuhkan perhatian khusus, kecermatan dan ketekunan dalam memahaminya.

Dengan memahami kitab kuning serta kandungan isinya secara detail yang ditunjang dengan penguasaan kaidah nahwiyah dan shorfiyahnya secara tidak langsung siswa dapat menghayati dan menumbuhkan *dzauq Al-Arabiyyah*, yang sangat mempengaruhi pemahaman atas nilai sastra yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadis Nabi.⁶¹

c. Dapat mengungkapkan isi bacaan (*Fahmu maqru'*)

Kemampuan siswa dapat membaca kitab kuning dalam aktifitas belajarnya merupakan tuntutan utama sebagaimana yang diterapkan dalam kurikulum. Hal ini dimaksud untuk membekali siswa dalam mempelajari ilmu-ilmu agama islam yang bersumber dari kitab-kitab klasik, setelah mereka mampu membaca dengan tepat, mereka juga diminta untuk dapat mengungkapkan isi bacaan, para siswa yang mampu membaca kitab kuning secara aturan bakunya tetapi mereka juga lemah dalam mengungkapkan isi kandungannya. Atau sebaliknya itu terjadi dikarenakan oleh suatu hal tertentu, misalnya mereka hanya memahami kaidah-kaidah bahasa arab akan tetapi tidak memiliki ketrampilan membaca kitab kuning dan lain-lain. Oleh karena itu idealnya adalah mampu membaca kitab kuning disertai juga mampu mengungkapkan isi bacaan.

Untuk mengetahui bahwa siswa sudah menguasai apa yang ia baca antara lain dengan membuktikan bahwa siswa tersebut mampu menjelaskan apa yang ia baca, dengan membaca ia akan mendapatkan khazanah pengetahuan keilmuan yang lebih banyak dibandingkan dengan kawan lain yang kurang membaca maupun memuthola'ah

⁶¹ Sahal Mahfudh, *Nuansa Fiqih Sosial*, (Yogyakarta : LKiS, 1994), 275

kembali pelajaranya, karena memang membaca dan memuthola'ah modal utama dalam proses pembelajaran.⁶²

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemahiran membaca kitab kuning

a. Faktor Internal: Minat dan Kemampuan

Menurut Sholih Abdul Aziz minat adalah kesediaan (kecenderungan) dalam sumber tindakan, seseorang lebih cenderung melakukan suatu kegiatan / tindakan secara tidak langsung dipengaruhi oleh adanya minat dalam diri seorang tersebut dengan begitu kemampuannya dalam melakukan sebuah tindakan secara relevan mampu terlaksanakan dengan baik, senang hati dan terarah.⁶³

Adapun Menurut Abdur rahman Sholeh, minat merupakan faktor pendukung bagi seseorang dalam melaksanakan usahanya, dengan adanya minat yang cukup besar akan mendorong seseorang untuk mencurahkan perhatiannya. Hal tersebut akan meningkatkan pola seluruh jiwanya untuk dipusatkan pada kegiatan yang sedang dilakukannya. Demikian pula dalam kegiatan belajar, maka ia akan merasa bahwa belajar itu merupakan yang sangat penting atau penting bagi dirinya sehingga ia berusaha memusatkan seluruh perhatiannya kepada hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar dan dengan senang hati akan melakukannya, yang menunjukkan bahwa minat belajar mempunyai pengaruh aktifitas-aktifitas yang dapat menjaga minat belajarnya.⁶⁴

Memang tidak heran jika seorang siswa memiliki minat yang kuat dalam belajar maka secara signifikan akan timbul perhatian terhadap pelajaran yang diminatinya dan ini menjadi bekal awal mereka untuk menguasai beberapa materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh

⁶² Qodzi Azizi, *Pendidikan Agama Islam Mmembangun Etika Sosial*, (Semarang: Aneka Ilmu 2003) 155

⁶³ Sholeh Abdul Aziz, *At Tarbiyah Wa At Thuruq Al Tadris*, (Mesir: Darul Ma'arif 1979), 206

⁶⁴ Abdur Rahman Sholeh, dkk, *Psikologi suatu pengantar*, (Jakarta: Permadia Media 2004), 268.

para gurunya dalam proses belajar mengajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas.⁶⁵

b. Faktor Eksternal: Sarpras Belajar Mengajar

Yaitu kegiatan yang berkaitan dengan manusia maupun dengan benda/alat, karena demi terciptanya suasana dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam penyampaian materi guna pencapaian keberhasilan atau kemampuan siswa-siswi membaca kitab kuning. Ini yang nanti akan mengantar kepada pemahaman secara paripurna. Namun ketika guru menerangkan materi memakai bahasa yang belum difahami atau dimengerti seperti bahasa arab ataupun bahasa jawa siswa-siswi masih pada mengalami kesulitan pemahaman materi pembelajaran tersebut maka dari situ seorang fasilitator/ guru harus bersikap profesional dengan memberdayakan media teknologi dalam proses belajar mengajar.⁶⁶

C. Basis Teknologi Digital

1. Pengertian Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital

Menurut Arif Sadiman Pengertian Media Pembelajaran Digital Secara umum adalah konsep pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik untuk menyampaikan isi materi yang diajarkan.⁶⁷ Adapun menurut John rangkaian media pembelajaran meliputi: Komputer, .internet, satelit, tape audio/ video, TV interaktif dan CD ROM adalah sebagian media elektronik yang dimaksudkan di dalam kategori ini kemudian mendefinisikan media pembelajaran digital sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan.⁶⁸

⁶⁵ M. Basiruddin Usman, *Metodelogi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta: Ciputat Press 2005), 8.

⁶⁶ Arief S Sadiman, dkk. *Media Pendidikan*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada Latuheru 2002), 15

⁶⁷ *Ibid*,17

⁶⁸ John D..*Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini* . Jakarta:Depdikbud &P2 LPTK 1988. 19

Pada era digital atau era informasi sekarang ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat. Perkembangan ini memiliki dampak semakin terbuka dan tersebar nya informasi dan pengetahuan dari dan ke seluruh dunia menembus batas jarak, tempat, ruang dan waktu. Kenyataannya dalam kehidupan manusia di era digital ini akan selalu berhubungan dengan teknologi.

Teknologi pada hakikatnya adalah proses untuk mendapatkan nilai tambah dari produk yang dihasilkannya agar bermanfaat. Teknologi telah mempengaruhi dan mengubah manusia dalam kehidupannya sehari-hari, sehingga jika sekarang ini ‘gagap teknologi’ maka akan terlambat dalam menguasai informasi, dan akan tertinggal pula untuk memperoleh berbagai kesempatan maju. Informasi memiliki peran penting dan nyata, pada era masyarakat informasi *information society* atau masyarakat ilmu pengetahuan *knowledge society*.⁶⁹

Informasi dan komunikasi sebagai bagian dari teknologi juga sedang berkembang sangat pesat, mempengaruhi berbagai kehidupan dan memberikan perubahan terhadap cara hidup dan aktivitas manusia sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat pula, diantaranya dengan adanya pembelajaran digital (*digital learning*).

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi itu, pendidikan dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat. Pendidikan tidak antipati atau alergi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun sebaliknya menjadi subyek atau pelopor dalam pengembangannya. Orang-orang yang berkepentingan dengan pendidikan dituntut memiliki kemampuan memahami teknologi sesuai dengan kebutuhannya atau melek teknologi yang disebut juga memiliki literasi teknologi,

karena akan berperan dalam kehidupan masa kini dan masa yang akan datang. Akibatnya, dalam dunia pendidikan pada masa kini dan

⁶⁹ Munir. *Pembelajaran Digital*. (Bandung: Alfabeta.2017), 1-2.

masa yang akan datang ada beberapakecenderungan antara lain sistem pembelajaran yang semakin berkembang dengan adanya kemudahan untuk menyelenggarakan pendidikan.⁷⁰

Aplikasi teknologi informasi dan komunikasi yang merupakan pengembangan teknologi, diantaranya adalah media komputer. Komputer merupakan alat dan aplikasi teknologi berbasis informasi dan komunikasi yang dimanfaatkan sebagai perangkat utama untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat dengan memproses, menyajikan, dan mengelola informasi. Pengolahan data dengan komputer disebut dengan Pengolaan Data Elektronik (*Electronic Data Processing– EDP*). Pengolaan Data Elektronik adalah proses manipulasi data menjadi suatu informasi yang lebih berguna. Data merupakan objek yang belum diolah dan akan dilakukan pengolahan yang sifatnya masih mentah. Sedangkan informasi adalah data yang telah diolah dan sifatnya menjadi data lain yang bermanfaat.⁷¹

2. Tujuan pembelajaran menggunakan Teknologi Digital

Tujuan utama Teknologi pembelajaran sebagai pemecah masalah dalam pembelajaran, dan teknologi belajar sebagai perangkat lunak yang didalamnya terdapat cara-cara yang sistematis untuk memecahkan masalah karena sudah canggihnya teknologi. Dalam teknologi pembelajaran dapat menyelesaikan permasalahan dan pedoman nyata sumber belajar yang dapat dirujuk untuk belajar.⁷² Dalam Sisdiknas, pasal 40 , di mana salah satu ayat nya berbunyi :

Guru dan tenaga kependidikan berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis dan PP No. 19 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat (1). Dalam PP No 19, ayat (1) dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk

⁷⁰ *Ibid* 3

⁷¹ *Ibid*, 4.

⁷² M. Atwi Suparman & Aminudin Zuhairi, *Pendidikan Jarak Jauh Teori dan Praktek*, (Jakarta: Pusat Penerbitan universitas Terbuka, 2004), 345-346.

berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik dan psikologis siswa.⁷³

3. Teori Yang Mendasari Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital

Menurut Ignas Ada tiga teori belajar utama sebagai dasar pembelajaran berbasis teknologi informasi, yaitu behaviorisme, kognitivisme dan konstruktivisme.⁷⁴

a. Behaviorisme

Para Penganut aliran behaviorisme menganggap bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati yang disebabkan oleh stimulus eksternal. Mereka melihat pikiran sebagai "kotak hitam", respons terhadap suatu stimulus dapat diamati secara kuantitatif, dengan mengabaikan pengaruh proses berfikir yang terjadi di pikiran. Menurut Fandi Jayanto dalam bukunya menyoroti empat aspek yang relevan untuk merealisasikan materi pembelajaran berbasis teknologi digital/*e-learning* berkaitan dengan pemikiran behaviorisme, yakni:

- 1) Bahan ajar sebaiknya dipecah menjadi langkah-langkah instruksional yang dihadirkan secara deduktif, yaitu dimulai dengan rumus, hukum, kategori, prinsip, definisi, dengan memberikan contoh-contoh untuk meningkatkan pemahaman.
- 2) Perancang harus menetapkan urutan pengajaran dengan menggunakan percabangan bersyarat ke unit instruksional lain. Umumnya, kegiatan diurutkan dari mudah ke sukar atau kompleks.
- 3) Untuk meningkatkan efisiensi belajar, siswa diminta mengulangi bagian tertentu maupun mengerjakan tes

⁷³ Mohammad Yazdi, "E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi" (Jurnal Ilmiah Foristek Vol. 2, No. 1, Maret 2012), 143.

⁷⁴ Ignasius Fandy Jayanto *Desain Pembelajaran Berbasis ICT/E-Learning* <http://igfandyjayanto.blogspot.co.id/2012/10/desain-pembelajaran-berbasis-ict-e.html>

diagnostik. Meskipun demikian, perancang dapat juga mengizinkan siswa memilih pelajaran berikutnya, yang memungkinkan siswa mengontrol proses belajarnya sendiri.

- 4) Pendekatan behaviorisme menyarankan untuk mendemonstrasikan ketrampilan dan prosedur yang dipelajari. Siswa diharapkan meningkatkan kemahirannya melalui latihan berulang-ulang dengan umpanbalik yang tepat. Pesan-pesan pemberi semangat digunakan untuk meningkatkan motivasi.⁷⁵

Secara keseluruhan, behaviorisme merekomendasi pendekatan terstruktur dan deduktif untuk mendesain bahan ajar, sehingga konsep dasar, ketrampilan, dan informasi faktual dapat cepat diperoleh siswa. Implikasi lebih jauh terhadap pembelajaran berbasis teknologi digital/ *e-learning* adalah belajar secara drill, memilah-milah bahan ajar, mengases tingkat prestasi, dan memberikan umpan balik. Tetapi, efektivitas pendekatan desain behaviorisme untuk tugas-tugas berfikir tingkat tinggi masih belum terbukti.

b. Kognitivisme

Para Penganut aliran kognitivisme menganggap bahwa belajar merupakan proses internal yang melibatkan memori, motivasi, refleksi, berfikir, dan meta kognisi. Dalam pandangan aliran tersebut, pikiran manusia memanipulasi simbol-simbol seperti komputer memanipulasi data. Karena itu, siswa dianggap sebagai prosesor informasi. Psikologi kognitif meliputi proses belajar dari pemrosesan informasi, di mana informasi diterima di bermacam-macam indera, ditransfer ke memori jangka pendek dan jangka panjang. Informasi menjalani aliran transformasi

⁷⁵ Novi Irwan Nahar, *Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam proses Pembelajaran* Desember 2016 Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial Vol,1, 4-6

dalam pikiran manusia sampai informasi tersebut tersimpan secara permanen di memori jangka panjang dalam bentuk paket-paket pengetahuan. Aliran kognitivisme mengakui pentingnya perbedaan individu dan bermacam-macam strategi belajar untuk mengakomodasi perbedaan tersebut.

Gaya belajar yang berbeda-beda mengacu ke bagaimana siswa menerima, berinteraksi, dan merespons bahan ajar. Perancang instruksional harus memikirkan aspek-aspek berikut untuk merealisasi materi pembelajaran berbasis teknologi digital/*e-learning*, yakni:

- 1) Strategi pengajaran sebaiknya meningkatkan proses belajar dengan mendayagunakan semua indera, memfokuskan perhatian siswa melalui penekanan pada informasi penting, dan menyesuaikan dengan level kognitif siswa.
- 2) Perancang instruksional sebaiknya mengaitkan informasi baru dengan informasi lama yang telah ada di memori jangka panjang. Hal ini dapat dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan awal untuk mengaktifkan struktur pengetahuan yang diperlukan untuk materi ajar baru.
- 3) Strategi menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi sebaiknya digunakan untuk menstimulasi belajar level tinggi.
- 4) Bahan ajar sebaiknya memasukkan aktivitas untuk gaya belajar yang berbeda-beda.
- 5) Siswa perlu dimotivasi untuk belajar melalui strategi belajar yang menstimulasi motivasi intrinsik (berasal dari diri siswa) dan motivasi ekstrinsik (berasal dari guru).

- 6) Strategi pengajaran sebaiknya mendorong siswa menggunakan ketrampilan meta kognitifnya dengan cara merefleksi apa yang mereka pelajari, berkolaborasi dengan siswa lain maupun memeriksa kemajuan belajar mereka sendiri.⁷⁶

Akhirnya, strategi pengajaran sebaiknya menghubungkan materi ajar dengan situasi riil di kehidupan mereka, sehingga siswa dapat mengaitkan pengalaman mereka sendiri. Secara keseluruhan, perancang instruksional harus memikirkan mulai dari perbedaan aspek-aspek gaya belajar sampai motivasi, kolaborasi maupun meta kognitif. Pendekatan berfokus pada kognitif sesuai untuk mencapai tujuan belajar tingkat tinggi. Kelemahannya adalah jika siswa tidak mempunyai pengetahuan prasyarat.

c. Konstruktivisme

Para Penganut aliran konstruktivisme menganggap bahwa siswa membangun pengetahuannya dari pengalaman belajarnya sendiri. Belajar dapat dilihat sebagai suatu proses yang aktif, dan pengetahuan tidak dapat diterima dari luar maupun dari orang lain. Siswa sebaiknya diberi kesempatan untuk membangun pengetahuan bukan diberi pengetahuan melalui pengajaran. Perancang instruksional harus memikirkan aspek-aspek berikut untuk merealisasi materi pembelajaran berbasis teknologi digital/*e-learning*, sebagai berikut:⁷⁷

- 1) Belajar sebaiknya merupakan proses yang aktif. Siswa diberi kesempatan melakukan aktivitas seperti meminta siswa menerapkan informasi pada situasi.

⁷⁶ Syah, Muhibbin, *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru* (Bandung: PT.Remaja Rosda Karya,2011), 65-66

⁷⁷ Agus, N, Cahyo, *Panduan Aplikasi Teori-teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler* (Jogjakarta, Divapress, 2013), 33-34.

- 2) Untuk mendorong siswa membangun pengetahuan mereka sendiri, guru harus memberikan pengajaran online yang interaktif. Siswa harus mempunyai inisiatif untuk belajar dan berinteraksi dengan siswa lain.
- 3) Sebaiknya digunakan strategi pembelajaran kolaboratif. Bekerja dengan siswa lain memberikan siswa pengalaman riil dan memperbaiki ketrampilan meta kognitif mereka. Ketika menetapkan siswa-siswa dalam suatu kelompok kerja, keanggotaan sebaiknya didasarkan pada level kemampuan, sehingga setiap anggota dapat mengambil manfaat dari anggota lain.
- 4) Siswa sebaiknya diberi waktu untuk merefleksikan materi ajar. Pertanyaan pada materi ajar dapat digunakan untuk meningkatkan refleksi.
- 5) Belajar sebaiknya dibuat bermakna dan ilustratif dengan cara memberikan contoh-contoh dan studi kasus. Di samping itu, aktivitas sebaiknya mendorong siswa menerapkan materi ajar.
- 6) Ketika belajar memfokuskan pada pengembangan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang baru, *E-Learning* menghadapi masalah yaitu tujuan belajar psikomotorik, afektif, dan berfikir tingkat tinggi sulit dicapai dalam fase belajar virtual. Maka disarankan memberikan cara lain seperti aktivitas sosial maupun interaksi dengan siswa lain, belajar berbasis konteks, penilain kinerja untuk mengatasi masalah tersebut

4. Aplikasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi

Menurut Munir Pada saat ini, pembelajaran ICT di lingkungan sekolah/universitas merupakan hal yang sangat penting. Hal ini dikarenakan semakin meningkatnya kebutuhan informasi dan komunikasi dalam berbagai keperluan seiring dengan perkembangan ilmu

pengetahuan dan teknologi (IPTEK). ICT yang secara sederhana disimbolkan oleh perangkat computer dan jaringan internet serta perangkat komunikasi telah banyak dimanfaatkan untuk meningkatkan produktivitas kerja para pelajar mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi.⁷⁸

Satu bentuk produk TIK yang sedang menjadi “*trend*” adalah internet yang berkembang pesat di penghujung abad ke-20 dan di ambang abad ke-21. Kehadiran internet telah memberikan dampak yang cukup besar terhadap kehidupan umat manusia dalam berbagai aspek dan dimensi. Internet merupakan salah satu instrumen dalam era globalisasi yang telah menjadikan dunia ini menjadi transparan dan terhubung dengan sangat mudah dan cepat tanpa mengenal batas-batas kewilayahan atau kebangsaan. Melalui internet setiap orang dapat berkomunikasi. Bahkan, dunia pendidikan pun tidak luput untuk memanfaatkannya sehingga kelas maya dapat tercipta.

Hal yang paling mutakhir adalah berkembangnya apa yang disebut “*cyber teaching*” atau pengajaran maya, yaitu proses pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet. Istilah lain yang makin populer saat ini ialah *e-learning* yaitu satu model pembelajaran dengan menggunakan media TIK khususnya internet. Dengan *e-learning* memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar jarak jauh. E-learning merupakan dasar dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan *e-learning*, peserta didik tidak perlu duduk dengan manis di ruang kelas untuk menyimak setiap ucapan dari seorang guru secara langsung. *e-learning* juga dapat mempersingkat jadwal target waktu pembelajaran dan tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program pembelajaran.

E-learning mempermudah interaksi antara peserta didik dengan materi, peserta didik dengan pengajar maupun sesama peserta didik.

⁷⁸ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, (Bandung: Alfabeta.2017) 6-8

Peserta didik dapat saling tukar informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaanya terhadap materi pembelajaran.

Selain *e-learning*, potensi TIK dalam pembelajaran di sekolah dapat juga memanfaatkan *e-laboratory* dan *e-library*. Adanya laboratorium virtual (*virtual lab*) memungkinkan guru dan siswa dapat belajar menggunakan alat-alat laboratorium atau praktikum tidak di laboratorium secara fisik, tetapi dengan menggunakan media computer. Perpustakaan elektronik (*e-library*) sekarang ini sudah menjangkau berbagai sumber buku yang tak terbatas untuk bisa diakses tanpa harus membeli buku/sumber belajar tersebut.⁷⁹

Beberapa aplikasi teknologi informasi dan komunikasi (Digital) menurut ali rahman dalam pengembangan pembelajaran yang dapat dikembangkan antara lain:⁸⁰

a. Pembelajaran Berbasis Komputer

Pembelajaran berbasis computer yaitu penggunaan computer sebagai alat bantu dalam dunia pendidikan dan pengajaran. Penggunaan computer secara langsung dengan peserta didik untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan dan mengevaluasi kemajuan belajar peserta didik. Materi pembelajaran dibuat dalam bentuk powerpoint atau CD pembelajaran interaktif.

Pembelajaran berbasis computer merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan software computer (CD pembelajaran)

⁷⁹ *Ibid*, 9-10

⁸⁰ Ali rahman, *Desain Model Dan Materi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, (Al-Islah: Jurnal Studi Pendidikan Vol. 16 No.2 Juli-Desember 2018)

berupa program computer yang berisi tentang judul, tujuan, materi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

b. *E-Learning*

E-Learning adalah pembelajaran terintegrasi/terpadu dengan menggunakan jaringan internet (*network*), intranet (LAN), atau ekstranet (WAN) sebagai pengantar materi, interaksi atau fasilitas. *E-Learning* disebut juga *online learning*. Pada pembelajaran model ini pembelajaran dapat disajikan dalam format, yaitu:

- 1) *E-mail* (pengajar dan peserta didik berinteraksi dalam pembelajaran dengan menggunakan fasilitas *e-mail*.
- 2) *Mailing list*/grup diskusi, bisa menggunakan fasilitas *e-mail* atau fasilitas jejaring social seperti *facebook* atau *twitter*,
- 3) Mengunggah bahan ajar dari internet, peserta didik dapat mencari bahan ajar melalui internet untuk menambah pengetahuan tentang pokok bahasan yang sedang dipelajari,
- 4) Pembelajaran interaktif melalui *web/blog*, *interactive conferencing*, berupa pembelajaran langsung jarak jauh.

c. Pembelajaran Berbasis Web

Sekolah harus menyediakan/membuat *website* sekolah yang di antaranya berisi materi-materi pelajaran. Setiap pengajar harus memiliki *blog* sendiri yang berisi mata pelajaran yang diajarkan, bisa berkomunikasi tentang materi pelajaran dengan peserta didik di dunia maya, dengan demikian akan tercipta *virtual class room* (kelas dunia maya) yang dapat memotivasi dan menambah wawasan pengetahuan peserta didik

d. Penilaian Berbasis TIK

Penilaian hasil belajar peserta didik memerlukan pengolahan dan analisis yang akurat, obyektif, transparan dan

integral agar bisa dipertanggungjawabkan. Oleh karena itu, perlu dikembangkan penilaian berbasis computer yang bisa diakses oleh peserta didik, pengajar dan orang tua.

e. Perpustakaan *Online*

Sumber belajar pokok bagi peserta didik adalah buku-buku pelajaran dan buku-buku referensi yang lengkap. Buku-buku tersebut biasanya ada di perpustakaan sekolah. Semakin banyaknya buku dan banyaknya peserta didik yang memanfaatkan perpustakaan, membutuhkan manajemen perpustakaan yang baik. Salah satu strategi pelayanan perpustakaan berbasis computer adalah perpustakaan *online*. Perpustakaan online adalah fasilitas perpustakaan dalam dunia digital yang ada di internet yang memungkinkan seseorang dapat mengakses ke segala sumber ilmu pengetahuan dengan cara yang mudah tanpa adanya batasan waktu dan jarak

5. Manfaat Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi

Menurut pranoto dalam bukunya *Sains dan Teknologi Manfaat pembelajaran berbasis teknologi informasi* terdiri atas empat hal, yaitu:

- a. Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (*enhance interactivity*).
- b. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*).
- c. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*).
- d. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*).⁸¹

⁸¹ Pranoto, Alvin dkk, *Sains dan teknologi* (Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama, 2009) 12

6. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi

Menurut Sri Wahyuni, Karakteristik pembelajaran berbasis internet antara lain adalah penyajian materi pembelajaran dilakukan dengan menayangkan objek-ajar secara tekstual maupun audio-visual. Teknologi komputer dan jaringan internet saat ini telah memungkinkan penayangan materi pembelajaran secara audio-visual dengan kualitas cukup tinggi.

- a. Materi pembelajaran disajikan dalam potongan-potongan kecil yang dapat ditayangkan satu layar penuh atau video/audio dengan masa tayang 5-10 menit. Ada alasan teknis, psikologis, dan alasan ergonomis yang menentukan ukuran potongan-potongan materi pembelajaran tersebut. Potongan kecil teks.
- b. Dengan tayangan kira-kira satu layar penuh tanpa harus menggulung layar memungkinkan pengiriman file secara cepat. Demikian juga potongan audio/video dengan durasi 5-10 menit memungkinkan siswa tidak terlalu lama menunggu proses pengunduhannya (*downloading*). Dari sisi ergonomika, penayangan teks utuh tanpa harus menggulung layar membuat mata menjadi lebih nyaman. Siswa cenderung mencetak terlebih dahulu materi ajar yang disajikan terlalu panjang (lebih dari 3 halaman tayangan) sebelum membacanya.
- c. Siswa dimungkinkan belajar dengan kecepatan sesuai kebutuhan dan kemampuan, serta dapat mengakses materi pembelajaran secara non-linier. Karakteristik ini berbeda dengan pembelajaran konvensional di mana siswa maju bersama seiring dengan panduan yang diberikan oleh fasilitator. Terkait dengan ini, perancang materi pembelajaran harus memberikan sarana interaktivitas antara siswa dengan objek-ajar yang memungkinkan siswa mengakses bahan ajar secara non-linier.

- d. Interaksi antara siswa dengan fasilitator (guru/dosen) umumnya berlangsung secara asinkron, kecuali bila digunakan fasilitas *chatting* atau *tele/video conference*. Hampir semua perangkat lunak *course/learning management system* (misalnya: *WebCT*, *Moodle*, *Claroline*, dan sebagainya) menggunakan sarana komunikasi asinkron berupa email atau internal mail dan internal chat. Disebut internal mail dan internal chat karena fasilitas itu hanya dapat diakses apabila siswa masuk ke dalam situs (*log-in*).
- e. Diskusi berlangsung secara tekstual, menggunakan fasilitas mirip *mailing list* yang hanya berlaku internal (di dalam situs pembelajaran, sehingga siswa perlu *log-in* terlebih dahulu sebelum bergabung). Mekanismenya seperti mekanisme berkirim surat elektronik (*email*). Pendapat/pertanyaan diberikan kepada seluruh komunitas (siswa, fasilitator, dan administrator) melalui email ke alamat *discussion forum*. Tanggapan juga diberikan oleh anggota komunitas melalui *email* ke alamat *discussion forum*.⁸²

7. Implementasi Model Pembelajaran Kitab Kuning Berbasis Teknologi Digital dengan Inovasi Model Pembelajaran ADDIE

Menurut Tiara Model ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari.⁸³ Sedangkan menurut Robert Model ini terdiri atas lima tahap utama, yaitu: Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate.⁸⁴

- a. Analyze

⁸² Chandrawati, Sri Wahyuni, *Karakteristik dan pemanfaatan E-Learning dalam pembelajaran*, Jurnal Untan No.2 Vol 8 Tahun 2010

⁸³ <http://tiarablogadders.blogspot.co.id/2015/11/tahapan-desain-bahan-ajar-multimedia.html>

⁸⁴ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (New York: Springer, 2009), 23-163

Analisis merupakan langkah pertama dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah analisis melalui dua tahap yaitu:

1) Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen. Contoh:

- a) Kurangnya pengetahuan dan ketrampilan menyebabkan rendahnya kinerja individu dalam organisasi atau perusahaan, hal ini diperlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran.
- b) Rendahnya motivasi berprestasi, kejenuhan, atau kebosanan dalam bekerja memerlukan solusi perbaikan kualitas manajemen. Misalnya pemberian insentif terhadap prestasi kerja, rotasi dan promosi, serta penyediaan fasilitas kerja yang memadai.

2) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan kinerja atau prestasi belajar. Hal ini dapat dilakukan apabila program pembelajaran dianggap sebagai solusi dari masalah pembelajaran yang sedang dihadapi. Pada saat seorang perancang program pembelajaran melakukan tahap analisis, ada dua pertanyaan kunci yang harus dicari jawabannya, yaitu:

- a) Apakah tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, dibutuhkan oleh siswa?
- b) Apakah tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, dapat dicapai oleh siswa?

Jika hasil analisis data yang telah dikumpulkan mengarah kepada pembelajaran sebagai solusi untuk mengatasi masalah pembelajaran yang sedang dihadapi, selanjutnya perancang program pembelajaran melakukan analisis kebutuhan dengan cara menjawab beberapa pertanyaan lagi. pertanyaannya sebagai berikut:

- a) Bagaimana karakteristik siswa yang akan mengikuti program pembelajaran? (*learner analysis*)
- b) Pengetahuan dan ketrampilan seperti apa yang telah dimiliki oleh siswa? (*pre- requisite skills*)
- c) Kemampuan atau kompetensi apa yang perlu dimiliki oleh siswa? (*task atau goal analysis*)
- d) Apa indikator atau kriteria yang dapat digunakan untuk menentukan bahwa siswa telah mencapai kompetensi yang telah ditentukan setelah melakukan pembelajaran? (*evaluation and assessment*)
- e) Kondisi seperti apa yang diperlukan oleh siswa agar dapat memperlihatkan kompetensi yang telah dipelajari? (*setting or condition analysis*)

b. Desain

Desain merupakan langkah kedua dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah ini merupakan:

- 1) Inti dari langkah analisis karena mempelajari masalah kemudian menemukan alternatif solusinya yang berhasil diidentifikasi melalui langkah analisis kebutuhan.
- 2) Langkah penting yang perlu dilakukan untuk, menentukan pengalaman belajar yang perlu dimiliki oleh siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran.
- 3) Langkah yang harus mampu menjawab pertanyaan, apakah program pembelajaran dapat mengatasi masalah kesenjangan kemampuan siswa?

Kesenjangan kemampuan disini adalah perbedaan kemampuan yang dimiliki siswa dengan kemampuan yang seharusnya dimiliki siswa. Contoh pernyataan kesenjangan kemampuan:

- a) Siswa tidak mampu mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan setelah mengikuti proses pembelajaran.
- b) Siswa hanya mampu mencapai tingkat kompetensi 60% dari standar kompetensi yang telah digariskan.

Pada saat melakukan langkah ini perlu dibuat pertanyaan-pertanyaan kunci di antaranya adalah sebagai berikut:

- a) Kemampuan dan kompetensi khusus apa yang harus dimiliki oleh siswa setelah menyelesaikan program pembelajaran?
- b) Indikator apa yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa dalam mengikuti program pembelajaran.
- c) Peralatan atau kondisi bagaimana yang diperlukan oleh siswa agar dapat melakukan unjuk kompetensi pengetahuan, ketrampilan, dan sikap setelah mengikuti program pembelajaran?

d) Bahan ajar dan kegiatan seperti apa yang dapat digunakan dalam mendukung program pembelajaran?

c. Pengembangan

Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi bahan ajar. Dengan kata lain mencakup kegiatan memilih, menentukan metode, media serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam menyampaikan materi atau substansi program.

Dalam melakukan langkah pengembangan, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai, antara lain:

- 1) Memproduksi, membeli, atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.
- 2) Memilih media atau kombinasi media terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Pada saat melakukan langkah pengembangan, seorang perancang akan membuat pertanyaan-pertanyaan kunci yang harus dicari jawabannya, Pertanyaan-pertanyaannya antara lain:
 - a) Bahan ajar seperti apa yang harus dibeli untuk dapat digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran?
 - b) Bahan ajar seperti apa yang harus disiapkan untuk memenuhi kebutuhan siswa yang unik dan spesifik?
 - c) Bahan ajar seperti apa yang harus dibeli dan dimodifikasi sehingga dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan siswa yang unik dan spesifik?

d) Bagaimana kombinasi media yang diperlukan dalam menyelenggarakan program pembelajaran?

d. Implementasi

Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah keempat dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Tujuan utama dari langkah ini antara lain:

- 1) Membimbing siswa untuk mencapai tujuan atau kompetensi.
- 2) Menjamin terjadinya pemecahan masalah/solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh siswa.
- 3) Memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran, siswa perlu memiliki kompetensi, pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang diperlukan.

Pertanyaan-pertanyaan kunci yang harus dicari jawabannya oleh seorang perancang program pembelajaran pada saat melakukan langkah implementasi yaitu sebagai berikut:

- a) Metode pembelajaran seperti apa yang paling efektif untuk digunakan dalam penyampaian bahan atau materi pembelajaran?
- b) Upaya atau strategi seperti apa yang dapat dilakukan untuk menarik ?
- c) memelihara minat siswa agar tetap mampu memusatkan perhatian terhadap penyampaian materi atau substansi pembelajaran yang disampaikan?

e. Evaluasi

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program

pembelajaran. Evaluasi terhadap program pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal, yaitu:

- 1) Sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan.
- 2) Peningkatan kompetensi dalam diri siswa, yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran.
- 3) Keuntungan yang dirasakan oleh sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi siswa setelah mengikuti program pembelajaran.

Beberapa pertanyaan penting yang harus dikemukakan perancang program pembelajaran dalam melakukan langkah-langkah evaluasi, antara lain:

- a) Apakah siswa menyukai program pembelajaran yang mereka ikuti selama ini?
- b) Seberapa besar manfaat yang dirasakan oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran?
- c) Seberapa jauh siswa dapat belajar tentang materi atau substansi pembelajaran?
- d) Seberapa besar siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang telah dipelajari?
- e) Seberapa besar kontribusi program pembelajaran yang dilaksanakan terhadap prestasi belajar siswa?

D. Kerangka Berfikir

Tabel 2.1
Kerangka berfikir

