

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Guru dalam Pembelajaran PAI

Menurut Undang Undang Guru dan Dosen, “guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.”¹ Sedangkan menurut Ahmad Tafsir guru adalah pendidik yang memberikan pelajaran kepada peserta didik atau pendidik yang memegang mata pelajaran di sekolah.²

Pembelajaran PAI menurut Muhaimin adalah suatu upaya membuat peserta didik dapat belajar, butuh belajar, terdorong belajar, mau belajar dan tertarik untuk terus-menerus mempelajari agama Islam, baik untuk kepentingan mengetahui bagaimana cara beragama yang benar maupun mempelajari Islam sebagai pengetahuan.³

Fungsi guru PAI dalam pembelajaran adalah berupaya untuk memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode-metode pembelajaran yang memungkinkan dapat membantu kemudahan, kecepatan, kebiasaan, dan kesenangan peserta didik mempelajari Islam untuk dijadikan pedoman dan petunjuk hidup dalam kehidupannya.⁴

Ahmad Tafsir mengungkapkan bahwa tugas guru yang paling utama adalah mengajar dan semua tugas yang berhubungan dengan pencapaian

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen

² Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*, (Jakarta:PT.Remaja Rosdakarya, 2008), 75

³ Muhaimin, *Paradigma...* 183

⁴ Muhaimin, *Paradigma...*185

tujuan pengajaran. Tugas guru tersebut jika dirinci adalah: a) membuat persiapan mengajar, b) mengajar, dan c) mengevaluasi hasil pengajaran.⁵

Guru yang baik selalu mempersiapkan diri, yaitu merencanakan program dan bahan pelajaran yang akan diajarkannya. Dalam hubungannya dengan hal tersebut kegiatan pokok yang perlu dilakukan adalah mengembangkan silabus dan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).⁶ RPP mencakup: (1) data sekolah, mata pelajaran, dan kelas/semester; (2) materi pokok; (3) alokasi waktu; (4) tujuan pembelajaran, Kompetensi Dasar dan indikator pencapaian kompetensi; (5) materi pembelajaran; metode pembelajaran; (6) media, alat dan sumber belajar; (6) langkah-langkah kegiatan pembelajaran; dan (7) penilaian.⁷

Tugas guru selanjutnya adalah mengajar dengan melaksanakan sesuai yang telah direncanakan. Kegiatan dalam pengajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Penjelasan tugas guru dalam masing-masing kegiatan tersebut adalah:

1. Kegiatan Pendahuluan. Dalam kegiatan pendahuluan, guru :
 - a. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran
 - b. mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dan terkait dengan materi yang akan dipelajari

⁵ Tafsir, *Ilmu...*86

⁶ Mulyadi, *Classroom...*75

⁷ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum

- c. mengantarkan peserta didik kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk mempelajari suatu materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran atau KD yang akan dicapai.
 - d. menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas.
2. Kegiatan Inti. Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan, yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk secara aktif menjadi pencari informasi, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan inti menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang meliputi proses observasi, menanya, mengumpulkan informasi, asosiasi, dan komunikasi. Untuk pembelajaran yang berkenaan dengan kompetensi dasar yang bersifat prosedur untuk melakukan sesuatu, guru memfasilitasi agar peserta didik dapat melakukan pengamatan terhadap pemodelan/demonstrasi oleh guru atau ahli, peserta didik menirukan, selanjutnya guru melakukan pengecekan dan pemberian umpan balik, dan latihan lanjutan kepada peserta didik. Dalam setiap kegiatan guru harus memperhatikan kompetensi yang terkait dengan sikap seperti jujur, teliti, kerja sama, toleransi, disiplin, taat aturan, menghargai pendapat orang lain.

3. Kegiatan penutup. Dalam kegiatan penutup, guru bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran, melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram, memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik, dan menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.⁸

Tugas guru berikutnya adalah mengevaluasi hasil pengajaran. Menurut Djamarah tujuan evaluasi adalah memperbaiki dan mengembangkan program pembelajaran, mengadakan perbaikan dan pengayaan bagi peserta didik, serta menempatkan peserta didik dalam suasana pembelajaran yang lebih tepat dan sesuai.⁹

B. Pembelajaran Interaktif, Inspiratif, dan Menyenangkan

1. Pengertian Pembelajaran Interaktif, Inspiratif, dan Menyenangkan

Pembelajaran terkait dengan bagaimana membelajarkan peserta didik atau bagaimana membuat peserta didik mampu belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang disusun dalam kurikulum sebagai kebutuhan peserta didik.¹⁰

⁸ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum

⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif: Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*, (Jakarta:PT. Rineka Cipta, 2005), 247

¹⁰ Muhaimin, *Paradigma...*145

Standar Nasional Pendidikan (SNP) menetapkan bahwa "proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik."¹¹

a. Pembelajaran Interaktif

Interaktif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjalin kerjasama yang bermakna dengan teman atau gurunya. Menurut Djamarah dengan mengutip pendapat Uzer Usman ada beberapa pola interaksi dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Pola guru - peserta didik. Dalam pola ini terjadi komunikasi sebagai aksi (satu arah), artinya guru sebagai pemberi dan peserta didik sebagai penerima.
- 2) Pola guru - peserta didik – guru. Dalam pola ini terjadi komunikasi sebagai transaksi (dua arah), artinya guru berperan sebagai pemberi sekaligus penerima, demikian halnya dengan peserta didik. Antara guru dan peserta didik terjadi dialog, namun tidak ada interaksi antar peserta didik.
- 3) Pola guru – peserta didik – peserta didik. Dalam pola ini ada balikan dari guru dan peserta didik belajar satu sama lain.
- 4) Pola guru – peserta didik, peserta didik – guru, peserta didik – peserta didik. Terjadi komunikasi sebagai transaksi (multi arah

¹¹ Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

dalam pola ini. Tidak hanya terjadi antara guru dan peserta didik. Peserta didik juga dituntut lebih aktif daripada guru, seperti halnya guru, dapat berfungsi sebagai sumber belajar bagi peserta didik lain.

- 5) Pola melingkar. Setiap peserta didik mendapat giliran untuk mengemukakan pendapat atau jawaban, tidak diperkenankan berbicara dua kali apabila setiap peserta didik belum mendapat giliran.¹²

Suparman mengemukakan karakteristik pembelajaran interaktif yaitu :

- 1) Terdapat variasi kegiatan baik klasikal, kelompok maupun perorangan;
- 2) Keterlibatan mental (pikiran dan perasaan) siswa yang tinggi;
- 3) Guru berperan sebagai fasilitator belajar, nara sumber (*resource person*), manajer kelas yang demokratis;
- 4) Menerapkan pola komunikasi banyak arah;
- 5) Suasana kelas yang fleksibel, demokratis dan menantang dan tetap terkendali oleh tujuan yang telah ditetapkan;
- 6) Potensi dapat menghasilkan dampak pembelajaran (*inntructional effect*) dan dampak pengiring (*nurturant effect*);
- 7) Dapat digunakan didalam dan atau diluar kelas/ruangan.¹³

¹² Djamarah, *Guru...* 13-14

¹³ Atwi Suparman, , *Model-model Pembelajaran . . .* 58

Pembelajaran Interaktif merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan akademik siswa. Pembelajaran interaktif sering dikenal dengan nama pendekatan pertanyaan anak. Model ini dirancang agar siswa akan bertanya dan kemudian menemukan jawaban pertanyaan mereka sendiri. Meskipun siswa mengajukan pertanyaan dalam kegiatan bebas, pertanyaan-pertanyaan tersebut akan terlalu melebar dan seringkali kabur sehingga kurang terfokus. Guru perlu mengambil langkah khusus untuk mengumpulkan, memilah, dan mengubah pertanyaan-pertanyaan tersebut ke dalam kegiatan khusus.¹⁴

Tahapan dalam model pembelajaran interaktif menurut Faire dan Cosgrove dalam Ghazali terdiri dari persiapan pengetahuan awal, kegiatan eksplorasi, pertanyaan siswa, penyelidikan, pengetahuan akhir dan refleksi.¹⁵

Kelebihan model pembelajara interaktif menurut Ghazali diantaranya:

- 1) Siswa lebih banyak kesempatan untuk melibatkan keingintahuannya pada objek yang akan dipelajari
- 2) Melatih siswa untuk mengungkapkan rasa ingin tahu melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan siswa maupun guru
- 3) Memberikan sarana bermain bagi siswa melalui kegiatan eksplorasi dan investigasi

¹⁴ Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta), 48

¹⁵ Ghazali, *Pembelajaran Keterampilan berbahasa dengan pendekatan komunikatif-interaktif* (Bandung: Refika Aditama), 50

- 4) Guru sebagai fasilitator
- 5) Guru Sebagai motivator
- 6) Guru Sebagai perancang aktivitas belajar, Hasil belajar akan lebih bermakna¹⁶

Pembelajaran interaktif terfokus pada upaya untuk mennciptakan situasi-situasi yang komunikatif dan memungkinkan siswa untuk menyampaikan dan menerima pesan-pesan yang otentik yang mengandung informasi yang menarik bagi pengirim maupun penerima pesan. Dalam kenyataannya interaksi antara guru dan siswa digambarkan sebagai bentuk komunikasi yang sangat terbatas, misanya belajar untuk memberikan jawaban yang diharapkan terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru bukan sebagai permintaan untuk memperoleh informasi, tetapi sebagai kesempatan untuk mengetahui penguasaan terhadap materi tersebut.

Dalam banyak situasi kelas, siswa berperan pasif, tidak pernah memulai diskusi dan biasanya berbicara hanya bila disuruh atau ditunjuk oleh guru. Dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas, guru dapat menggunakan berbagai strategi pembelajaran, seperti pengelompokan siswa : guru dengan seluruh kelas, guru dengan kelompok kecil, siswa dalam kelompok-kelompok kecil, siswa berpasang-pasangan, siswa bekerja sendiri-sendiri.

Pembelajaran interaktif melibatkan para siswa dalam tugas-tugas bersama yang menuntut berbagai fungsi-fungsi bahasa yang berbeda

¹⁶ Ghazali, *Pembelajaran*. . . 51

(misalnya, menyarankan, meminta, mengarahkan, meyakinkan, memuji, menjelaskan, dan menginformasikan). Menggunakan aktivitas membaca yang dibuat interaktif dengan meminta pembaca untuk menjawab secara kreatif misalnya berdiskusi untuk memecahkan suatu masalah. Selain itu, pembelajaran interaktif dapat juga dilakukan dengan cara melakukan aktivitas menulis antar siswa (berpasangan / kelompok). Dalam hal ini guru berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran ini sehingga guru perlu merencanakan aktivitas-aktivitas agar siswa dapat berpartisipasi di dalam kelas.

Menurut Cohen dalam Dalyono, pembelajaran interaktif bisa dikatakan berhasil jika memenuhi hal-hal sebagai berikut :

- 1) Memiliki lebih dari satu jawaban atau lebih dari satu cara untuk memecahkan masalah;
- 2) Secara intrinsik menarik dan bermanfaat bagi siswa;
- 3) Memberikan kesempatan kepada para siswa yang berbeda untuk memberikan kontribusi yang berbeda;
- 4) Melibatkan berbagai sumber multimedia;
- 5) Melibatkan penglihatan, suara, dan sentuhan;
- 6) Menuntut berbagai macam keterampilan dan perilaku;
- 7) Menuntut siswa untuk membaca dan menulis;
- 8) Menunjukkan adanya tantangan;
- 9) Guru menggunakan berbagai macam pengelompokan siswa;
- 10) Guru menggunakan koreksi terhadap kesalahan-kesalahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung;

- 11) Pengajaran harus sesuai dengan gaya belajar siswa;
- 12) Guru menciptakan iklim afektif dimana siswa merasa nyaman;
- 13) Dukungan teknologi untuk mempermudah proses belajar.¹⁷

b. Pembelajaran Inspiratif

Sering kali kita temui dimana peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang mereka terima di sekolah karena pelajaran yang bersifat monoton atau terus menerus, sering kali juga peserta didik memerlukan suasana belajar yang berbeda dari sebelumnya. Jika pendidik bisa menciptakan suasana pembelajaran yang berbeda-beda maka para peserta didik akan merasa bahwa pendidikan seperti inilah yang mereka harapkan. Tetapi, tidak hanya suasana pembelajaran saja melainkan setiap pembelajaran yang diterima oleh peserta didik harus lebih bermakna agar peserta didik tidak hanya merasakan suasana belajar yang berbeda tetapi juga mereka bisa mengetahui makna dari adanya suasana pembelajaran yang berbeda tersebut.

Untuk mencapai keberhasilan pendidikan, peran yang tidak kalah pentingnya adalah pendidik itu sendiri. Sebab bisa dikatakan pendidik adalah kunci sukses utama terhadap kesuksesan suatu pendidikan. Oleh sebab itu pendidik harus memiliki suatu cara agar suatu pendidikan bisa diterima dengan baik oleh peserta didik. Pendidik bukan hanya memberikan suatu motivasi, tetapi pendidik juga harus menjadi seorang pendidik yang inspiratif agar para peserta

¹⁷ Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta), 57

didik bisa menerima pendidikan yang diberikan dan peserta didik tidak akan merasa bosan dengan pendidikan yang diterima di suatu instansi sekolah

Pembelajaran inspiratif adalah pembelajaran yang mendorong dan memicu peserta didik untuk menemukan hal-hal baru yang inovatif.

Ngainun Naim menyatakan bahwa :

“Dalam usaha untuk menciptakan iklim pembelajaran yang inspiratif, aspek paling utama yang harus diperhatikan oleh guru adalah bagaimana guru mampu untuk menarik dan mendorong minat peserta didik untuk senang dan menyukai terhadap pelajaran”.¹⁸

Istilah Inspiratif digunakan untuk menyatakan segala sesuatu yang sifatnya dapat mengilhami, menggerakkan, membangkitkan atau mengorbankan semangat untuk melakukan sesuatu yang positif . Kata inspiratif bisa juga diartikan sebagai suatu hal yang bisa memberikan pengaruh berupa semangat untuk melakukan atau berbuat sesuatu yang menciptakan hal-hal yang positif atau bisa saja dapat menciptakan sesuatu yang bisa menarik seseorang untuk melakukan suatu pekerjaan.

Inspirasi adalah suatu proses yang akan mendorong pikiran untuk melakukan suatu tindakan yang dapat menciptakan sesuatu yang kreatif atau sesuatu yang berbeda dari yang lainnya. Dimana inspirasi ini harus di miliki oleh seorang pendidik, seorang pendidik harus mampu menciptakan ide-ide atau gagasan-gagasan yang baru untuk

¹⁸ Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif: Memberdayakan dan Mengubah Jalan Hidup Peserta didik*. (Yogyakarta:Pustaka Pelajar.2011),171

dapat memotivasi peserta didik melakukan suatu hal yang dapat membuat mereka mencapai tujuan pembelajaran.¹⁹

Jadi, dapat diartikan bahwa pembelajaran inspiratif adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik untuk menggerakkan atau membangkitkan semangat para peserta didik untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang positif guna mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik melalui suatu pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Apapun yang di sampaikan oleh seorang pendidik harus merupakan sesuatu yang benar dan juga memberikan manfaat.

Dalam usaha untuk meningkatkan iklim pembelajaran yang inspiratif, aspek paling utama yang harus diperhatikan oleh pendidik adalah :

- 1) Pendidik mampu untuk menarik dan mendorong minat peserta didik untuk senang dan menyukai terhadap pelajaran;
- 2) Mendorong peserta didik untuk menekuni dan menggeluti pelajaran secara lebih optimal;
- 3) Mampu membuat peserta didik senantiasa belajar penuh kegembiraan.²⁰

Menurut Imam Al-Ghazali dalam Ngainun Naim, kewajiban yang harus di perhatikano leh seorang pendidik adalah: *Pertama*, Harus menaruh kasih sayang terhadap anak didik dan memperlakukan layaknya seperti perlakuan terhadap anak sendiri. *Kedua*, tidak

¹⁹ Firmansah Kobandaha, *Pendidikan Inspiratif*. . . 120

²⁰ Firmansah Kobandaha, *Pendidikan Inspiratif (Menjadikan Iklim Pembelajaran Bermakna)*, (TADBIR : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Volume 5, Nomor 2 : Agustus 2017), 122

mengharapkan balas jasa atau ucapan terima kasih. *Ketiga*, memberikan nasihat kepada anak didik pada setiap kesempatan. *Keempat*, mencegah anak didik dari suatu akhlak yang tidak baik. *Kelima*, berbicara kepada anak didik sesuai dengan bahasa dan kemampuan mereka. *Keenam*, jangan menimbulkan rasa benci pada anak didik mengenai cabang ilmu yang lain (tidak fanatik pada bidang studi). *Ketujuh* pendidik harus mengamalkan ilmunya dan jangan berlain kata dengan perbuatannya.²¹

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa menjadi guru yang inspiratif haruslah dapat mengamalkan 7 teori sebagaimana telah disebutkan diatas. Sebab seorang pendidik memang sudah seharusnya memiliki rasa kasih sayang terhadap anak didiknya, karena seorang pendidik menjadi panutan bagi peserta didik. Kemudian dalam melaksanakan tugas haruslah dengan tujuan untuk mencari keridhaan dan mendekati diri kepada tuhan yang maha kuasa, tanpamengharapkan balas jasa ataupun ucapan terima kasih.

Pendidik harus mampu memberikan nasihat kepada anak didik baik nasihat tentang tingkah laku mereka ataupun mengenai bidang studi yang dipelajari, karena pada dasarnya anak didik memerlukan nasihat-nasihat dari pendidik untuk mencapai suatu keberhasilan dalam proses pembelajaran.²²

Keberhasilan seorang pendidik adalah dapat dinilai dari keberhasilannya mengubah sikap atau tingkah laku peserta didik dari

²¹ Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif*. . . 15

²² Hamzah B. Uno, *Profesi Kependidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 17.

yang buruk menjadi baik. Pada dasarnya perubahan tingkah laku yang di tunjukkan oleh peserta didik merupakan pengaruh dari faktor eksternal yaitu perubahan yang terjadi disebabkan oleh latar belakang pendidikan dan pengalaman yang dimiliki seorang pendidik, atau dengan perkataan lain, guru mempunyai pengaruh terhadap perubahan perilaku peserta didik. Itulah bagaimana menjadi guru yang inspiratif sehingga dapat menciptakan pembelajaran bermakna bagi peserta didik

c. Pembelajaran Menyenangkan

Menyenangkan adalah suatu pembelajaran yang mempunyai suasana yang mengasikkan sehingga perhatian peserta didik terpusat secara penuh pada belajar sehingga curah perhatiannya tinggi. Menurut Mulyasa, sebagaimana dikutip Rusman menyatakan bahwa pembelajaran menyenangkan (*joyfull instruction*) merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu kohesi yang kuat antara guru dan peserta didik, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan. Pembelajaran menyenangkan adalah adanya pola hubungan baik antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru memosisikan diri sebagai mitra belajar peserta didik, bahkan dalam hal tertentu tidak menutup kemungkinan guru belajar dari peserta didiknya. Dalam hal ini perlu diciptakan suasana yang demokratis dan tidak ada beban, baik guru maupun peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran.²³

²³ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers,2001), 326

Pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila di dalamnya terdapat hal-hal sebagai berikut :

- 1) Suasana yang rileks, bebas dari tekanan, aman, dan menarik;
- 2) Bangkitnya minat belajar siswa;
- 3) Adanya keterlibatan penuh dari peserta didik;
- 4) Perhatian peserta didik tercurah penuh terhadap mata pelajaran;
- 5) Lingkungan belajar yang menarik, bersemangat, perasaan gembira, dan konsentrasi tinggi.²⁴

Pembelajaran menyenangkan adalah pembelajaran yang mana peserta didik dihadapkan pada masalah, kemungkinan-kemungkinan baru, persoalan-persoalan dilematis, dan paradoks sesuai dengan tingkat usianya. Menurut Wiyani, setiap peserta didik sangat menyukai beberapa tantangan yang mengusik rasa ingin tahunya. Itulah sebabnya hendaknya guru mampu memberikan tantangan yang dapat memancing semangat peserta didik dalam mengikuti mata pelajarannya. Beberapa tantangan dapat dilakukan oleh guru melalui kata-kata, tindakan, cara kerja maupun bahan-bahan pelajaran yang memang dirancang untuk memberikan tantangan kepada peserta didik.²⁵

Wiyani juga mengungkapkan beberapa kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru dalam memberikan tantangan kepada peserta didik:

²⁴ Indrawati, Wawan Setiawan, *Modul Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. (PPPPTKIPA.2009), 24

²⁵ Novan Andi Wiyani, *Manajemen Kelas: Teori dan Aplikasi untuk Menciptakan Kelas yang Kondusif*, (Jogjakarta:Ar-Ruzz Media, 2013), 78-79

- 1) Melakukan penilaian sederhana secara berkala setiap minggu dengan metode variatif;
- 2) Mengaitkan materi pelajaran dengan berbagai fakta di lapangan sehingga lebih kontekstual dan faktual;
- 3) Mengajarkan keterampilan hidup dalam kegiatan belajar kepada peserta didik, artinya memberikan kesadaran bahwa materi yang dipelajari dapat menjadi bekal hidup.

Untuk mengajarkan keterampilan hidup yang menantang kepada peserta didik dalam kegiatan belajar-mengajar, seorang guru dapat melakukan berbagai macam hal, antara lain:

- 1) Melakukan eksplorasi atau menggali potensi yang dimiliki peserta didik;
- 2) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bereksperimen atas materi yang dipelajarinya;
- 3) Membiasakan peserta didik untuk tekun belajar dan berkeaktifan;
- 4) Mengadakan pasar karya untuk memamerkan hasil karya peserta didik;
- 5) Melakukan kunjungan lapangan ke objek-objek yang memiliki keterkaitan dengan materi pelajaran.²⁶

Didalam pembelajaran yang menyenangkan, guru juga harus pandai memotivasi peserta didik. Motivasi pada dasarnya merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri sendiri untuk bertingkah laku.

²⁶ Novan Andi Wiyani, *Manajemen Kelas*. . . 79-80

Motivasi merupakan hal yang penting dalam proses belajar. Jika peserta didik mempunyai motivasi yang bagus maka hasil belajarnya akan optimal. Selain itu motivasi juga berfungsi sebagai pendorong usaha mencapai prestasi.

Ahmad Rohani menyebutkan beberapa fungsi motivasi dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Memberi semangat dan mengaktifkan peserta didik supaya tetap berminat dan siaga;
- 2) Memusatkan perhatian peserta didik pada tugas-tugas tertentu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan belajar;
- 3) Membantu memenuhi kebutuhan akan hasil jangka pendek dan hasil jangka panjang.²⁷

Rohani juga mengungkapkan cara memotivasi peserta didik, diantaranya adalah :

- 1) Mengajar menggunakan metode yang bervariasi;
- 2) Mengadakan pengulangan informasi;
- 3) Memberi stimulus misalnya dengan memberi pertanyaan kepada peserta didik;
- 4) menggunakan media yang menarik perhatian peserta didik;
- 5) memberi kesempatan peserta didik untuk menyalurkan keinginan belajarnya.²⁸

²⁷ Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran: Sebuah Pengantar Menjadi Guru Profesional*, (Jakarta:PT.Rineka Cipta.2010), 13

²⁸ Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran : Sebuah Pengantar Menjadi Guru Profesional*, (Jakarta:PT.Rineka Cipta.2010), 14

2. Teori yang Melandasi Pembelajaran Interaktif, Inspiratif, dan Menyenangkan

Agar pembelajaran interaktif, inspiratif, dan menyenangkan dapat diimplementasikan dalam praktik pembelajaran di kelas, langkah pertama adalah merubah paradigma guru terhadap belajar dan pembelajaran, dari behavioristik ke konstruktivistik. Perubahan paradigma ini sangat esensial karena berkaitan dengan sikap dan pandangan guru terhadap belajar dan pembelajaran itu sendiri. Mustahil pembelajaran ini dilaksanakan, jika guru masih menggunakan paradigma behavioristik.

Belajar menurut aliran behavioristik adalah “perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon”. Dengan model stimulus-responnya, teori behavioristik menempatkan siswa yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon yang berupa perilaku tertentu dapat dibentuk karena siswa dikondisikan dengan cara tertentu dengan menggunakan metode *drill* (pembiasaan) semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat manakala diberikan *reinforcement*/penguatan dan akan menghilang bila dikenai *punishment*/hukuman.²⁹

Degeng membuat intisari teori behavioristik dari beberapa aspek. Pertama, teori behavioristik memandang pengetahuan adalah obyektif, pasti, dan tetap, tidak berubah. Pengetahuan telah terstruktur rapi. Belajar adalah memperoleh pengetahuan. Mengajar adalah memindahkan pengetahuan ke orang yang belajar. Siswa diharapkan memiliki

²⁹ Degeng, *Teori Belajar dan Strategi Pembelajaran*. (Surabaya:Citra Raya,2001), 23

pemahaman yang sama terhadap pengetahuan yang diajarkan. Apa yang dipahami oleh pengajar, itulah yang harus dipahami oleh siswa. Sedangkan fungsi *mind*/otak adalah menjiplak pengetahuan yang diajarkan. Kedua, teori behavioristik menempatkan keteraturan, kepastian, dan ketertiban sebagai hal yang esensial. Siswa harus dihadapkan pada aturan-aturan yang jelas dan ditetapkan lebih dulu secara ketat. Ketaatan pada aturan dipandang sebagai penentu keberhasilan belajar. Siswa adalah obyek yang harus berperilaku sesuai dengan aturan. Pembiasaan dan disiplin menjadi sangat esensial. Ketiga, kaum behavioris memandang kegagalan atau ketidakmampuan dalam penambahan pengetahuan dikategorikan sebagai kesalahan yang perlu dihukum, dan keberhasilan atau kemampuan dikategorikan sebagai bentuk perilaku yang pantas diberi hadiah.³⁰

Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa teori belajar behavioristik mempunyai ciri-ciri: (1) seseorang dikatakan telah belajar apabila mampu menunjukkan perubahan perilaku yang dapat diamati (*observable*) dan diukur (*measurable*); (2) Perubahan perilaku tersebut ditunjukkan dengan kemampuan melakukan respon terhadap rangsangan (stimulus) yang diberikan; (3) untuk meningkatkan perubahan perilaku positif, pebelajar diberi hadian/*reward*, dan hukuman/*punishmen* diberikan agar perilaku negatif tidak diulangi; (4) hadiah dan hukuman biasanya berbentuk aturan atau tata tertib yang harus ditegakkan di atas segala-galanya; (5) Aturan atau tata tertib diharapkan

³⁰ Degeng, *Teori Belajar*. .24-28

mampu membentuk kebiasaan belajar; dan (6) agar semuanya berjalan baik, maka keseragaman menjadi kunci utamanya.

Pembelajaran interaktif, inspiratif, dan menyenangkan, berlandaskan pada teori belajar konstruktivisme. Gagasan belajar konstruktivis menurut Von Glassersfeld bermula pada tulisan Mark Baldwin yang secara luas diperdalam dan disebar oleh Jean Piaget. Namun bila ditelusuri lebih jauh, gagasan pokok konstruktivisme sebenarnya sudah dimulai oleh Giambattista Vico, seorang epistemolog dari Italia. Dialah cikal bakal konstruktivisme. Vico mengungkapkan bahwa Tuhan adalah pencipta alam dan manusia adalah tuan dari ciptaannya. Cukup lama gagasan Vico tidak diketahui orang dan seakan terpendam sampai Piaget menulis gagasan konstruktivisme dalam teori tentang perkembangan kognitif. Piaget mengungkapkan teori adaptasi yang menyatakan bahwa pengetahuan diperoleh dari adaptasi struktur kognitif terhadap lingkungan. Gagasan Peaget ini lebih cepat tersebar dibanding gagasan Vico.³¹

Degeng mengemukakan beberapa pandangannya tentang konstruktivis. Menurut Degeng pengetahuan adalah non obyektif, temporer, selalu berubah, dan tidak menentu. Belajar adalah penyusunan pengetahuan dari pengalaman konkrit, aktivitas kolaboratif, dan refleksi serta interpretasi. Mengajar adalah menata lingkungan agar siswa termotivasi dalam menggali makna serta menghargai ketidakmenentuan. Siswa dapat memiliki pemahaman yang berbeda terhadap pengetahuan

³¹ Paul Suparno, *Filsafat Konstruktivisme dalam Pembelajaran*, Yogyakarta: Kanisius, 1997), 25

tergantung pengalaman, dan perspektif yang dipakai dalam menginterpretasikannya. Otak (*mind*) berfungsi sebagai alat untuk menginterpretasikan peristiwa, obyek, atau perspektif yang ada dalam dunia nyata sehingga maknayang dihasilkan bersifat unik dan individualistik. Penataan lingkungan belajar bercirikan: (1) ketidakteraturan, ketidakpastian, kesemrawutan; (2) siswa harus bebas, kebebasan adalah unsur esensial dalam belajar; (3) Kegagalan atau keberhasilan, kemampuan atau ketidak kemampuan dilihat sebagai interpretasi yang berbeda yang perlu dihargai; (4) kebebasan dipandang sebagai penentu keberhasilan belajar. (5) Siswa adalah subyek yang harus mampu menggunakan kebebasan untuk melakukan pengaturan diri dalam belajar; (6) kontrol belajar dipegang oleh siswa.³²

Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil beberapa kesimpulan tentang teori belajar konstruktivis, yaitu: (1) belajar sangat ditentukan oleh kemampuan peserta didik untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan/informasi yang dipelajari; (2) kontruksi pengetahuan terjadi pada kognisi peserta didik dengan cara asimilasi dan akomodasi melalui proses ketidakseimbangan menuju keseimbangan kognitif; (3) belajar dengan cara menemukan sendiri konsep-konsep yang dipelajari akan memberikan pengalaman yang bermakna; (4) agar proses menemukan berjalan baik perlu ada bantuan dari orang yang punya kemampuan setingkat lebih tinggi; (5) belajar melalui kelompok-kelompok kecil dengan kemampuan heterogen akan mempercepat proses belajar; (6)

³² Degeng, *Teori Belajar*. . .25-27

karena kemampuan mengkonstruksi tiap pebelajar berbeda, maka pemaknaan terhadap suatu pengetahuan akan unik dan berbeda untuk setiap peserta didik; (7) dengan demikian penialain dengan tes yang menuntut satu jawaban benar tidak cocok. Penilaian yang cocok adalah penilaian yang berkelanjutan dengan menggunakan berbagai teknik seperti portofolio, kinerja., produk, dan proyek.

3. Perencanaan Pembelajaran Interaktif, Inspiratif, dan Menyenangkan

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan seperangkat rencana yang menjadi pedoman guru dalam melaksanakan tahapan pembelajaran. Namun kenyataannya banyak guru beranggapan bahwa menyusun RPP tidak penting. Bagi mereka, yang terpenting adalah masuk di kelas dan siswa mendapat pelajaran. Pemikiran demikian ini perlu menjadi perhatian para Kepala Sekolah dan Pengawas Sekolah.

Suatu hal yang tidak bisa ditawar, bahwa RPP wajib disusun oleh guru sebelum guru masuk kelas. Karena dengan adanya perencanaan guru telah menetapkan segala keperluan serta metode yang harus diterapkan ketika melaksanakan pembelajaran termasuk dapat mengelola waktu secara efektif dan efisien.

Dalam Permendikbud No 22 tahun 2016 diterangkan bahwa penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi hendaknya memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- a) RPP disusun guru sebagai terjemahan dari kurikulum dan silabus yang telah dikembangkan secara nasional;

- b) Perbedaan individual peserta didik, antara lain kemampuan awal, tingkat intelektual, bakat, potensi, minat, motivasi belajar, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik;
- c) Partisipasi aktif peserta didik;
- d) Berpusat pada peserta didik untuk mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi dan kemandirian;
- e) Pengembangan budaya membaca dan menulis yang dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan;
- f) Pemberian umpan balik dan tindak lanjut program pembelajaran dengan mendesain program, pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan dan remedi;
- g) Penekanan pada keterkaitan dan keterpaduan antara KD, indikator pencapaian kompetensi, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian dan sumber belajar menjadi satu keutuhan pengalaman belajar;
- h) Mengakomodasi pembelajaran tematik terpadu, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar dan keragaman budaya;
- i) Penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi;³³

³³ Kemdikbud,. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Pedoman Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta, 2016 Kemdikbud.

Secara khusus perencanaan pembelajaran interaktif inspiratif, menyenangkan menantang dan memotivasi adalah sebagai berikut :

a) Perencanaan Pembelajaran Interaktif

Memutuskan cara yang tepat dalam merancang sebuah pengajaran tertentu bukan masalah yang mudah. Merencanakan pembelajaran interaktif dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

- 1) Menggunakan materi-materi dalam bentuk audio, visual, video, dan cetak sehingga memberikan siswa banyak pengalaman didalam kelas;
- 2) Pembelajaran lebih banyak berperan dalam menentukan hasil belajar mereka;
- 3) Guru dapat lebih melibatkan siswanya jika guru menggunakan kurikulum yang berpusat pada siswa;
- 4) Berdiskusi dengan siswa terkait tema dan topik yang menjadi minat mereka;
- 5) Membuat daftar topik dan disusun atas dasar prioritas kemenarikannya;
- 6) Mulailah dengan tema atau topik yang paling menarik dan baru, kemudian kaitkan topik itu dengan situasi yang sesuai.

Sesudah proses tersebut diatas, guru melakukan langkah-langkah berikutnya dengan menyusun langkah-langkah pembelajaran. Perhatian guru hendaknya dicurahkan kepada siswa, setelah itu siswa diberi kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan (kerja kelompok). Siswa dapat “belajar dengan bertindak” (*learning by doing*).

b) Perencanaan Pembelajaran Inspiratif

Perencanaan dilakukan oleh seseorang agar suatu aktivitasnya berjalan dengan baik atau terarah, bahkan setelah kita melakukan perencanaan terkadang rencana yang sudah kita buatpun tidak berjalan dengan baik, nah bagaimana dengan seseorang yang tidak melakukan perencanaan, tentunya aktivitas yang dia jalankan tidak terarah bahkan ada juga yang hasilnya tidak sebaik dengan apa yang seharusnya ia bayangkan.

Pendidik seharusnya menyadari bahwa mengajar merupakan suatu pekerjaan yang tidak sederhana dan mudah. Sebaliknya, mengajar sifatnya sangat kompleks karena melibatkan aspek pedagogis, psikologis, dan didaktis secara bersamaan. Aspek pedagogis menunjuk pada kenyataan bahwa mengajar di sekolah berlangsung dalam suatu lingkungan pendidikan.³⁴

Pendidik yang inspiratif tidak hanya melahirkan daya tarik dan spirit perubahan terhadap diri siswanya dari aspek diri semata, tetapi ia juga harus mampu mendesain iklim atau suasana pembelajaran yang inspiratif. Penciptaan iklim atau suasana pembelajaran yang inspiratif akan semakin memperkuat karakter dan sifat inspiratif yang ada pada diri pendidik.

Dalam proses pembelajaran, aspek paling utama yang harus diperhatikan oleh pendidik untuk meningkatkan iklim pembelajaran yang inspiratif, adalah bagaimana seorang pendidik mampu untuk

³⁴ Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif*, . . . 15

menarik dan mendorong minat peserta didik untuk menyukai dan merasa senang terhadap pelajaran dan proses pembelajarannya. Inilah yang harus dicapai dalam pendidikan yang inspiratif sehingga melahirkan pembelajaran bermakna.

Rasa senang terhadap pelajaran akan menjadi modal penting dalam diri peserta didik untuk menekuni dan menggeluti pelajaran secara lebih optimal. Demikian juga dengan belajar. Rasa suka terhadap pembelajaran juga akan membuat peserta didik senantiasa penuh kegembiraan. Bagi siswa yang telah memiliki rasa suka terhadap belajar, mereka akan dengan senangnya untuk melakukan pembelajaran, tanpa dibatasi oleh satuan waktu tertentu. Hal ini tentu akan berbeda dengan peserta didik yang tidak suka dengan pelajaran. Bagi mereka, belajar beberapa saat saja sudah begitu menyiksa. Dalam konteks semacam ini, penciptaan iklim pembelajaran yang inspiratif penting untuk dilakukan.³⁵

Dalam menciptakan pendidikan inspiratif dengan suasana pembelajaran menjadi bermakna adalah suatu hal yang harus dilakukan oleh seorang pendidik ketika ia menginginkan suatu proses pendidikan yang berbeda dari yang lainnya.

Pendidik harus mempunyai cukup banya ide atau gagasan yang akan mereka lakukan ketika melakukan pembelajaran nantinya, karena akan sangat membosankan bagi peserta didik menerima pelajaran yang begitu monoton dari hari ke hari, beruntunglah jika pendidik memiliki

³⁵ Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif*, . . . 171

peserta didik yang cepat tanggap, cerdas tetapi jika di dalam kelas tersebut ada peserta didik yang malas, atau bahkan yang sangat sulit menerima pelajaran, maka peserta didik tersebut pastinya akan merasa bosan dan tidak betah berada lama-lama di dalam kelas.

Oleh karena itu, pendidik seharusnya melakukan perencanaan yang matang sebelum melakukan proses pembelajaran, salah satu contoh yang harus dilakukan oleh pendidik agar peserta didik tidak merasa bosan berada di dalam kelas adalah mengajak mereka melakukan proses belajar mengajar di luar ruangan, pasti para peserta didik akan sangat senang dengan hal itu, dan pastinya akan tercipta suasana pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Contoh yang kedua misalkan seorang pendidik mengajak siswa ke museum pantai atau tempat-tempat yang baru yang belum pernah di kunjungi oleh peserta didik sebelumnya.

Biasanya mereka hanya memandang papan tulis, dinding. Kini mereka akan melihat pemandangan alam, dan juga ketika berada di dalam kelas dengan suasana yang panas terkadang membuat peserta didik mengeluh tetapi ketika berada di luar ruangan membuat mereka merasa lebih segar dan tidak suntuk.

c) Perencanaan Pembelajaran Menyenangkan

Menurut Bobby De Porter dalam Anita menyatakan bahwa gambaran secara garis besar tentang merencanakan *joyful learning* adalah sebagai berikut :

- 1) Guru mengupayakan siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada proses belajar;
- 2) Guru menggunakan berbagai alat bantu dan cara membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa;
- 3) Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan pojok baca. Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok;
- 4) Guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.³⁶

Selain itu, berikut strategi yang harus dilakukan guru dalam merencanakan pembelajaran yang menyenangkan agar tercipta kondisi belajar yang diharapkan :

- 1) Guru memancing siswa berbicara menggunakan *brain storming*. Untuk ini guru harus menguasai teknik bertanya dan memanfaatkan jawaban siswa untuk mengarahkan siswa pada kesimpulan mereka. *Brain storming* bisa juga dipakai dalam

³⁶ Bobbi DePorter, Mark Reardon, Sarah Singer-Nourie, *Quantum Teaching*.(Bandung:PT Mizan Pustaka,2008), 35

membangun pengetahuan awal siswa (*background knowledge*) pada tahap apersepsi.

- 2) Guru membuatkan tugas untuk siswa yang mengarah kepada tercapainya penguasaan pokok bahasan atau konsep atau tema yang dijadikan dasar untuk mengukur kompetensi siswa, yang dikerjakan oleh siswa dalam kelompok ,pasangan, maupun individu.
- 3) Diskusikan hasil kerja mereka dengan cara setiap kelompok ,pasangan atau individu melaporkan temuannya dan meminta kelompok lain menyempurnakan temuan tersebut sesuai pengalaman belajar mereka sebelumnya.
- 4) Atas bimbingan guru pada akhir pembelajaran ,siswa menyimpulkan konsep yang diajarkan.
- 5) Untuk membimbing siswa yang efektif dalam proses pembelajaran adalah melalui pertanyaan-pertanyaan (*questionings*) yang diberikan guru baik pertanyaan yang menuntun (*proming question*) dan pertanyaan yang menggali (*probing question*).³⁷

Dalam pembelajaran yang menyenangkan terdapat usaha guru dalam memotivasi siswa. Pupuh Fathurohman dan M. Sobry Suntikno menyatakan ada beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, yaitu:

- 1) Menjelaskan tujuan belajar ke peserta didik

Pada permulaan belajar mengajar, terlebih dahulu seorang guru menjelaskan tentang tujuan yang akan dicapai dalam

³⁷ Nurhadi, *Pendekatan Kontekstual*, (Jakarta;Departemen Pendidikan Nasional, 2002), 14

pembelajaran kepada siswa. Makin jelas tujuan yang akan dicapai peserta didik maka makin besar juga motivasi dalam melaksanakan kegiatan belajar.

2) Memberikan hadiah (*reward*)

Memberikan hadiah kepada peserta didik yang berprestasi. Hal ini akan memacu semangat peserta didik untuk bisa belajar lebih giat lagi. Di samping itu, peserta didik yang belum berprestasi akan termotivasi untuk bisa mengejar peserta didik yang berprestasi.

3) Memunculkan saingan atau kompetensi

Guru berusaha mengadakan persaingan di antara peserta didik untuk meningkatkan prestasi belajarnya, dan berusaha memperbaiki hasil prestasi yang telah dicapai sebelumnya.

4) Memberikan pujian

Memberikan pujian atau penghargaan kepada peserta didik yang berprestasi sudah sepiantasnya dilakukan oleh guru yang bersifat membangun.

5) Memberikan hukuman

Hukuman diberikan kepada siswa yang berbuat kesalahan saat proses belajar mengajar. Hukuman ini diberikan dengan harapan agar peserta didik tersebut mau mengubah diri dan berusaha memacu motivasi belajarnya.

- 6) Membangkitkan dorongan kepada peserta didik untuk belajar

Kegiatan yang dilakukan guru adalah memberikan perhatian maksimal kepada peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

- 7) Membentuk kebiasaan belajar yang baik

Guru menanamkan pembiasaan belajar yang baik dengan disiplin yang terarah sehingga peserta didik dapat belajar dengan suasana yang kondusif.

- 8) Membantu kesulitan belajar peserta didik, baik secara individual maupun komunal (kelompok)

- 9) Menggunakan metode yang bervariasi

Dalam pembelajaran, metode konvensional harus sudah ditinggalkan guru karena peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda sehingga dibutuhkan metode yang tepat/bervariasi dalam memberdayakan kompetensi peserta didik.

- 10) Menggunakan media yang baik serta harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Penggunaan media yang tepat sangat membantu dan memotivasi peserta didik dalam memaknai pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Adanya media yang tepat akan mampu memediasi peserta didik yang memiliki kemampuan indera yang tidak sama, baik pendengaran maupun penglihatannya, demikian juga kemampuan berbicaranya. Dengan variasi penggunaan media, kelemahan indera yang dimiliki tiap

peserta didik dapat dikurangi dan dapat memberikan stimulus terhadap indera peserta didik.

4. Pelaksanaan Pembelajaran Interaktif, Inspiratif, dan Menyenangkan

Dalam standar proses pelaksanaan pembelajaran terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

a) Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

- 1) Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran;
- 2) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dan terkait dengan materi yang akan dipelajari;
- 3) Mengantarkan peserta didik kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk mempelajari suatu materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran atau KD yang akan dicapai; dan
- 4) menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan, yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk secara aktif menjadi pencari informasi, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

1) Mengamati

Dalam kegiatan mengamati, guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan: melihat, menyimak, mendengar, dan membaca. Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan pengamatan, melatih mereka untuk memperhatikan (melihat, membaca, mendengar) hal yang penting dari suatu benda atau objek.

2) Menanya

Dalam kegiatan mengamati, guru membuka kesempatan secara luas kepada peserta didik untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, dibaca atau dilihat. Guru perlu membimbing peserta didik untuk dapat mengajukan pertanyaan: pertanyaan tentang hasil pengamatan objek yang konkrit sampai kepada yang abstrak berkenaan dengan fakta, konsep, prosedur, atau pun hal lain yang lebih abstrak. Pertanyaan yang bersifat faktual sampai kepada pertanyaan yang bersifat hipotetik.

Dari situasi di mana peserta didik dilatih menggunakan pertanyaan dari guru, masih memerlukan bantuan guru untuk mengajukan pertanyaan sampai ke tingkat di mana peserta didik mampu mengajukan pertanyaan secara mandiri.

Dari kegiatan kedua dihasilkan sejumlah pertanyaan. Melalui kegiatan bertanya dikembangkan rasa ingin tahu peserta didik. Semakin terlatih dalam bertanya maka rasa ingin tahu semakin dapat dikembangkan.

Pertanyaan tersebut menjadi dasar untuk mencari informasi yang lebih lanjut dan beragam dari sumber yang ditentukan guru sampai yang ditentukan peserta didik, dari sumber yang tunggal sampai sumber yang beragam.

3) Mengumpulkan dan mengasosiasikan

Tindak lanjut dari bertanya adalah menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Untuk itu peserta didik dapat membaca buku yang lebih banyak, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti, atau bahkan melakukan eksperimen. Dari kegiatan tersebut terkumpul sejumlah informasi.

Informasi tersebut menjadi dasar bagi kegiatan berikutnya yaitu memproses informasi untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi dan bahkan mengambil berbagai kesimpulan dari pola yang ditemukan.

4) Mengkomunikasikan hasil

Kegiatan berikutnya adalah menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar peserta didik atau kelompok peserta didik tersebut.

c) Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran, melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram, memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik, dan menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Perlu diingat, bahwa KD-KD diorganisasikan ke dalam empat KI. KI-1 berkaitan dengan sikap diri terhadap Tuhan Yang Maha Esa. KI-2 berkaitan dengan karakter diri dan sikap sosial. KI-3 berisi KD tentang pengetahuan terhadap materi ajar, sedangkan KI-4 berisi KD tentang penyajian pengetahuan. KI-1, KI-2, dan KI-4 harus dikembangkan dan ditumbuhkan melalui proses pembelajaran setiap materi pokok yang tercantum dalam KI-3, untuk semua matapelajaran. KI-1 dan KI-2 tidak diajarkan langsung, tetapi *indirect teaching* pada setiap kegiatan pembelajaran.³⁸

Beberapa model pembelajaran berikut ini merupakan implementasi dari pembelajaran interaktif inspiratif menyenangkan menantang dan memotivasi :

³⁸ Kemdikbud. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 81A Tahun 2013 Tentang Pedoman Implementasi Kurikulum 2013. (Jakarta:Kemdikbud, 2013)

a) Kontekstual Learning

Kontekstual learning lebih menekankan pada pembelajaran yang menuntut siswa untuk terlibat secara penuh dan mengorientasikan siswa untuk berpikir secara realistis yakni bagaimana materi pelajaran bisa dipahami secara nyata. Dengan menerapkan pembelajaran kontekstual learning siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dalam setiap pembelajaran kemungkinan bisa tercapai.

b) Pembelajaran Berbasis Pengalaman (*Experience Based Learning*)

Pembelajaran berbasis pengalaman adalah pembelajaran yang menekankan bagaimana siswa mengaitkan pengalaman/pengetahuan yang telah dialami dengan pengalaman yang akan dipelajari dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis pengalaman, siswa diorientasikan menjadikan pengalaman sebagai media dan sumber belajar. Pembelajaran berbasis pengalaman membuat apa yang siswa saling terkait satu sama lain dan realistis sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Pembelajaran berbasis pengalaman tidak hanya terpaku dalam kelas namun bisa diterapkan diluar ruangan dan hal tersebut akan semakin membuat pembelajaran semakin menyenangkan.

c) Pembelajaran Inquiry

Pembelajaran inquiry adalah pembelajaran yang berusaha melibatkan secara maksimal seluruh aspek kemampuan siswa

untuk menyelidiki, mencari (peristiwa, benda dan manusia) secara sistematis, logis, kritis dan analitis sehingga siswa bisa menyimpulkan sendiri penemuannya dengan penuh keyakinan. pembelajaran ini cukup menyenangkan karena membuat siswa merasa bebas untuk mengeksplorasi kemampuannya. Dengan menerapkan pembelajaran inquiry selain pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, aspek kognitif, afektif dan psikomotor mengalami perkembangan secara seimbang karena pembelajaran inquiry tidak menitikberatkan pada satu aspek kemampuan siswa melainkan meliputi semua aspek kecerdasan siswa.

d) Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Dalam pembelajaran ini siswa disajikan suatu masalah dan dituntut untuk berpikir kritis, logis, analitis dalam menemukan pemecahan dari masalah tersebut. pembelajaran ini terbilang cukup menyenangkan karena menantang siswa dalam memecahkan masalah. Dengan menerapkan pembelajaran berbasis masalah kemampuan berpikir kritis siswa bisa meningkat dan siswa akan bisa menjadi terbiasa untuk berpikir tenang dan penuh pertimbangan jika kelak menemukan masalah.

e) Pengajaran Alam Sekitar

Belajar secara nyata dengan mengajak siswa secara langsung melihat bentuk realistik dari apa yang dipelajari, misalkan siswa belajar tentang bunga, maka siswa diajak jalan-jalan ketaman bunga dan mengamati berbagai jenis bunga yang

ada. Dengan belajar menggunakan metode pengajaran alam sekitar selain menyenangkan karena bisa belajar sekaligus bertamasya siswa juga akan memahami betapa indahny alam sekitar, sehingga guru bisa menasehati siswa untuk selalu menjaga alam.

f) Games (Bermain Sambil Belajar)

Contoh pembelajaran selanjutnya adalah dengan penerapan konsep pembelajaran bermain sambil belajar. Pembelajaran ini sangat populer karena pada hakikatnya siswa memiliki motivasi tinggi untuk melakukan permainan atau games. Kelebihan bermain sambil belajar adalah games/permainan yang dipilih adalah permainan yang memiliki unsur edukatif didalamnya sehingga selain siswa bisa merasa senang, siswa juga bisa belajar.

g) Diskusi Kelompok

Diskusi kelompok atau kerja kelompok termasuk pembelajaran yang menyenangkan, melalui kerja kelompok mereka bisa berkumpul dengan teman kelompoknya, saling bersosialisasi dan bersaing dengan kelompok lain dalam mengerjakan tugas agar bisa menjadi kelompok yang terbaik.

C. Prestasi Belajar Peserta Didik

1. Pengertian Prestasi Belajar

Kata “prestasi” berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti hasil usaha. Istilah prestasi belajar (*achievement*) berbeda dengan hasil belajar (*learning outcome*). Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan

aspek pengetahuan sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik. Kata prestasi banyak digunakan dalam berbagai bidang dan kegiatan antara lain dalam kesenian, olahraga dan pendidikan, khususnya pembelajaran.³⁹

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁴⁰ Perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, prilaku, harga diri, minat, watak, dan penyesuaian diri.

Oemar Hamalik dalam bukunya *Proses Belajar Mengajar* menyebutkan bahwa belajar merupakan memodifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian tersebut, belajar merupakan proses suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih dalam dari pada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan merupakan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan.⁴¹ Keberhasilan dalam belajar dapat diukur dari seberapa bisa pelajar mempraktikkan sesuatu yang dipelajari dalam kehidupannya sehari-hari.

Sutratinah Tirtonegoro mengartikan prestasi belajar sebagai penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil

³⁹ Zaenal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 12

⁴⁰ Slameto, *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 2.

⁴¹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), 27

yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu.⁴² Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa selama proses belajar mengajar dalam kurun waktu tertentu. Hasil pengukuran dari belajar tersebut diwujudkan dalam bentuk angka, huruf, simbol, maupun kalimat yang menyatakan keberhasilan siswa selama proses pembelajaran.

Menurut Muhibbin Syah, prestasi belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program pengajaran. Indikator prestasi belajar adalah pengungkapan hasil belajar yang meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Ranah yang dimaksud antara lain ranah cipta, rasa dan karsa.⁴³

Prestasi belajar bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan. Prestasi belajar adalah penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajari di sekolah yang menyangkut pengetahuan atau keterampilan yang dinyatakan sesudah hasil penelitian.⁴⁴

Prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perenial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupannya, manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing. Prestasi belajar (*achievement*) semakin terasa

⁴² Sutratinah Tirtonegoro, *Anak Super Normal dan Program Pendidikannya*, (Jakarta: Bina Aksara, 2001), 43

⁴³ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 1995), 141

⁴⁴ Syaiful Bakhri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru* (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), 24

penting untuk dibahas, karena mempunyai beberapa fungsi utama antara lain :⁴⁵

- a) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
- b) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai “tendensi keingintahuan (*curiosity*) dan merupakan kebutuhan umum manusia”.
- c) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dan berperan sebagai umpan balik (*feedback*) dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- d) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan anak didik. Indikator ekstern dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan peserta didik di masyarakat. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan pula dengan kebutuhan masyarakat.
- e) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi fokus

⁴⁵ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, ... 12-13

utama yang harus diperhatikan, karena peserta didiklah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam dua golongan yaitu faktor intern yang bersumber pada diri siswa dan faktor ekstern yang bersumber dari luar diri siswa. Faktor intern terdiri dari kecerdasan atau intelegensi, perhatian, bakat, minat, motivasi, kematangan, kesiapan dan kelelahan. Sedangkan faktor ekstern terdiri dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.⁴⁶

Mudzakir mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar secara lebih rinci, yaitu:

- a) Faktor internal (faktor dari dalam diri manusia). Faktor ini meliputi:
 - 1) Faktor fisiologi (yang bersifat fisik) yang meliputi:
 - (a) Karena sakit
 - (b) Karena kurang sehat
 - (c) Karena cacat tubuh
 - 2) Faktor psikologi (faktor yang bersifat rohani). Faktor ini meliputi:
 - (a) Intelegensi
 - (b) Bakat
 - (c) Minat
 - (d) Motivasi
 - (e) Faktor kesehatan mental

⁴⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 54

b) Faktor Eksternal. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri seseorang, faktor ini meliputi :

- 1) Lingkungan keluarga. Yang termasuk faktor ini antara lain :
 - (a) Perhatian orang tua
 - (b) Keadaan ekonomi orang tua
 - (c) Hubungan antara anggota keluarga
- 2) Lingkungan sekolah. Yang dimaksud lingkungan sekolah, antara lain :
 - (a) Guru
 - (b) Faktor alat
 - (c) Kondisi gedung
- 3) Faktor mass media dan lingkungan sosial (masyarakat)
 - (a) Faktor mass media meliputi ; bioskop, tv, surat kabar, majalah, buku-buku komik yang ada di sekeliling kita.
 - (b) Lingkungan sosial seperti teman bergaul, tetangga dan sebagainya⁴⁷

D. Strategi Guru dalam Mewujudkan Pembelajaran Interaktif Inspiratif dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PAI Peserta Didik

Standar Nasional Pendidikan telah mengamanatkan bahwa proses pembelajaran dalam pendidikan di Indonesia dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, dan menyenangkan Hal ini tentu berlaku pada seluruh mata pelajaran tidak terkecuali mata pelajaran PAI. Beberapa ciri dari pembelajaran

⁴⁷ Ahmad Mudzakir, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 1997), 115

tersebut adalah peserta didik merasa antusias ketika guru mengajar suatu mata pelajaran, peserta didik bisa fokus dalam kegiatan pembelajaran dari kegiatan pembuka sampai kegiatan penutup.

Mewujudkan pembelajaran yang demikian adalah tugas seorang guru. Tentunya hal ini tidak mudah. Perlu cara yang tepat agar proses pembelajaran bisa berlangsung sesuai apa yang telah direncanakan yang pada akhirnya dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam rangka mewujudkan pembelajaran yang sesuai dengan apa yang diamanatkan oleh Standar Nasional Pendidikan (SNP) dapat diketahui dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru yang dimulai dari tahap perencanaan pembelajaran, proses pelaksanaan pembelajaran dan akhir pembelajaran. Tahap yang tidak kalah penting yaitu penilaian. Sehingga dapat dijadikan bahan evaluasi terkait cara yang digunakan oleh guru tersebut.

Cara yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar berlangsung interaktif inspiratif dan menyenangkan tersebut dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga prestasi peserta didik bisa berkembang. Hal ini berkaitan dengan aspek kognitif yang penting untuk dicapai peserta didik dalam setiap mata pelajaran.

Salah satu parameter keberhasilan yang dicapai siswa adalah prestasi belajar akademik. Hal tersebut dapat diraih melalui belajar, dan dengan belajar diharapkan individu dapat mengembangkan semua potensi yang ada semaksimal mungkin. Belajar membutuhkan dorongan, gairah, dan semangat. Tanpa semua itu, belajar menjadi hal yang membosankan, bahkan menjadi beban. Hal inilah yang menyebabkan banyak pelajar mengalami kesulitan

dalam belajar dan berakibat pada prestasi belajar akademiknya.⁴⁸ Pencapaian prestasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satunya seperti yang diungkapkan oleh Muhibbin Syah bahwa faktor penting yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar yaitu faktor pendekatan belajar, yang merupakan strategi atau metode yang digunakan dalam belajar.⁴⁹

Banyak peneliti dewasa ini yang mencoba untuk melakukan penelitian terhadap metode pembelajaran. Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, banyak metode atau model pembelajaran yang dicoba untuk diteliti. Salah satunya adalah metode pembelajaran konvensional yang sering dijadikan sebagai pembanding untuk metode pembelajaran yang lain. Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang kurang memperhatikan perbedaan individual anak didik dan didasarkan pada keinginan guru. Kondisi seperti ini mengakibatkan tidak diperolehnya ketuntasan dalam belajar, sehingga sistem belajar tuntas terabaikan. Hal ini membuktikan terjadinya kegagalan dalam proses pembelajaran di sekolah.⁵⁰

Rendahnya kompetensi siswa khususnya mata pelajaran PAI dikarenakan tidak adanya proses pembelajaran yang bermakna yang mampu mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan siswa sehingga pencapaian prestasinya pun tidak maksimal.⁵¹ Menyadari kenyataan seperti ini para ahli berupaya untuk mencari dan merumuskan strategi yang dapat merangkul semua perbedaan yang dimiliki oleh anak didik. Strategi pembelajaran yang

⁴⁸ Widyastuti., & Kuswardani, . *Hubungan Antara Harga Diri Dan Prestasi Belajar Pada Siswa* .(Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Setia Budi,2008), 22

⁴⁹ Muhibbin Syah,. *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Logos, 2001),29

⁵⁰ Hartono, *Strategi Pembelajaran Active Learning*, (Jakarta: PT Grasindo, 2008), 13

⁵¹ Rosada, A., & Kumara, A. (2004). *Efektivitas Model Pembelajaran Aktif Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. *Jurnal Psikologi*, (Yogyakarta: Universitas Gajah Mada,2004), 142

ditawarkan adalah strategi belajar interaktif, inspiratif dan menyenangkan. Pembelajaran interaktif, inspiratif dan menyenangkan dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Pembelajaran interaktif pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respon anak didik dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi mereka. Dengan memberikan strategi pembelajaran tersebut pada anak didik dapat membantu ingatan (*memory*) mereka, sehingga mereka dapat dihantarkan kepada tujuan pembelajaran dengan sukses. Hal ini kurang diperhatikan pada pembelajaran.⁵²

M. David Merrill menggambarkan bahwa Component Display Theory (CDT) merupakan model preskripsi pembelajaran yang paling lengkap yang memperhitungkan teori pembelajaran behavioristik, teori pembelajaran humanistik, dan teori pembelajaran kognitif. Teori pembelajaran behavioristik berasumsi bahwa belajar dapat dibentuk oleh lingkungan melalui serangkaian perlakuan pembiasaan. Teori ini menegaskan bahwa hasil belajar merupakan perilaku baru sebagai akibat dari adanya stimulus yang dibiasakan. Analisis perubahan perilaku mendasari metode perancangan pembelajaran, seperti pada pembelajaran terprogram. Strategi pemberian balikan dan penguatan juga merupakan komponen strategi belajar yang dihasilkan kelompok behaviorist. CDT mengadaptasi berbagai prinsip pembelajaran yang telah dikembangkan

⁵² Hartono, *Strategi Pembelajaran*. . . 14

oleh kelompok behaviorist, diantaranya pemakaian strategi penyajian kaidah, strategi balikan, dan strategi penguatan.⁵³

CDT juga memperhatikan fungsi kegiatan mental yang berhubungan dengan proses belajar yang diadopsi dari pandangan neo-behaviorist Menurut neo-behaviorist, agar tercapai suatu proses belajar (*internal condition*) diperlukan situasi belajar (*external condition*) tertentu sesuai dengan unjuk kerja belajar. Asumsi ini kemudian digunakan oleh CDT dalam penetapan tujuan belajar.

Konsep yang diajukan teori pembelajaran humanistik terhadap individu siswa juga diadaptasi oleh CDT untuk mempreskripsikan cara membelajarkan siswa. Menurut Rogers , dalam melaksanakan tugasnya di kelas, guru harus mampu memfasilitasi tumbuhnya kemampuan belajar siswa melalui motivasi. Begitu pula Maslow , sebagai seorang tokoh psikologi humanistik, menekankan perlunya pemberian motivasi bagi tumbuhnya semangat belajar siswa. Pendapat dan prinsip-prinsip pemberian motivasi dari dua tokoh psikologi humanistik ini digunakan oleh CDT dalam merancang strategi penyajian.⁵⁴

CDT juga mengadopsi teori pembelajaran kognitif yang dikembangkan oleh Bruner. Teori pembelajaran kognitif ini berasumsi bahwa metode pembelajaran dapat dimanipulasi untuk mengaktifkan dan mengembangkan kemampuan kognitif siswa. Di samping itu, teknik dan media pembelajaran tertentu memiliki kemampuan untuk mengaktifkan dan menumbuhkan proses

⁵³ Rosida dan Suprihatin, *Pengaruh Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika Pada Siswa Kelas 2 SMU* Jurnal Proyeksi, Vol. 6 (2) 2011, 89

⁵⁴ Rosida, *Pengaruh . . .* 90

belajar internal siswa Dalam hal ini, CDT mengadaptasi penggunaan komponen strategi yang merujuk pada peningkatan proses internal.⁵⁵

Keunggulan CDT secara teoretik juga dibuktikan lewat berbagai penelitian. Hasil-hasil penelitian Merrill dan Tennyson (1982), Suhardjono (1990) dan Tugur (1991), semuanya menunjukkan bahwa CDT memiliki keunggulan dalam meningkatkan perolehan belajar pada performansi mengingat, menggunakan, dan mengembangkan, baik untuk tipe isi pelajaran yang berupa fakta, konsep, prosedur, maupun prinsip.⁵⁶

Dalam model ini dilakukan analisis dan deskripsi terhadap komponen-komponen desain pembelajaran dan kaitannya dengan variabel-variabel pembelajaran. Model konseptual ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik CDT yang secara tidak langsung mempreskripsikan digunakannya pendekatan sistem dalam pengembangan pembelajaran. Mengacu kepada klasifikasi Degeng, dalam pengembangan ini pembelajaran diklasifikasikan ke dalam 3 variabel utama, yaitu variabel kondisi, variabel metode, dan variabel hasil.⁵⁷

Berdasarkan uraian di atas terlihat hubungan erat antara strategi guru, pelaksanaan pembelajaran interaktif inspiratif dan menyenangkan dan peningkatan prestasi peserta didik. Peserta didik dapat berprestasi dengan baik jika ia termotivasi, berkonsentrasi, timbul reaksi positif antara pikiran dan tubuh sehingga ia aktif serta ada pengulangan materi yang telah diberikan. Peserta didik akan berada dalam kondisi yang demikian jika pembelajaran tersaji secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi.

⁵⁵ Rosida dan Suprihatin, *Pengaruh* . . . 90

⁵⁶ Rosida dan Suprihatin, *Pengaruh* . . . 91

⁵⁷ Rosida dan Suprihatin, *Pengaruh* . . . 91

Pembelajaran yang demikian dapat terwujud jika guru memiliki strategi yang tepat dalam proses pembelajaran dari awal hingga akhir.

E. Penelitian Terdahulu

Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang memiliki tema sama atau mirip dengan penelitian yang akan dilakukan:

1. Tesis Zaedun Naim, dengan judul “Implementasi Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran PAI di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Malang.” Pertanyaan penelitian dari penelitian tersebut adalah : 1) Bagaimana pelaksanaan PAKEM berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran PAI di SMAN 3 Malang?, 2) Apa saja nilai-nilai karakter yang dikembangkan dalam pembelajaran PAI dengan menggunakan PAKEM di SMAN 3 Malang?, 3) Bagaimana upaya guru PAI dalam meningkatkan mutu pembelajaran PAI melalui PAKEM berbasis pendidikan karakter di SMAN 3 Malang?

Hasil dari pemelitan tersebut adalah: 1) Implementasi PAKEM berbasis pendidikan karakter dalam meningkatkan mutu pembelajaran PAI di SMAN 3 Malang sudah dilaksanakan secara optimal. 2) Nilai-nilai karakter yang dikembangkan dalam pembelajaran PAI di SMAN 3 Malang antara lain berpikir logis, mandiri, kerja keras, bekerja sama, kritis, percaya diri, kreatif, saling menghargai, memahami kekurangan dan kelebihan. 3) Upaya guru PAI dalam meningkatkan mutu

pembelajaran PAI melalui PAKEM berbasis pendidikan karakter dalam hal ini mencakup aspek perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.⁵⁸

2. Tesis Fauda Nuria, “Strategi Guru Kreatif dalam Proses Belajar Mengajar Mata Pelajaran IPS di SMPN 4 Singosari”. Pertanyaan penelitian: 1) Bagaimana strategi guru kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran IPS di SMPN 4 Singosari? 2) Bagaimana respon siswa terhadap kinerja guru kreatif dalam proses belajar mengajar di SMPN 4 Singosari?, 3) Apa kendala yang dihadapi oleh guru kreatif dalam proses belajar mengajar yang ditempuh di SMPN 4 Singosari

Hasil penelitian: 1) Strategi guru kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran di SMPN 4 Singosari dengan cara membuat RPP dan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, 2) Respon siswa terhadap kinerja guru kreatif dalam proses pembelajaran di SMPN 4 Singosari sangat senang dan materi yang disampaikan mudah dipahami. 3) Kendala yang dihadapi guru kreatif dalam proses belajar mengajar diantaranya kondisi kelas, penyusutan waktu, fasilitas terbatas dan pengkondisian siswa yang sulit.⁵⁹

3. Tesis Miftahul Munir, “Strategi Guru PAI dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 3 Malang”.

Pertanyaan penelitian: 1) Bagaimana strategi yang dilakukan guru PAI

⁵⁸ Zaedun Naim, *Implementasi Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran PAI di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Malang*, (UIN Maulana Malik Ibrahim, 2017)

⁵⁹ Fauda Nuria, “*Strategi Guru Kreatif dalam Proses Belajar Mengajar Mata Pelajaran IPS di SMPN 4 Singosari*”(UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016)

terkait dengan mutu pembelajaran PAI di SMAN 3 Malang? 2) Bagaimana dampak dari strategi guru PAI dalam meningkatkan mutu pembelajaran PAI?, 3) Apa faktor pendukung dan penghambat dari strategi guru PAI dalam meningkatkan mutu pembelajaran PAI di SMAN 3 Malang?

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi yang dilakukan guru PAI terkait dengan mutu pembelajaran PAI di SMAN 3 Malang sudah dilaksanakan secara optimal, hal ini dapat dilihat pada: 1) Strategi guru PAI dalam meningkatkan mutu pembelajaran PAI di SMAN 3 Malang, dalam melaksanakan strategi pembelajaran ada beberapa langkah yang dilakukan, diantaranya adalah sebagai berikut: (a) Perencanaan pembelajaran, (b) Pelaksanaan pembelajaran, (c) Evaluasi pembelajaran, (d) Model strategi PAKEM, (e) Peningkatan profesionalisme guru. disini penulis tidak menemukan permasalahan yang begitu signifikan, karena Out put yang dihasilkan menunjukkan adanya peningkatan yang baik di SMAN 3 Malang. 2) Dampak dari strategi guru PAI dalam meningkatkan mutu pembelajaran PAI dapat dilihat dari (a) Prestasi akademik dan Prestasi non akademik, (b) Pembelajaran menjadi efektif, (c) Pembelajaran menjadi efisien. 3) Faktor pendukung dan penghambat dari strategi guru PAI dalam meningkatkan mutu pembelajaran PAI di SMAN 3 Malang. Faktor pendukung itu antara lain (1) Faktor guru, (2) Lingkungan, (3) Sarana dan prasarana, (4) Faktor Siswa. Sedangkan faktor penghambatnya adalah (1) Sarana dan prasarana, (2) Faktor siswa. Dan untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut telah diupayakan

solusi alternatif yang memungkinkan terlaksananya Strategi guru PAI dalam meningkatkan mutu pembelajaran PAI di SMAN 3 Malang.⁶⁰

4. Tesis Ferina Agustini, “Peningkatan Motivasi Belajar dan Minat Berwirausaha Siswa Melalui Pembelajaran Kimia dengan Pendekatan Chemontrepneurship (CEP)”. Rumusan masalah: (1) apakah pembelajaran kimia dengan CEP dapat meningkatkan motivasi siswa? (2) apakah pembelajaran kimia dengan CEP dapat meningkatkan minat berwirausaha siswa?, (3) apakah pembelajaran kimia dengan CEP dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

Hasil Penelitian: 1) Pembelajaran kimia dengan CEP dapat meningkatkan motivasi siswa sebesar 14, 21%, 2) pembelajaran kimia dengan CEP mampu meningkatkan minat berwirausaha siswa 19,80%, 3) pembelajaran kimia dengan CEP dapat meningkatkan hasil belajar siswa 75,27%.⁶¹

5. Muhammad Saddam Hayeemasae, “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa di MTsN Batu”. Pertanyaan penelitian : 1) Bagaimana penerapan strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar SKI siswa di MTsN Batu?, 2) Bagaimana peningkatan motivasi belajar SKI

⁶⁰ Miftahul Munir, “Strategi Guru PAI dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan agama islam di SMA Negeri 3 Malang.” Tesis Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN Malang, 2017

⁶¹ Ferina Agustini, “Peningkatan Motivasi dan Minat Berwirausaha Siswa Melalui Pembelajaran Kimia dengan Pendekatan Chemontrepneurship (CEP).” Tesis Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Semarang, 2017

siswa di MTsN Batu?, 3) Apa faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar SKI siswa di MTsN Batu?

Hasil penelitian : 1) Penerapan strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar SKI siswa di MTsN Batu terdiri atas metode jigsaw, diskusi dan tanya jawab. 2) Peningkatan motivasi belajar SKI siswa di MTsN Batu ada perubahan yang ditandai dengan keaktifan, dan antusiasme siswa. 3) Faktor pendukung adalah adanya sarana dan sumber belajar yang memadai, minat belajar siswa yang tinggi serta profesionalisme guru SKI. Sedangkan faktor penghambat antara lain adanya sebagian siswa yang masih enggan untuk mengemukakan pendapatnya dan latar belakang siswa yang berbeda.⁶²

Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu tersebut dengan penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Zaedun Naim, "Implementasi Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran	Persamaannya terletak pada strategi yang dilakukan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran	Pada penelitian Zaedun Naim, strategi pembelajaran digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran, sedangkan di penelitian ini strategi pembelajaran digunakan untuk mengembangkan

⁶² Muhammad Saddam Hayeemasae, "Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa di MTsN Batu" (UIN Maulana Malik Ibrahim, 2018)

	PAI di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Malang		prestasi siswa
2.	Fauda Nuria, "Strategi Guru Kreatif dalam Proses Belajar Mengajar Mata Pelajaran IPS di SMPN 4 Singosari	Persamaannya terletak pada strategi yang dilakukan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran	Pada penelitian Fauda Nuria, strategi pembelajaran digunakan pada mata pelajaran IPS sedangkan di penelitian ini digunakan pada mata pelajaran PAI
3.	Miftahul Munir , Strategi Guru PAI dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 3 Malang	Persamaannya terletak pada pada strategi yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran	Pada penelitian Zaedun Naim, strategi pembelajaran digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran, sedangkan di penelitian ini strategi pembelajaran digunakan untuk mengembangkan prestasi siswa
4.	Ferina Agustini , Peningkatan Motivasi Belajar dan Minat Berwirausaha Siswa Melalui Pembelajaran Kimia dengan Pendekatan Chemontrepneurship (CEP)	Persamaannya adalah membuat peserta didik termotivasi pada suatu mata pelajaran	Pada penelitian Ferina Agustini, strategi digunakan untuk memotivasi belajar dan minat berwirausaha siswa sedangkan penelitian ini strategi digunakan untuk mengembangkan prestasi siswa.
5.	Muhammad Saddam Hayeemasae, "Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa di MTsN Batu	Persamaannya terletak pada pada strategi yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran	Pada penelitian Muhammad Saddam, strategi digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar SKI, sedangkan pada penelitian ini strategi digunakan untuk mengembangkan prestasi siswa.

F. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian ini adalah sebagai berikut:

