

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Strategi Interaktif Learning

1. Pengertian Strategi

Istilah strategi (*strategy*) berasal dari “kata benda” dan “kata kerja” dalam Bahasa Yunani. Sebagai kata benda, *strategos* merupakan gabungan kata *stratos* (militer) dengan “*ago*” (memimpin). Sebagai kata kerja, *stratego* berarti merencanakan (*to plan*). Dalam kamus *The American Heritage Dictionary* dikemukakan bahwa *Strategy is the science or art of military command as applied to overall planning and conduct of large-scale combat operations*. Selanjutnya dikemukakan pula bahwa strategi adalah *the art or skill of using stratagems (a military manuvre design to deceive or surprise an enemy) in politics, business, courtship, or the like*.

Mintzberg dan Waters mengemukakan bahwa strategi adalah pola umum tentang keputusan atau tindakan (*Strategies are realized as pattern in stream of decisions or actions*). Hardy, Langley, dan Rose dalam Sudjana mengemukakan *Strategy is perceived as a plan or a set of explicit intention preceeding and controlling actions*. (strategi dipahami sebagai rencana atau kehendak yang mendahului dan mengendalikan kegiatan).¹

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat dikemukakan bahwa strategi adalah suatu pola yang direncanakan dan ditetapkan secara sengaja

¹ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: TP Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 3.

untuk melakukan kegiatan atau tindakan.² Secara umum strategi mempunyai pengertian sebagai suatu garis besar haluan dalam bertindak untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan, dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola umum kegiatan guru-murid dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan, pemakaian istilah ini dimaksudkan sebagai daya upaya guru dalam menciptakan suatu system lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar.³

Strategi merupakan cara khusus dan rencana dalam langkah-langkah proses pembelajaran, berfungsi mengatur ketepatan penggunaan metode pembelajaran.⁴ Ada dua hal yang patut dicermati dalam pengertian strategi. *Pertama*, strategi sebagai rencana tindakan termasuk di dalamnya penggunaan metode, dan pemanfaatan berbagai sumber daya pembelajaran. Ini berarti strategi baru sampai pada proses perencanaan. *Kedua*, strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu, dimana arah dari semua langkah pembelajaran, pemanfaatan fasilitas dan sumber daya belajar diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan. Berdasarkan pengertian diatas, bahwa strategi adalah suatu pola yang direncanakan, dan ditetapkan secara real dan sengaja untuk melakukan dan mencapai suatu pola kegiatan. Dimana maksud strategi di sini ialah strategi yang mengarah pada pola pengajaran atau pembelajaran.

²*Ibid.*, hal.3.

³ Abu Ahmadi, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 1997), hal. 11.

⁴ Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang Rasail Media Grup, 2009), hal. 24.

Sedangkan strategi menurut David dalam karyanya Sanjaya adalah *a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal*. Batasan tersebut menjelaskan strategi adalah suatu perencanaan yang berisi metode, atau serangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai suatu tujuan pendidikan.⁵ Hal ini berarti strategi diistilahkan sebagai suatu kerangka dasar yang sengaja dikonsep atau di desain agar tercapai sesuatu yang hendak dicapai.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa strategi dalam konteks pembelajaran melibatkan guru dan siswa. Guru dalam hal ini berperan menentukan target, kualifikasi hasil, dan merancang langkah-langkah. Dengan demikian strategi pembelajaran adalah suatu perencanaan proses suatu kegiatan yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Strategi pembelajaran menurut Rowntree dalam karyanya terdiri dari dua jenis, yaitu: (1) *exposition-discovery learning*, dan (2) *group individual learning*. *Exposition-discovery learning* pada dasarnya terdiri dari dua strategi yang berbeda, yaitu strategi penyampaian atau ekspositori; dan *discovery learning* yang berupaya pada pembelajaran penemuan. Strategi *exposition* adalah strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*) dengan menyajikan materi pelajaran yang sudah jadi dan siswa diharapkan menguasai secara penuh. Strategi ekspositori menempatkan guru sebagai penyampai informasi, dalam hal ini guru menyampaikan isi/ materi akademik dalam format yang terstruktur, mengarahkan kegiatan para siswa, dan menguji keterampilan siswa melalui latihan-latihan dibawah bimbingan dan arahan guru. Kelebihan strategi ini adalah mudah untuk direncanakan dan digunakan, sedangkan kelemahan utamanya adalah dalam mengembangkan kemampuan-kemampuan, proses-proses dan sikap yang diperlukan

⁵Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2009), hal. 126.

untuk pemikiran kritis dan hubungan interpersonal serta belajar kelompok. Berbeda dengan strategi *discovery*, dimana siswa mencari dan menemukan materi pelajaran sendiri melalui berbagai aktivitas. Siswa dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, mereka berusaha mencari dari problem yang ada. Tugas guru dalam strategi *discovery* yaitu guru sebagai fasilitator dan membimbing siswa dalam pembelajaran. Strategi *discovery* disebut juga strategi pembelajaran tidak langsung.⁶

Strategi pembelajaran ditinjau dari cara menyajikan materi dapat dibagi dua, yaitu: (a) strategi pembelajaran deduktif; dan (b) strategi pembelajaran induktif. Strategi pembelajaran deduktif berupaya menyajikan materi secara umum ke khusus, atau dimulai dari hal-hal yang abstrak menuju ke hal-hal konkret. Adapun strategi induktif menyajikan materi yang konkret selanjutnya diarahkan pada materi yang kompleks, atau dimulai dari hal khusus menuju ke hal umum.

Dalam kegiatan belajar mengajar, strategi memiliki kedudukan yang urgensif untuk menunjang proses dan pencapaian tujuan dalam *transfer of knowledge* materi-materi pembelajaran kepada siswa tujuan diadakan strategi pembelajaran adalah guna menjadikan proses pembelajaran, kemampuan belajar, dan hasil belajar mengajar lebih mencapai pada tujuan pendidikan yang di dalamnya berusaha menimbulkan kesadaran siswa untuk menerima *transfer of knowledge* melalui strategi interaktif yang menimbulkan gairah belajar dan partisipatif siswa secara terstruktur. Hal ini dapat menunjukkan bahwa fungsi strategi

⁶Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*.(Jakarta: Kencana, 2008), hal. 128.

pembelajaran adalah konsep dalam mengarahkan keberhasilan belajar, memberi minat serta dorongan usaha kerjasama dalam kegiatan pembelajaran antara guru dan siswa. Khusus metode strategi mengajar di dalam kelas, efektifitas suatu metode dan strategi dipengaruhi oleh faktor tujuan, faktor peserta didik, faktor situasi dan faktor guru itu sendiri.

Tujuan strategi pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektifitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Pihak-pihak yang terlibat dalam pembelajaran adalah pendidik (perorangan, kelompok) serta peserta didik (perorangan, kelompok, dan atau komunitas) yang berinteraksi edukatif antara satu dengan yang lainnya. Isi kegiatan adalah bahan/ materi belajar yang bersumber dari kurikulum suatu program pendidikan.⁷

2. Strategi Interactive Learning

Menurut Seaman dan Fellenz menjelaskan bahwa

Strategi pembelajaran interaktif atau *Interactive learning* merujuk pada bentuk diskusi dan saling berbagi akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan reaksi terhadap gagasan, pengalaman, pandangan, dan pengetahuan guru atau kelompok, serta mencoba mencari alternative dalam berfikir.⁸

Strategi pembelajaran interaktif dikembangkan dalam rentang pengelompokan dan metode-metode interaktif, yang di dalamnya terdapat bentuk-bentuk diskusi kelas, diskusi kelompok kecil atau pengerjaan tugas berkelompok, dan kerjasama siswa secara berpasangan. Peran guru dalam

⁷ Madjid, *Strategi Pembelajaran Interaktif...*, hal. 6.

⁸ *Ibid.*, hal. 83.

pelaksanaan strategi tersebut harus memiliki sikap antara lain: mampu menciptakan suasana kelas nyaman dan menyenangkan, membantu dan mendorong siswa mengungkapkan keinginan dan pembicaraanya secara individual atau kelompok, membantu kegiatan dan menyediakan sumber belajar, membina siswa agar memanfaatkan sumber belajar, menjelaskan tujuan belajar.⁹ Jadi *interactive learning* atau yang biasa dikenal sebagai streategi pembelajaran interaktif merupakan salah satu strategi pembelajaran yang mengutamakan aktivitas diskusi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, siswa dengan lingkungan.

Strategi *Interactive Learning* adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran dimana guru pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Proses belajar mengajar keterlibatan siswa harus secara totalitas, artinya melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan psikomotor.

Pembelajaran interaktif merupakan suatu pendekatan yang merujuk pada pandangan konstruktivis dimana pembelajaran interaktif ini menitikberatkan pada pertanyaan siswa sebagai ciri setralnya dengan cara menggali pertanyaan-pertanyaan siswa. Abdul Majid mengemukakan bahwa pembelajaran interaktif dirancang untuk menjadikan suasana belajar

⁹ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif : Meningkatkan Kecerdasan komunikasi Antar Peserta Didik* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 92.

mengajar berpusat pada siswa agar aktif membangun pengetahuannya melalui penyelidikan terhadap pertanyaan yang mereka ajukan sendiri.¹⁰

Pembelajaran interaktif menekankan pada diskusi dan sharing diantara siswa. Diskusi dan sharing memberi kesempatan siswa untuk bereaksi terhadap gagasan, pengalaman, pendekatan, pengetahuan guru atau teman sebaya, serta untuk membangun cara berpikir dan merasakan.

Pembelajaran interaktif dapat dilaksanakan untuk ukuran kelompok yang bervariasi dan interaksi yang berbeda-beda. Pembelajaran dapat berupa diskusi kelas dimana tidak dibentuk kelompok, diskusi dalam kelompok-kelompok kecil atau siswa belajar berpasangan dalam mengerjakan tugas. Hal yang harus dilakukan guru adalah memberikan topik diskusi atau tugas, menentukan waktu diskusi, menentukan jumlah dan komposisi siswa dalam kelompok.

Menurut Sofia dalam proses belajar mengajar seorang guru harus mengajak siswa untuk mendengarkan, menyajikan media yang dapat dilihat, memberi kesempatan untuk menulis, dan mengajukan pertanyaan atau tanggapan sehingga terjadi proses belajar mengajar yang interaktif.¹¹

Dengan demikian yang dimaksud dengan strategi pembelajaran interaktif adalah suatu pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara belajar secara berkelompok yang dapat memberi siswa lebih banyak kesempatan untuk berpikir dan berpendapat melalui pertanyaan yang mereka ajukan

¹⁰ Majid, *Strategi Pembelajaran Interaktif...*, hal 84.

¹¹ <http://sofiasacikakaradiba.blogspot.com>, diunduh pada 10 juli 2017 pukul 14.15 WIB.

sehingga siswa merasa perlu mengadakan penyelidikan atas pertanyaannya tersebut, berdasarkan penyelidikan tersebut siswa akan secara sendirinya memperoleh pengetahuan baru, pengetahuan yang diperoleh dari hasil mengkonstruksi sendiri sifatnya akan lebih bertahan lama dan lebih bermakna.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran interaktif dirancang untuk menjadikan suasana belajar mengajar berpusat pada siswa agar aktif membangun pengetahuannya melalui penyelidikan terhadap pertanyaan yang mereka ajkan sendiri.

Dalam hal ini siswa diberi kesempatan untuk melibatkan keingintahuanya dengan cara membuat pertanyaan mengenai topik yang akan dipelajari, kemudian melakukan penyelidikan atas pertanyaan yang mereka ajkan sendiri, sehingga dapat menemukan jawaban atas pertanyaanya sendiri. Siswa bertanya melalui aktifitas terbuka dengan berbagai alasan.

Jenis pertanyaan yang muncul akan bermacam-macam dan mungkin tidak jelas, tidak terpusat pada topik yang sedang dipelajari atau pertanyaan yang jawabanya dapat dijawab tanpa melalui penyelidikan. Oleh kaena itu guru perlu mengumpulkan pertanyaan-pertanyaan dari siswa kemudian menuliskan setiap pertanyaan di papan tulis. Pertanyaan-pertanyaan itu kemudian bersama-sama dipilih oleh siswa untuk diselidiki jawabanya.

Model pembelajaran interaktif memberikan struktur pengajaran sains yang melibatkan pengumpulan dan pertimbangan atas pertanyaan-pertanyaan siswa. Siswa diajak untuk berfikir tentang konsep yang akan dipelajari, kemudian direfleksikan melalui keingintahuannya yang diwujudkan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan itu kemudian dijawab sendiri oleh siswa melalui penyelidikan. Guru tidak terlibat terlalu jauh dalam menjawab pertanyaan dari siswa.

Pengembangan pembelajaran interaktif dapat dilakukan guru pada semua pokok bahasan, dengan syarat harus memerhatikan 9 (Sembilan) hal, yaitu; motivasi, pemusatan perhatian, latar belakang siswa, konteksitas materi pelajaran, perbedaan individual siswa, belajar sambil bermain, belajar sambil bekerja, belajar menemukan dan memecahkan permasalahan, serta hubungan social. Dalam proses pembelajaran yang interaktif guru berperan sebagai motivator, fasilitator, mediator evaluator, pembimbing dan pembaru. Dengan demikian kedudukan siswa dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas adalah melalui peran aktif, dimana aktifitasnya dapat diukur melalui kegiatan memerhatikan, mencatat, bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat dan mengerjakan tugas, baik tugas kelompok maupun individu.¹²

Dalam pembelajaran interaktif tidak ditekankan pada hasil akan tetapi lebih ditekankan pada proses belajar, sebuah hasil akan tercapai apabila proses yang dilalui berjalan dengan baik dan optimal, sedangkan proses

¹² Majid, *Strategi Pembelajaran Interactive ...*, hal 84.

belajar tergantung pada strategi yang dijalankan dalam proses belajar. Strategi dalam pembelajaran interaktif dimana siswa memperoleh pengetahuan dengan cara mengalami bukan menghafal,¹³ terlibat langsung di dalam proses bukan sekedar pasif sebagai pengamat (observatory).

3. Komponen Strategi *Interactive Learning*

Pembelajaran merupakan system instruksional yang mengacu pada seperangkat komponen pendidikan yang saling ketergantungan di dalam mencapai tujuan. Agar tujuan di dalamnya tercapai, maka semua komponen yang ada harus terjadi kerjasama.

Komponen - komponen strategi *interactive learning* meliputi:¹⁴

1. Guru

Guru adalah pelaku pembelajaran, sehingga guru menjadi faktor terpenting. Berarti tenaga pendidikan yang berkualitas sebagai pelaku pembelajaran serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan.

2. Peserta didik

Peserta didik merupakan komponen yang melakukan kegiatan belajar untuk mengembangkan potensi kemampuan menjadi nyata. Komponen ini dapat dimodifikasi oleh guru terhadap peserta didik. Peserta didik

¹³ *Ibid.*, hal 87.

¹⁴ Hamruni, *Strategi Pembelajaran*, (Insan Madani Press, 2012), hal. 11-12.

terhadap peserta didik lain, guru dan peserta didik terhadap sumber belajar.

3. Tujuan

Tujuan merupakan dasar yang dijadikan landasan untuk menentukan bagaimana strategi pembelajarannya.

4. Bahan pelajaran

Bahan pelajaran merupakan medium untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berupa materi yang tersusun sistematis, dinamis, dan terarah.

5. Kegiatan pembelajaran

Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal maka dalam menentukan strategi pembelajaran perlu dirumuskan bagaimana *interactive learning* sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan di dalam proses pembelajaran.

6. Sumber Belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat rujukan dimana bahan pembelajaran bisa diperoleh. Sumber belajar dapat berasal dari masyarakat, lingkungan, buku, media masa, perpustakaan, dan lain-lain.

7. Evaluasi

Evaluasi merupakan komponen yang berfungsi untuk mengetahui apakah tujuan yang telah ditetapkan telah

tercapai atau belum, serta sebagai umpan balik untuk perbaikan strategi yang telah ditetapkan dan penerima respon.

8. Situasi atau lingkungan

Lingkungan sangat mempengaruhi guru dalam menentukan strategi pembelajaran. Situasi yang dimaksudkan adalah situasi dan keadaan fisik.

Berdasarkan komponen-komponen strategi pembelajaran tersebut, yang akan menjadi pengaruh dalam jalannya suatu pembelajaran, karena semua komponen tersebut merupakan keterkaitan dalam konsep pembelajaran.

4. Karakteristik dan Syarat Strategi Pembelajaran Interaktif (*Interactive Learning*)

Menurut Suparman dalam Tarhuri dalam bukunya Abdul Madjid, pembelajaran interaktif memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Adanya variasi kegiatan klasikal, kelompok, dan perseorangan;
- b. Keterlibatan mental (pikiran, perasaan) siswa tinggi;
- c. Guru berperan sebagai fasilitator, narasumber, dan manajer kelas yang demokratis;
- d. Menerapkan pola komunikasi banyak arah;
- e. Susana kelas yang fleksibel, demokratis, menantang, dan tetap terkendali oleh tujuan;

- f. Potensial dapat menghasilkan dampak pengiring lebih efektif;
- g. Dapat digunakan didalam maupun diluar kelas.

Ahmad Sabari dalam bukunya Abdul Majid, memaparkan tentang syarat-syarat yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam menggunakan strategi pembelajaran yaitu sebagai berikut :¹⁵

- a. Model pembelajaran yang digunakan harus dapat membangkitkan motivasi, minat atau gairah belajar siswa.
- b. Model pembelajaran yang digunakan dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar lebih lanjut, seperti melakukan interaksi dengan guru dan siswa lainnya.
- c. Model pembelajaran harus dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk memberikan tanggapannya terhadap materi yang disampaikan.
- d. Model pembelajaran harus dapat menjamin perkembangan kegiatan kepribadian siswa.
- e. Model pembelajaran yang digunakan harus dapat mendidik siswa dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi.
- f. Model yang digunakan harus dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pembelajaran, peran guru mempunyai hubungan yang erat dengan cara mengaktifkan siswa dalam belajar, terutama dalam proses pengembangan keterampilan, pengembangan keterampilan yang harus

¹⁵ Majid, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 85.

dimiliki siswa adalah keterampilan berfikir, keterampilan social, dan keterampilan praktis. Ketiga keterampilan tersebut dapat dikembangkan dalam situasi belajar mengajar yang interaktif antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa.

Pola interaksi optimal antara guru dengan siswa, antara siswa dengan siswa merupakan komunikasi multiarah yang sesuai dengan konsep siswa aktif, sebagaimana yang dikehendaki para ahli dalam pendidikan modern, hal ini sulit terjadi pada *mixed ability*, karena pada umumnya interaksi terjadi antar siswa pandai dengan guru. Oleh karena itu agar siswa termotivasi dalam komunikasi multiarah maka guru perlu memilih strategi pembelajaran yang menyenangkan. Hal-hal bersifat menyenangkan dapat menggali dan mengembangkan motivasi siswa. Motivasi siswa dipengaruhi taraf kesulitan materi. Ini berarti motivasi dapat berkurang apabila materi pembelajaran mempunyai taraf kesulitan yang tinggi atau sebaliknya.

5. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran Interaktif

(Interactive Learning)

Kelebihan pembelajaran interaktif sebagaimana dikemukakan suyprayekti dalam Abdul Majid adalah bahwa peserta didik belajar mengajukan pertanyaan, mencoba merumuskan pertanyaan, dan mencoba menemukan jawaban terhadap pertanyaan sendiri dengan

melakukan observasi atau pengamatan.¹⁶ Dengan cara seperti itu lalu peserta didik menjadi kritis dan aktif belajar.

Sedangkan menurut Renny dalam Abdul Majid kelebihan pembelajaran interaktif adalah¹⁷:

1. Siswa lebih banyak diberikan kesempatan untuk melibatkan keingintahuannya pada obyek yang akan dipelajari.
2. Melatih mengungkapkan rasa ingin tahu melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru.
3. Memberikan sarana bermain bagi siswa melalui kegiatan eksplorasi dan investigasi
4. Guru menjadi fasilitator, motivator, dan perancang aktivitas belajar.
5. Menempatkan siswa sebagai subyek pembelajaran aktif
6. Hasil belajar lebih bermakna.

Secara umum dapat dikemukakan bahwa kelebihan penerapan strategi *interactive learning* antara lain :¹⁸

- a. Siswa dapat mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya
- b. Keterlibatan siswa dapat meningkatkan daya ingat dan konsep dalam proses belajar mengajar
- c. Siswa terlatih untuk aktif menggunakan kemampuan menganalisis, berfikir kreatif, dan menumbuhkan rasa percaya diri, serta komunikasi

¹⁶ Ibid,,hal 91

¹⁷ Ibid,,hal 91

¹⁸ Husamah & Yanur Setyaningrum, *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi: Panduan dalam Merancang Pembelajaran untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013* (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2013), hal. 171.

d. Menciptakan suasana menyenangkan dan harmonisasi guru, siswa, dll

Kelebihan lain dari pembelajaran interaktif ini antara lain:

- 1) Peserta didik dapat belajar dari temanya dan guru untuk membangun keterampilan social dan kemampuan-kemampuan;
- 2) Mengorganisasikan pemikiran dan membangun argument yang rasional. Model pembelajaran interaktif memungkinkan untuk menjangkau kelompok-kelompok dan metode-metode interaktif. Adapun kekurangan dari model pembelajaran ini sangat bergantung pada kecakapan guru dalam menyusun dan mengembangkan dinamika kelompok.

Adapun kekurangan dari strategi ini, antara lain:

- 1) Strategi ini sangat bergantung bagaimana kecakapan guru dalam menyusun dan mengembangkan dinamika belajar mengajar.
- 2) Kekuatan, dan respon tingkat kemampuan kognisi peserta didik sangat mempengaruhi dinamika belajar mengajar.

6. Langkah-Langkah yang Digunakan dalam Strategi Pembelajaran Interaktif (*Interactive Learning*)

Model pembelajaran interaktif sering dikenal dengan nama pendekatan pertanyaan anak. Model ini dirancang agar siswa akan bertanya dan kemudian menemukan jawaban pertanyaan mereka sendiri. Meskipun anak-anak 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.

Model pembelajaran interaktif memiliki lima langkah. Dicontohkan dalam hal ini langkah-langkah penerapan model pembelajaran Interaktif diawali dengan (1) persiapan, sebelum pembelajaran dimulai guru menugaskan siswa untuk membawa hewan peliharaannya dan mempersiapkan diri untuk menceritakan tentang hewan peliharaannya masing-masing. (2) kegiatan penjelajahan, pada saat pembelajaran di kelas siswa lain boleh mengamati hewan-hewan peliharaan teman-temannya dari dekat (meraba, mengelus, menggendong) dan mereka boleh mengajukan pertanyaan. (3) pertanyaan siswa diarahkan guru sekitar proses pemeliharannya. (4) penyelidikan, guru dan siswa memilih pertanyaan untuk dieksplorasi lebih jauh. Misalnya siswa diminta mengamati keadaan hewan-hewan yang tidak dipelihara, seperti dari mana mereka memperoleh makanannya, dimana mereka tidur, punya nama atau tidak, bagaimana kebersihannya. (5) refleksi, pada pertemuan berikutnya di kelas dibahas hasil penyelidikan mereka, dilakukan perbandingan antara hewan peliharaan dengan hewan liar untuk memantapkan hal-hal yang sudah jelas dan memisahkan hal-hal yang masih perlu diselidiki lebih jauh. Pada akhir kegiatan guru dapat memberikan tugas kepada siswa

untuk mengamati benda-benda di sekitar siswa untuk mengamati benda-benda di sekitar mereka seperti buku dan tas sekolahnya.

Menurut Faire dan Cosgrove dalam Vaille dan Grady dalam bukunya Abdul Majid, langkah-langkah dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran interaktif dibagi menjadi tujuh tahapan, yaitu :¹⁹

a. Tahap Persiapan

Pada tahap kegiatan awal dari pembelajaran interaktif ini persiapan guru dan siswa mencari latar belakang topik permasalahan yang akan dibahas dalam kegiatan pembelajaran. Guru mengumpulkan sumber-sumber yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti percobaan apa yang akan digunakan atau media apa yang akan digunakan untuk menunjang pembelajaran.

Pada tahap ini, apersepsi yang diberikan oleh guru adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan kembali materi yang akan dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Pada tahap persiapan lebih banyak dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran seperti menyiapkan alat-alat percobaan atau media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran.

b. Tahap Pengetahuan Awal (*before view*)

Pada tahap ini, guru menggali pengetahuan awal siswa mengenai hal-hal yang telah diketahui siswa sebelumnya. Pengetahuan awal siswa ini dapat digali dengan menyajikan sebuah permasalahan yang

¹⁹ Majid, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 87-90

berkaitan dengan topik yang akan dibahas, kemudian menanyakan pendapat siswa atas permasalahan tersebut. Pengetahuan awal siswa dapat menjadi tolok ukur untuk dibandingkan dengan pengetahuan mereka setelah melakukan kegiatan.

c. Tahap Kegiatan (*exploratory*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ketiga ini adalah menampilkan kegiatan untuk memancing rasa ingin tahu siswa. Selanjutnya siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan topik kegiatan dimaksud. Kegiatan yang dilakukan untuk memunculkan keingintahuan siswa bisa diajukan dalam bentuk pertanyaan, demonstrasi, menampilkan fenomena melalui video atau gambar. Kemudian meminta siswa untuk menceritakan dan menanyakan pendapat mereka mengenai apa yang telah dilihatnya.

d. Tahap Pertanyaan Siswa (*children questions*)

Pada tahap ini masing-masing siswa diberikan kesempatan untuk membuat pertanyaan dalam kelompoknya, kemudian tiap kelompok dari siswa membacakan pertanyaan tersebut. Sementara itu, guru menulis pertanyaan-pertanyaan siswa di papan tulis. Pada tahap ini semua pertanyaan siswa ditulis dalam selembar kertas, kemudian dikumpulkan pada akhir kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini siswa dimungkinkan mendapat kesulitan dalam membuat pertanyaan, oleh

karenanya guru harus memberikan motivasi dan merangsang siswa agar mau bertanya dan mengarahkan pertanyaan siswa.

Setelah pertanyaan kelompok terhimpun, siswa diminta untuk menyeleksi pertanyaan yang sesuai dengan topik yang akan dibahas. Dimana dalam pertanyaan tersebut jawabanya dapat diselidiki melalui kegiatan penyelidikan dan investigasi.²⁰

e. Tahap Penyelidikan (*investigation*)

Dalam proses ini akan terjadi interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, siswa dengan media, serta siswa dengan alat. Pada tahap ini, siswa diberi kesempatan untuk menemukan konsep melalui pengumpulan, pengorganisasian, dan menganalisis data dalam suatu kegiatan yang telah dirancang oleh guru. Sementara itu, guru membantu siswa agar dapat menemukan jawaban terhadap pertanyaan yang telah mereka ajukan. Kemudian secara berkelompok siswa melakukan penyelidikan melalui observasi atau pengamatan.

f. Tahap Pengetahuan Akhir (*after views*)

Pada tahap ini, siswa membacakan hasil yang diperolehnya. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan diskusi kelas. Jawaban-jawaban siswa dikumpulkan dan dibandingkan dengan pengetahuan awal sebelum siswa melakukan kegiatan inti. Dalam hal ini siswa diminta

²⁰*Ibid.*, hal. 87.

untuk membandingkan apa yang sekarang mereka ketahui dengan apa yang sebelumnya mereka ketahui.

g. Tahap Refleksi (*reflection*)

Tahap terakhir yakni refleksi, yaitu kegiatan berfikir tentang apa yang baru terjadi atau apa yang baru saja dipelajari. Intinya adalah berfikir kembali mengenai apa-apa yang telah dipelajari, kemudian mengedepankannya menjadi struktur pengetahuan baru. Pada tahap ini siswa diberi waktu untuk merencanya, menimbang, membandingkan, menghayati dan melakukan diskusi dengan dirinya sendiri.

Sejalan dengan pendapat Majid tersebut, menurut Lilis terdapat lima langkah dalam penerapan pembelajaran interaktif yaitu meliputi (1) persiapan meliputi kegiatan mempersiapkan materi yang akan dipelajari, (2) kegiatan penjelajahan meliputi sejumlah kegiatan yang dilakukan oleh siswa pada saat pembelajaran berlangsung, (3) pertanyaan siswa meliputi kegiatan pengajuan pertanyaan oleh siswa mengenai materi, (4) penyelidikan meliputi tahapan lebih lanjut untuk memperoleh informasi berdasarkan pertanyaan yang diajukan siswa, dan (5) refleksi meliputi kegiatan pembahasan kembali mengenai hasil penyelidikan siswa.²¹

Berdasarkan pendapat di atas, untuk pelaksanaan pembelajaran interaktif dalam penelitian ini langkah yang dilakukan adalah (1) mengumpulkan sumber-sumber yang akan digunakan dalam kegiatan

²¹ <http://sumsel.kemenag.go.id/> diunduh pada 10 juli 2017 pukul 14.15 WIB.

pembelajaran baik itu media ataupun alat yang akan digunakan (2) menggali pengetahuan awal siswa dengan menyajikan sebuah permasalahan yang berkaitan dengan topik yang akan dibahas. (3) memancing rasa ingin tahu siswa terhadap topik yang akan dibahas dengan cara menampilkan media grafis yang berkaitan dengan topik pembelajaran. (4) memotivasi siswa untuk mengajukan pertanyaan. (5) mengajak siswa untuk melakukan penyelidikan atas apa yang menjadi pertanyaan siswa, dapat melalui observasi atau pengamatan. (6) membandingkan antara pengetahuan awal siswa dengan apa yang sekarang siswa ketahui. (7) berfikir kembali tentang apa yang telah dipelajari dan mengedepankannya menjadi pengetahuan yang baru.

2. Tinjauan Pembelajaran Fiqih

Kata *fiqh* secara bahasa berasal dari *faqih* *yafqahu-fiqhan* yang berarti “mengetahui atau paham”. Kata *fiqh* (^{فقه}) secara arti kata berarti: ”paham yang mendalam”.²² Menurut istilah, fikih ialah ilmu *syari’at*. Para *fuqaha* (*jumhur mutaakhirin*) *mentakrirkan* fikih dengan “ilmu yang menerangkan hukum-hukum *syar’i* yang diperoleh dari dalil-dalil yang *tafshil*”. Hukum *syari’ah* adalah hukum-hukum fikih yang berpautan dengan masalah-masalah *amaliyah* yang dikerjakan oleh para *mukallaf* sehari-hari.

²² Amir Syarifuddin, *Garis-Garis Besar Fikih*, (Jakarta: Prenada Media, 2003), hal. 4.

Sedangkan menurut istilah *syar'i* ilmu *fiqh* ialah ilmu yang berbicara tentang hukum-hukum *syar'i amali* yang penetapannya diupayakan melalui pemahaman yang mendalam terhadap dalia-dalilnya yang terperinci dalam nasah (Al-Qur"an dan Hadits).²³

A. Pengertian Mata Pelajaran Fiqih

Mata pelajaran fiqh adalah sebagai salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik demi mendukung kemampuan seseorang dalam hal hukum Islam. Fiqih berfungsi sebagai landasan seseorang muslim apabila akan melakukan praktek beribadah. Oleh karena itu mata pelajaran fiqh penting mendapat perhatian yang benar bagi seorang anak diusia dini, agar kedepannya dia akan terbiasa menjalankan kehidupan sesuai dengan hukum islam yang ada.²⁴

Dalam pengertiannya mata pelajaran fiqh bersal dari dua pengertian yaitu mata pelajaran dan fiqh, mata pelajaran dalam bahasa indonesia diartikan dengan pelajaran yang harus diajarkan, dipelajari untuk sekolah dasar atau sekolah lanjutan. Sedangkan pengertian fiqh secara bahasa adalah paham atau pemahaman, sedangkan menurut istilah (*terminologi*) ada bebrapa pendapat yang mendefinisikannya:

- a. Al-Imam Muhammad Abu Zahra" mendefinisikan fiqh adalah ilmu yang berkaitan dengan hukum-hukum syara" amaliah dari dalil-dalilnya yang terperinci.

²³ Alaidin Koto, *Ilmu Fiqih dan Ushul fiqh*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), hal. 2.

²⁴ Zen Amiruddin, *Ushul Fiqih*. (Surabaya: Elkaf,2006), hal. 2.

- b. Abdul Hamid Hakim mendefinisikan fiqh adalah ilmu yang berkaitan dengan hukum-hukum syara" yang hukum itu didapatkan dengan cara berijtihad.
- c. Para Ulama" kalangan madzab Hanafi mendefinisikan fiqh adalah ilmu yang menerangkan hak-hak dan kewajiban-kewajiban yang berkaitan dengan amaliah orang-orang mukallaf.
- d. Ulama"-ulama" Syafi"yah menerangkan fiqh adalah ilmu yang menerangkan segala hukum syara" yang berkaitan dengan amaliah orang mukallaf yang diistinbatkan dari dalil-dalil yang terperinci.
- e. Menurut Abdul Wahab Khallaf, fiqh adalah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan hukum-hukum syara" amaliah yang hukum-hukum itu didapatkan dari dalil-dalil terperinci.²⁵
- f. Menurut A. Syafi'i Karim

Fiqh ialah "suatu ilmu yang mempelajari syarat Islam yang bersifat amaliah (perbuatan) yang diperoleh dari dalil-dalil hukum yang terinci dari ilmu tersebut".²⁶

- g. Muhammad Khalid Mas'ud mengemukakan

"In discussions of the nature of the law and practice what is implied by islamic law is fiqh."²⁷"Pembahasan yang berujud hukum

²⁵ Ahmad Rofiq, *Hukum-hukum Islam di Indonesia*, (Jakarta : Raja Garfindo Persada, 2000), hal. 5.

²⁶ A. Syafi'i Karim, *Fiqh - Ushul Fiqh*, (Bandung : Pustaka Setia, 1997), hal. 11.

²⁷ Imam Muhammad Khalid Mas'ud, *Shatibi's Philosophy of Islamic Law*, (Malaysia: Islamic Book Trust, 2000), hal 18.

dan bersifat praktek yang dinyatakan secara tidak langsung oleh hukum Islam adalah Fiqih".

Ibnu Hazm menerangkan, bahwa pembahasan fiqih ilmu yang menerangkan hukum-hukum syari'at yang diambil dari Al-Qur'an dan Kalam Rosull yang disuruh membawa syari'at yang hanya dari padanya hukum-hukum itu bisa diambil. Adapun pengertian fiqih menurut istilah ada beberapa pendapat sebagai berikut :

Jadi bidang studi fiqih adalah salah satu bagian dari mata pelajaran yang menerangkan tentang hukum-hukum syari'ah Islam dari dalil-dalil secara terinci.

Mata Pelajaran Fiqih adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan hukum Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (way of life). Pendidikan ini melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.²⁸

Secara definitif Ibnu Subki dalam kitabnya *Jam'u al-Jawami'* *fiqh* berarti:

العلم بالأحكام الشرعية العملية المكتسب من أدلتها التفصيلية

²⁸ Departemen Agama RI, Kurikulum Madrasah Tsanawiyah (Standar Kompetensi), (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2004), hal. 46.

Ilmu tentang hukum-hukum syar'i yang bersifat amaliyah yang digali dan ditemukan dari dalil-dalil yang *tafsili*.

Pengertian Fiqih adalah” *Ilmu Fiqih Atau Ilmu Hukum.*”

Fiqih dapat diartikan sebagai salah satu bidang ilmu agama Islam yang membahas tentang hukum Islam”.²⁹ Fiqih adalah seperangkat pengetahuan tentang hukum-hukum syari'at (agama) tentang perbuatan manusia yang digali atau ditemukan dari dalil-dalil terperinci.³⁰

Fiqih berarti ilmu yang membahas tentang hukum atau perundang-undangan Islam berdasarkan atas Al-Qur'an hadits, ijma' dan qiyas. Fiqih berhubungan dengan hukum perbuatan setiap mukallaf, yaitu hukum wajib, haram, mubah, makruh, sah, batal, berdosa, berpahala, dan sebagainya. Keputusan yang dihasilkan dari pemikiran dan pemahaman hukum agama harus selalu berkembang sesuai dengan perkembangan zaman, tempat, dan tidak boleh berhenti atau membeku.³¹

Dalam istilah syara' fiqih adalah pengetahuan tentang hukum-hukum syara; yang praktis, yang diambil dari dalil-dalil secara terperinci.³²

Secara umum fiqih adalah suatu ilmu yang mempelajari bermacam-macam syari'at atau hukum Islam dan berbagai macam

²⁹ Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka), hal. 316.

³⁰ Lukman Zain, *Pembelajaran Fiqih*, (Jakarta: Dirjen Pend.Islam Depag RI, 2009) , hal. 8.

³¹ Abdul Mujieb, dkk., *Kamus Istilah Fiqih*, (Jakarta: Pustaka Firdaus, 1994), hal. 77.

³² Abdul Wahab Khallaf, *Ilmu Ushul Fiqih*, (Semarang: Dina Utama, 1994), hal. 1.

aturan hidup bagi manusia, baik yang bersifat individu maupun yang berbentuk masyarakat sosial. Untuk fiqh dalam arti khusus adalah ilmu yang membahas masalah-masalah hukum Islam dan peraturan-peraturan yang berhubungan dengan kehidupan manusia.³³

Dengan definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan, bahwa arti kata fiqh itu adalah ilmu mengenai pemahaman tentang hukum-hukum syar'i; yang berkaitan dengan amaliah orang mukallaf, baik amaliah anggota badan maupun amaliah hati, hukum-hukum syar'i itu didapatkan berdasarkan dan ditetapkan berdasarkan dalil-dalil (Al-Qur'an dan Al Hadis) dengan cara ijtihad.

B. Faktor-faktor pembelajaran

Faktor-faktor pembelajaran meliputi

1) Faktor tujuan

Tujuan pembelajaran merupakan komponen utama yang terlebih dahulu harus dirumuskan guru atau pendidik dalam proses belajar mengajar/pembelajaran karena tujuan merupakan arah yang hendak dicapai atau dituju oleh pendidikan.³⁴

Pada dasarnya tujuan pengajaran / pendidikan dalam Islam adalah untuk menegakkan amar ma'ruf nahi mungkar, sebagaimana yang telah disebutkan dalam hadits Nabi Muhammad Saw. Dalam kitab Risalatul

³³ Nazar Bakri, *Fiqh dan Ushul Fiqih*, (Jakarta: Rajawali, 1993), hal. 7.

³⁴ R. Ibrahim dan Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1996), hal. 69.

Muawanah, yang artinya sebagai berikut ³⁵: ليس منا من لم يرحم صغيرنا
عن المنكر. ويوقر كبيرنا ويأمر بالمعروف وينهى

"Tidak termasuk golonganku orang yang tidak mengasihi /menyayangi orang yang lebih kecil dan tidak memuliakan orang yang lebih tua, serta menganjurkan dengan kebaikan dan mencegah dari kemungkaran."

Dalam hal ini tujuan mempelajari fiqh secara umum ialah :

- 1) Untuk mencari kebiasaan faham dan pengertian dari agama Islam
- 2) Untuk mempelajari hukumhukum Islam yang berhubungan dengan kehidupan manusia
- 3) Kaum muslimin harus bertafaquh artinya memperdalam pengetahuan dalam hukumhukum agama baik dalam bidang aqaid dan akhlaq maupun dalam bidang ibadah dan muamalat.

Karena memang seharusnya umat Islam mempelajari agama Islam secara mendalam. Tuhan akan memberikan rahmat dan keluasan paham di bidang syariat Islam kepada orang-orang yang dicintai.³⁶

Sehubungan dengan itu, Nabi Muhammad Saw, telah bersabda³⁷:

قال أبو ذر سمعت النبي صلى الله عليه وسلم يقول: من يرد الله خيرا يفقهه في الدين، وإنما العلم بالتعلم (رواه البخاري)

³⁶ A. Syafi'I Karim, *Fiqh - Ushul Fiqh*, (Bandung : Pustaka Setia, 1997), hal. 53.

³⁷ Abi Abdillah Muhammad Ibnu Ismail al-Bukhari ra, *Sahih Bukhari*, Juz I (Semarang: Toha Putra, t.th), hal. 25.

"Abu Dar berkata saya mendengar Nabi Muhammad Saw bersabda: apabila Allah menginginkan kebaikan bagi seseorang maka diberi pendalaman (dalam ilmu agama) dan sesungguhnya memperoleh ilmu hanya dengan belajar (HR. Bukhari)

2) Faktor pendidik

Pendidik dalam proses pembelajaran merupakan subjek utama. Karena di tangan pendidiklah terletak kemungkinan berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran, dan merekalah yang mengiringi dan mengantarkan pembelajaran kepada peserta didik di samping harus mengajarkan ilmu pengetahuan (transfer of knowledge) juga dituntut untuk menyampaikan dan memberikan penjelasan tentang nilai-nilai positif islami kepada peserta didik (transfer of value).

Selanjutnya dalam melakukan kewenangan profesionalnya, pendidik dituntut memiliki seperangkat kemampuan (competency) yang beraneka ragam. Adapun jenis-jenis kompetensi yang seharusnya dimiliki oleh pendidik antara lain:

1) Kompetensi Personal

Pendidik yang mempunyai kompetensi personal dengan baik adalah pendidik yang mempunyai pribadi dalam hal pengembangan kepribadian, maksudnya adalah pengembangan kepribadian yang didasarkan pada nilai-nilai ajaran agama, yang meliputi pengkajian, penghayatan serta pengalaman.

Oleh karena itu pendidik dituntut membiasakan diri untuk bersikap sabar, demokratis, menghargai pendapat orang lain, sopan, santun, selalu tepat waktu, serta tanggap terhadap pembaharuan.

2) Kompetensi profesional

Seorang pendidikan dikatakan mempunyai kompetensi profesional apabila dia menguasai landasan pendidikan. Disamping itu pendidik diharapkan mengenal fungsi-fungsi sekolah dalam masyarakat meliputi mengkaji peranan sekolah sebagai pusat pendidikan, mengkaji peristiwa-peristiwa yang memungkinkan sekolah sebagai pusat pendidikan, mengelola kegiatan sekolah yang memungkinkan sekolah sebagai pusat pendidikan.

Pendidik dalam hal ini juga diharapkan mengenal prinsip-prinsip psikologi pendidikan, yaitu : mengkaji jenis perbuatan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta menerapkan prinsip-prinsip belajar dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu juga masalah penguasaan bahan pengajaran, bahan pengayaan, menyusun program pengajaran, pemilihan media, pengaturan ruang belajar, pelaksanaan program pengajaran, pengelolaan interaksi belajar mengajar serta penilaian merupakan bagian dari tugas serta peranan dan kompetensi pendidik yang merupakan landasan dalam kompetensi profesional.

3) Kompetensi Sosial

Hal yang perlu dikembangkan dalam kompetensi social adalah kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi. Dalam hal ini bagaimana seorang pendidik berinteraksi dengan teman sejawat, masyarakat untuk menyampaikan misi pendidikan, melaksanakan bimbingan penyuluhan, melaksanakan administrasi sekolah.

Disamping itu yang perlu dikembangkan adalah aspek-aspek dalam hubunga antara manusia dengan manusia serta manusia dengan lingkungannya.³⁸

Syarat-syarat untuk menjadi pendidik sebagaimana yang ditetapkan oleh direktorat pendidikan agama adalah:

- 1) Memiliki pribadi mukmin, muslim, dan muhsin
- 2) Taat untuk menjalankan agama (menjauhkan syariat agama Islam, dapat memberi contoh tauladan yang baik kepada peserta didik)
- 3) Memiliki jiwa pendidik dan rasa kasih sayang kepada anak didik dan ikhlas jiwanya
- 4) Mengetahui tentang dasar-dasar ilmu pengetahuan tentang keguruan, terutama didaktik dan metodik
- 5) Menguasai ilmu pengetahuan agama
- 6) Tidak memiliki cacat rohanian dan jasmaniah dalam dirinya.

³⁸ Imron, *Profesionalisme Guru sebuah Tuntutan*, dalam Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 1, No.

3) Faktor peserta didik

Anak didik merupakan pokok persoalan dalam semua kegiatan pendidikan dan pengajaran. Ia memiliki kedudukan dalam sebuah interaksi karena guru tidak sebagai satu-satunya subjek pembinaan.³⁹

Faktor intern peserta didik mencakup intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, kesiapan. Masing-masing peserta didik memiliki problematikanya sehingga guru dituntut mengenal sifat dan karakteristik anak didik serta memiliki kecakapan dalam membimbing.

4) Faktor isi/ materi pendidikan

Materi / bahan pengajaran merupakan hal yang sangat primer dalam suatu pengajaran. Bahan / materi pengajaran adalah : "Apa yang harus diberikan kepada murid, pengetahuan, sikap / nilai serta ketrampilan apa yang harus di pelajari murid."⁴⁰

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menetapkan kriteria materi pelajaran yang akan dikembangkan dalam system pembelajaran yaitu :

- 1) Materi harus sesuai dengan tujuan-tujuan yang telah dirumuskan
- 2) Materi pembelajaran supaya terjabar
- 3) Relevan dengan kebutuhan siswa

³⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta 1996), hal 51.

⁴⁰ Djamaluddin Darwis, *Strategi Belajar Mengajar, dalam Chabib Toha dan Abd. Mu'ti (eds), PBM PAI di Sekolah, Eksistensi dan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam*, (Semarang : IAIN Walisongo bekerjasama dengan Pustaka Pelajar, 1998), hal. 220.

- 4) Kesesuaian dengan kondisi masyarakat
- 5) Materi pelajaran mengandung segi-segi etik
- 6) Materi pelajaran tersusun dalam ruang lingkup dan urutan yang sistematis dan logis
- 7) Materi pelajaran bersumber dari buku sumber yang baku, pribadi guru yang ahli dan masyarakat.⁴¹

Metode adalah "jalan atau cara yang harus ditempuh untuk mencapai suatu tujuan". Sedangkan pembelajaran berarti "kegiatan belajar-mengajar yang interaktif yang terjadi antara peserta didik dan pendidik yang diatur dalam rangka mencapai tujuan tertentu". Dengan demikian yang dimaksud dengan metode pembelajaran adalah "cara-cara yang mesti ditempuh dalam kegiatan belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu".⁴²

Dalam penyampaian pembelajaran bidang studi fiqih dapat digunakan beberapa metode, seperti :

a) Metode ceramah

Metode ceramah ialah "cara penyampaian sebuah materi pelajaran dengan cara penuturan lisan kepada siswa".⁴³

b) Metode tanya jawab

⁴¹ Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2000), hal. 222-224.

⁴² Arif Armei, *Pengantar Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta : Ciputat Press, 2002), hal. 153.

⁴³ *Ibid.*, hal. 153.

Metode ini digunakan untuk lebih menetapkan penguasaan materi pelajaran serta pemahaman terhadap suatu masalah. Pertanyaan-pertanyaan yang disusun hendaknya berdasarkan pengetahuan dan pengalaman warga belajar

c) Metode diskusi

Metode ini digunakan dalam rangka membimbing warga belajar berpikir rasional untuk mencari kebenaran suatu pendapat berdasarkan alasan atau dalil yang tepat

d) Metode demonstrasi

Metode ini digunakan untuk memperagakan atau mempertunjukkan contoh suatu proses atau perbuatan, seperti bagaimana gerakan shalat yang benar

e) Metode latihan (drill)

Digunakan untuk melatih warga belajar secara langsung, memahami suatu masalah, seperti mencoba melakukan tata cara ibadah haji (manasik haji) dengan bantuan benda-benda lain.⁴⁴

⁴⁴ Irsal, *Pedoman Kegiatan Belajar Mengajar Madrasah Diniyyah*, (Depag RI: Direktorat Pendidikan Keagamaan dan Pondok Pesantren, 2003), hal. 41-42.

C. Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan komponen utama yang terlebih dahulu harus dirumuskan guru atau pendidik dalam proses belajar mengajar/pembelajaran karena tujuan merupakan arah yang hendak dicapai atau dituju oleh pendidikan.⁴⁵

Kemudian dalam mempelajari ilmu agama Islam haruslah dilakukan dengan ikhlas dan tidak semata-mata untuk mencari kemuliaan di dunia saja, seperti halnya yang telah disebutkan dalam kitab Ta'lim alMuta'allim⁴⁶:

وينبغي أن ينوي المتعلم بطلب العلم رضا الله تعالى والدار الآخرة وإزالة الجهل عن نفسه وعن سائر الجهال وأحياء الدين وإبقاء الإسلام (...) وينوي به الشكر على نعمة العقل وصحة البدن ولا ينوي به إقبال الناس ولا استجلاب حطام الدنيا والكرمة عند السلطان وغيره.

"dan hendaknya bagi seorang yang mencari ilmu berniat untuk mendapatkan ridha Allah untuk masuk syurga, menghilangkan kebodohan pada dirinya dan kebodohan orang lain, menghidupkan agama dan melestarikan Islam, dan berniat karena syukur atas nikmat Allah dan sehat badan dan jangan berniat untuk mencari muka dihadapan manusia dan jangan mengharap harta dunia dan kemuliaan dihadapan penguasa dan yang lainnya."

Berdasarkan penjelasan dari kitab Ta'lim al-Muta'allim tersebut, dapat diketahui bahwa pada hakikatnya tujuan pendidikan adalah:

⁴⁵ R. Ibrahim dan Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1996), hal. 69.

⁴⁶ Syaikh al-Zarnuji, *Ta'limul Muta'alim*, (Semarang : Karya Toha Putra, t.th), hal..

- 1) Mendapatkan ridla Allah untuk masuk surga
- 2) Menghilangkan kebodohan
- 3) Menghidupkan agama dan melestarikan Islam
- 4) Mensyukuri nikmat yang telah diberikan oleh Allah
- 5) Ikhlas karena Allah

Adapun menurut Muhammad Athiyah al-Abrasy dalam kajian tentang pendidikan Islam telah menyimpulkan 5 tujuan yang asasi bagi pendidikan Islam, yaitu :

- 1) Untuk membentuk pembentukan akhlak yang mulia
- 2) Persiapan untuk kehidupan dunia dan kehidupan akhirat
- 3) Menumbuhkan ruh ilmiah (scientific spirit) pada pelajaran dan memuaskan keinginan hati untuk mengetahui (curiosity) dan memungkinkan ia mengkaji ilmu sekedar sebagai ilmu.
- 4) Menyiapkan pelajar dari segi profesional, teknis, dan perusahaan supaya ia dapat menguasai profesi tertentu, teknis tertentu dan perusahaan tertentu, supaya dapat mencari rizki dalam hidup dan hidup dengan mulia disamping memelihara segi kerohanian dan keagamaan.
- 5) Persiapan untuk mencari rizki dan pemeliharaan segi-segi kemanfaatan.⁴⁷

⁴⁷ Zuhairini, *et.all, Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta : Bumi Aksara Bekerjasama dengan Departemen Agama, 1991), hal. 164-166.

Dilihat dari tingkatannya tujuan pendidikan dirumuskan mempunyai 4 tingkat, yaitu :

1) Tujuan umum pendidikan

Tujuan umum pendidikan / tujuan pendidikan nasional adalah tujuan umum yang hendak dicapai oleh seluruh bangsa Indonesia, dan merupakan rumusan daripada kualifikasi terbentuknya setiap warga negara yang dicita-citakan bersama.⁴⁸ Sebagaimana tertuang dalam undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Bab II pasal 3, yaitu :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”⁴⁹

⁴⁸ Zuhairini, et.all, *Metodologi Pendidikan Islam*, (Solo : Ramadhani, 1993), hal. 32.

⁴⁹ UU RI No. 20. Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta : Sinar Grafika, 2003), hal. 5-6.

2) Tujuan Institusional

Tujuan institusional adalah tujuan yang diharapkan dicapai oleh lembaga atau jenis tingkatan sekolah sebagai tujuan antara untuk sampai pada tujuan umum.⁵⁰

3) Tujuan Kurikuler

Tujuan kurikuler adalah penjabaran tujuan institusional yang berisi program-program pendidikan dalam kurikulum lembaga pendidikan. Tujuan ini menggambarkan siswa yang sudah memperoleh pendidikan dalam bidang-bidang studi yang diajarkan dalam lembaga pendidikan tertentu.⁵¹

Tujuan kurikuler merupakan tujuan yang dimiliki tiap bidang studi, dan masing-masing bidang studi mempunyai tujuan yang berbeda-beda.

4) Tujuan Instruksional

Tujuan instruksional / tujuan pembelajaran adalah tujuan yang hendak dicapai setelah program pembelajaran. Tujuan tersebut adalah penjabaran dari tujuan kurikuler, yang merupakan perubahan sikap atau tingkah laku secara jelas.⁵²

⁵⁰ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Belajar Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algesindo, 1995), hal. 58.

⁵¹ Zuhairini, et.al, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta : Bumi Aksara Bekerjasama dengan Departemen Agama, 1991) hal. 34.

⁵² *Ibid.*, hal. 34.

D. Tujuan Pembelajaran Fikih

Mata pelajaran fikih bertujuan untuk membekali siswa agar dapat:

- 1) Mengetahui dan memahami cara-cara pelaksanaan hukum Islam baik yang menyangkut aspek ibadah untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial.
- 2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dan baik, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran Islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, dan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya.

Pemahaman dan pengetahuan tersebut diharapkan menjadi pedoman hidup dalam bermasyarakat, serta dapat menumbuhkan ketaatan beragama, tanggung jawab dan disiplin yang tinggi dalam kehidupan sehari-hari baik secara pribadi maupun sosial dengan dilandasi hukum Islam.

E. Fungsi dan Tujuan Mata Pelajaran Fiqih

Fungsi dan tujuan mata pelajaran fiqih adalah sebagai berikut:⁵³

- a. Mendorong timbulnya kesadaran beribadah siswa kepada Allah SWT.
- b. Menanamkan kebiasaan melaksanakan hukum Islam dikalangan siswa dengan ikhlas.

⁵³ Hasbi Ash-Shidieqy, *Pengantar Hukum Islam*. (Jakarta: Bulan Bintang, 1970), hal. 10.

- c. Mendorong timbulnya kesadaran siswa untuk mensyukuri nikmat Allah SWT dengan mengolah dan memanfaatkan alam untuk kesejahteraan hidup.
- d. Membentuk kebiasaan kedisiplinan dan rasa tanggung jawab sosial di madrasah dan dimasyarakat.
- e. Membentuk kebiasaan berbuat yang sesuai dengan peraturan yang berlaku di madrasah dan masyarakat.

Adapun tujuan dari mempelajari mata pelajaran fiqh adalah sebagai berikut:

1. Agar siswa dapat mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa naqli dan aqli, pengetahuan dan pemahaman tersebut diharapkan menjadi pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosialnya.
2. Agar siswa dapat melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar. Pengalaman tersebut diharapkan dapat menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum Islam disiplin dan tanggung jawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosialnya.

F. Pendekatan Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqih

Pada mata pelajaran dalam pembelajarannya menggunakan pendekatan terpadu yaitu:

a. Pendekatan Rasional

Pendekatan dalam proses belajar mengajar yang lebih menekankan kepada aspek berfikir. Pendekatan ini dapat berbentuk proses berfikir induktif yang dimulai dengan memperkenalkan fakta-fakta, konsep informasi atau contoh-contoh dan kemudian ditarik suatu kesimpulan yang bersifat menyeluruh.

b. Pendekatan Emosional

Upaya untuk menggugah perasaan atau emosi peserta didik dalam menghayati perilaku yang sesuai dengan ajaran agama dan budaya bangsa.

c. Pendekatan Pengamalan

Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktekan dan merasakan hasil-hasil pengamalan ibadah dalam menghadapi tugastugas dalam kehidupan.

d. Pendekatan Pembiasaan

Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membiasakan sikap dan perilaku baik yang sesuai dengan ajaran Islam dan budaya bangsa dalam dalam menghadapi persoalan hidup.

e. Pendekatan Fungsional

Menyajikan materi pokok dari segi manfaatnya bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dalam arti luas.

f. Pendekatan Keteladanan

Yaitu menjadikan figur, petugas sekolah, orang tua serta anggota masyarakat sebagai cermin bagi peserta didik.⁵⁴

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk memperjelas posisi peneliti dalam penelitian ini, perlu ditinjau beberapa penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti lain. Studi penelitian ini dimaksudkan untuk mencari informasi-informasi yang berhubungan dengan masalah yang dipilih sebelum melaksanakan penelitian. Winarko Surakhmad menyebutkan tentang studi pendahuluan ini dengan eksplorasi sebagai dua langkah, dan

⁵⁴ Depdiknas, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. (Jakarta: Puskur Balitbang Depdiknas, 2007) hal. 62.

perbedaan antara langkah pertama dan langkah kedua ini adalah penemuan dan pengalaman.⁵⁵

Penelitian terdahulu sebagai perbandingan untuk mengetahui perbedaan dan kesamaan serta mengetahui kelebihan dan kelemahan dengan peneliti terdahulu sehingga dapat menyemp

1. Jamaluddin Kamal (104375). Program Studi Pendidikan Agama Islam Tarbiyah STAIN Kudus, dalam skripsi yang berjudul “*Pengaruh Pembelajaran Interaktif terhadap Kemandirian Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh di MI Muhammadiyah I Kudus Tahun Pelajaran 2008/2009*”.⁵⁶ Dalam skripsi ini dijelaskan bahwa upaya meningkatkan mutu pembelajaran yakni dengan peningkatan kemandirian belajar siswa. Persamaan penelitian yang diangkat penulis dengan skripsi ini adalah sama-sama membahas tentang strategi pembelajaran interaktif. Sedangkan perbedaannya terletak pada pembahasannya yakni dalam skripsi yang akan diangkat peneliti obyeknya di Madrasah Tsanawiyah (tingkat SLTP) sedangkan dalam skripsi tersebut obyeknya di Madrasah Ibtida’iyyah. Dalam skripsi ini peneliti mengkaitkan metode Interaktif learning terhadap pembelajaran mata pelajaran fiqh sedangkan dalam skripsi tersebut mengkaitkan metode terhadap kemandirian belajar siswa.

⁵⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 7.

⁵⁶ Jamaluddin kamal “*Pengaruh Pembelajaran Interaktif terhadap Kemandirian Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh di MI Muhammadiyah I Kudus Tahun Pelajaran 2008/2009*”, Skripsi, Program Studi PAI, STAIN, Kudus, 2009.

2. Wachidatul Soimah (111268), Program Studi Pendidikan Agama Islam Tarbiyah STAIN Kudus, dalam skripsi yang berjudul *“Implementasi Strategi Pembelajaran Interaktif (Interactive Instruction) untuk Meningkatkan Kemampuan Berargumentasi dan Ketrampilan Sosial Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Darul Ulum Ngembalrejo Bae Kudus”*.⁵⁷ Di skripsi ini dijelaskan bahwa strategi pembelajaran interaktif (Interactive Instruction) ini didasarkan pada peningkatan kemampuan berargumentasi dan ketrampilan sosial siswa. Persamaan penelitian yang diangkat peneliti dengan skripsi ini yaitu penggunaan strategi yang sama yaitu strategi pembelajaran interaktif (*Interactive Learning*) yang dikaitkan pada pembelajaran fiqih. Sedangkan perbedaannya adalah dimana peneliti memfokuskan pada penggunaan strategi interactive learning dalam pembelajaran fiqih, sedangkan yang diangkat skripsi terdahulu kemampuan berargumentasi dan ketrampilan sosial siswa.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Armeria Wijaya dengan judul *“Penerapan Variasi Kegiatan Apersepsi dan Pembelajaran Interactive Learning untuk Meningkatkan aktifitas Pembelajaran dan Kemampuan Pronunciation Mahasiswa dalam Mata Kuliah Pronunciation”*. Adapun subyek dalam penelitian ini adalah Mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Inggris yang mengambil mata kuliah Pronunciation Practice di semester II kelas sore Tahun Akademik 2013/2014 dan satu orang dosen model. Penelitian

⁵⁷ Wachidatul Soimah *“Implementasi Strategi Pembelajaran Interaktif (Interactive Instruction) untuk Meningkatkan Kemampuan Berargumentasi dan Ketrampilan Sosial Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Darul Ulum Ngembalrejo Bae Kudus”*, Skripsi, Program Studi PAI, STAIN, Kudus, 2015.

dilaksanakan di Program studi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, UM Surabaya. Metode pengembangan system pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Lesson Study melalui tiga tahap yaitu plan, do, dan see. Selama pelaksanaan tiga tahap lesson study (plan, do, see) empat siklus, data penelitian diambil melalui observasi dan perekaman secara digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui metode pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran mata kuliah Pronunciation Practice. Dari hasil penelitian ditemukan bahwa strategi interactive learning dengan metode inkuiri dan diskusi kelompok adalah strategi dan metode yang paling tepat digunakan dalam mata kuliah Pronunciation Practice.⁵⁸

4. Penelitian yang dilakukan oleh Danny Manongga, Johan J.C. Tambotoh, Julyandrie N. Bawu dengan judul “*Perancangan Modul Pembelajaran Berbasis Interactive Multimedia Learning*” Fokus modul pembelajaran ini selain mempelajari substansi mata pelajaran, juga ‘mempelajari cara belajar’ (learning how to learn). Strategi, pendekatan, dan metode pembelajarannya mengacu pada konsep konstruktivisme yang mendorong dan menghargai usaha belajar siswa dengan proses enquiry and discovery learning. Dengan skenario pembelajaran ini, diharapkan siswa/siswi berusaha memberdayakan seluruh potensi akademik dan strategi yang dimiliki untuk menyelesaikan masalah secara individu/kelompok, Multimedia memiliki potensi besar dalam memfasilitasi proses

⁵⁸ Armeria Wijaya, (2015), *Penerapan Variasi Kegiatan Apersepsi dan Pembelajaran Interactive Learning untuk Meningkatkan aktifitas Pembelajaran dan Kemampuan Pronunciation Mahasiswa dalam Mata Kuliah Pronunciation*, vol. 15, No. 1, Hal. 46.

pembelajaran dan sebagai alternatif transformasi pengetahuan. Melalui media bahan ajar fisika ini membuktikan bahwa guru bukanlah sumber belajar satu-satunya dan dapat menyegarkan guru akan prinsip-prinsip pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan atau yang biasa disebut dengan PAKEM (Learning is Fun).⁵⁹

5. Penelitian yang dilakukan oleh Yaya Sonjaya dengan judul *“Pengembangan CD Pembelajaran Interactive KIMIA SMA Berbasis Intertekstualitas Sebagai Alternatif Model Pembelajaran”*, Studi aplikasi model pembelajaran intertekstual menggunakan CD pembelajaran telah dilakukan di 3 SMA, yaitu SMA A, SMA B dan SMA C selama bulan Mei 2010. Pemilihan tiga sekolah ini diharapkan dapat mewakili sekolah dengan kualitas rendah sampai kualitas tinggi. Selama proses uji coba pembelajaran berlangsung, siswa dapat mengikuti secara aktif dengan memberikan respon yang baik. Aplikasi model pembelajaran intertekstual pada materi hidrolisis garam ternyata mampu meningkatkan penguasaan konsep-konsep pada materi tersebut. Metode yang dipakai dalam penelitian ini meliputi tiga hal yaitu ujicoba dan validasi CD pembelajaran yang telah dihasilkan pada tahun I, aplikasi model pembelajaran berbasis intertekstualitas kimia di 3 sekolah di Bandung dan analisis dampak secara kuantitatif dan kualitatif. Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data baik berupa lisan maupun tulisan dalam bentuk lembar observasi, angket dan tes tertulis. Data berupa lisan ditranskripsikan ke dalam bentuk

⁵⁹ Manongga dkk, (2009), *“Perancangan Modul Pembelajaran”*, Jurnal Teknologi Informasi, Vol. 6, No. 1, hal. 16.

tulisan yang nantinya dapat dianalisis kedalam ketiga aspek (aspek makroskopis, mikroskopis dan simbol) berdasarkan intertekstualitas kimia.

60

6. Penelitian yang dilakukan oleh Yemi Kuswardi, Henny Ekana Chrisnawati, Getut Pramesti dengan judul *“Penerapan Model Pembelajaran Interaktif dengan pendekatan SAVI (Somatic Auditory Visualization Intellectually) pada Materi Kombinatorial”*, Model pembelajaran interaktif dengan pendekatan SAVI merupakan salah satu model pembelajaran yang cocok untuk mengajarkan materi Kombinatorial. Hal ini dikarenakan dengan model pembelajaran ini siswa menggabungkan keempat modalitas belajar (somatic, auditory, visuallization, intellectually) dalam satu peristiwa pembelajaran. Sejalan dengan tujuan penelitian maka penelitian ini merupakan penelitian diskriptif kualitatif. Subyek penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret yang menempuh mata kuliah Matematika Diskrit pada tahun ajaran 2011/2012⁶¹
7. Penelitian yang dilakukan oleh Maria Ulfa, Lalu Hamdian Affandi, Ahmad Harjono dengan judul *“Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif dengan Bantuan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA*

⁶⁰ Yaya Sonjaya, 2010, *“Pengembangan CD Pembelajaran Interactive KIMIA SMA Berbasis Intertekstualitas Sebagai Alternatif Model Pembelajaran”*, hal. 123.

⁶¹ Yemi Kuswardi dkk, 2011, *“Penerapan Model Pembelajaran Interaktif dengan pendekatan SAVI (Somatic Auditory Visualization Intellectually) pada Materi Kombinatorial”*, hal. 2

Siswa Kelas V SDN SEGUGUS 10 Kecamatan Narmada Tahun Pelajaran 2016/2017". Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Mataram. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh model pembelajaran interaktif dengan bantuan media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SDN Segugus 10 Kecamatan Narmada tahun pelajaran 2016/2017. Desain penelitian menggunakan Nonequivalent control group design. Teknik pengambilan sampel adalah purposive sampling. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN Segugus 10 Kecamatan Narmada, sedangkan yang menjadi sampelnya adalah kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas pembanding.⁶²

8. Penelitian yang dilakukan oleh dengan judul *"Pengaruh Metode Pembelajaran Tipe Silent Way Berbantuan Multimedia Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Bahasa Jepang Siswa Kelas XI Jurusan Bahasa Semester Genap Tahun pelajaran 2014/2015 di SMA Negeri 1 Bangli"*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar siswa menggunakan Pengaruh Metode Pembelajaran Silent Way Berbantuan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jepang Siswa Kelas Xi Jurusan Bahasa Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015 Di Sma Negeri 1 Bangli penelitian ini adalah eksperimen semu (quasi experiment) dengan desain penelitian One Group Pre-test Post-test Design. Populasi penelitian ini adalah Siswa Kelas XI

⁶² Maria Ulfa dkk, 2016, *"Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif dengan Bantuan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN SEGUGUS 10 Kecamatan Narmada Tahun Pelajaran 2016/2017"*, Jurnal Skripsi, hal. 5

Semester Genap SMA Negeri 1 Bangli Tahun Pelajaran 2014/2015, yang terdiri dari 30 siswa.. Data mengenai kinerja pemecahan masalah IPA dikumpulkan dengan menggunakan tes kinerja pemecahan masalah dan selanjutnya dianalisis dengan uji-t berkorelasi ⁶³

9. Penelitian yang dilakukan oleh Febri Yanti, Fifi yasmi, Jaenam, dengan judul *“Pengembangan Media Interaktif Berbasis Karakter pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia untuk SMA”*

Keuntungan media pembelajaran interaktif adalah dapat memotivasi siswa agar belajar sendiri, kreatif, efektif dan efisien. Media ini bertujuan untuk digunakan oleh guru biologi pada beberapa sekolah. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model dan prosedur pengembangan menggunakan 4-D (four-D-model), terdiri dari define, design, develop dan dessiminate. Uji coba dilakukan pada siswa kelas XI IPA SMA 2 Padang untuk menilai praktikalitas media interaktif. Hasil validasi yang dilakukan oleh 3 orang validator. praktikalitas 3 orang guru biologi dan siswa sekolah Dari hasil kedua kriteria penilaian ini dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan bermanfaat pada proses pembelajaran, baik untuk guru maupun untuk siswa. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan suatu proses ataulangkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan.

⁶³ Bhujangga Ayu Putu Priyudahari dkk, 2015, *“Pengaruh Metode Pembelajaran Tipe Silent Way Berbantuan Multimedia Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Bahasa Jepang Siswa Kelas XI Jurusan Bahasa Semester Genap Tahun pelajaran 2014/2015 di SMA Negeri 1 Bangli”*, e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 3, No. 1

Subjek penelitian ini adalah media interaktif untuk mengetahui sistem peredaran darah pada manusia yang akan dipelajari di SMA serta untuk mengetahui validitas dan praktikalitas media.⁶⁴

10. Penelitian yang dilakukan oleh Wanda Ramansyah dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS 3 pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan”. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan karena mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada Bab Bersih Itu Sehat. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan untuk menghasilkan suatu multimedia pembelajaran interaktif yang selanjutnya diujicobakan efektifitas, efisiensi, dan daya tarik dari multimedia tersebut. Pada dasarnya kegiatan uji coba produk pengembangan dilaksanakan sebagai langkah evaluasi formatif yang terdiri atas uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar (lapangan). Di mana sasaran uji coba di seluruh kegiatan uji coba tersebut adalah peserta didik Kelas 1 di SDN Bancaran 3 Bangkalan. Subjek uji coba adalah sasaran pengguna produk pengembangan yaitu peserta didik Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan dengan jumlah 39 peserta didik. Dalam uji coba ini sasaran peserta didik yang dibutuhkan adalah 3 peserta didik untuk uji coba perorangan, 9 peserta didik untuk uji coba kelompok kecil, dan 27 peserta didik untuk uji kelompok besar

⁶⁴ Febri Yanti dkk, 2014, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Karakter pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia untuk SMA”, Jurnal Pelangi, Vol. 7, No. 1, hal. 126

(uji lapangan).⁶⁵

11. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Astuti Setiawan dan Muchson A.R. dengan judul “Metode dan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PPKn dalam Menumbuhkan Nasionalisme siswa SMA N Bantul”. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penentuan subjek penelitian ditentukan dengan purposive. Subjek penelitian adalah Guru PPKn SMA Negeri 2 Bantul. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian diperiksa keabsahannya melalui triangulasi.⁶⁶
12. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Munir dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Register Berbasis Inkuiri Terbimbing”. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif Kompetensi Dasar Register Berbasis Inkuiri Terbimbing yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa. Penelitian dilakukan dengan pendekatan Research and Development. Uji coba dilakukan untuk mengetahui fungsi navigasi dan tombol-tombol yang terdapat pada media. Hasil menunjukkan semua fungsi navigasi dan tombol-tombol dapat berfungsi dengan baik 100%.⁶⁷

Dari beberapa hasil penelitian terdahulu diatas memiliki banyak perbedaan,

⁶⁵ Wanda Ramansyah, 2014, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS 3 pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan”, Jurnal Ilmiah Edutic, Vol. 1, No. 1, hal. 1

⁶⁶ Dwi Astuti Setiawan dan Muchson A.R, “Metode dan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PPKn dalam Menumbuhkan Nasionalisme siswa SMA N Bantul”, Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum, hal. 2

⁶⁷ Muhammad Munir “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Register Berbasis Inkuiri Terbimbing”, hal. 187

namun disisi lain juga memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan judul *Strategi Interactive Learning dalam Pembelajaran Fiqih di MTs Negeri Jambewangi Kabupaten Blitar*, adapun kesamaan dari beberapa penelitian terdahulu diatas terhadap penelitian dengan skripsi ini yaitu terletak pada teknik pengambilan sampel dalam jurnal Maria Ulfa dengan teknik purposive sampling, jenis penelitian dalam jurnal Yeni Kuswardi dan dalam jurnalnya Dwi Astuti yaitu dengan pendekatan deskriptif kualitatif, dan ada beberapa penelitian yang memiliki kesamaan dalam focus penelitian yang diambil misalnya penelitian Jamaluddin dan wachidatul Soimah dengan fokus penelitian strategi interactive learning, dan hal ini sama dengan fokus yang peneliti angkat. Sekalipun memiliki kesamaan, tentu saja penelitian yang akan penulis lakukan ini diusahakan untuk menghadirkan suatu kajian yang berbeda dari penelitian yang pernah ada, perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah terletak pada dimana peneliti memfokuskan penerapan strategi interactive learning dalam pembelajaran fiqih. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu mengindikasikan bahwa penelitian ini memang original dan masih sedikit peneliti lain yang meneliti tentang strategi Interactive learning dengan teknik penelitian yang sama dengan yang dilakukan peneliti.

H. Paradigma Penelitian

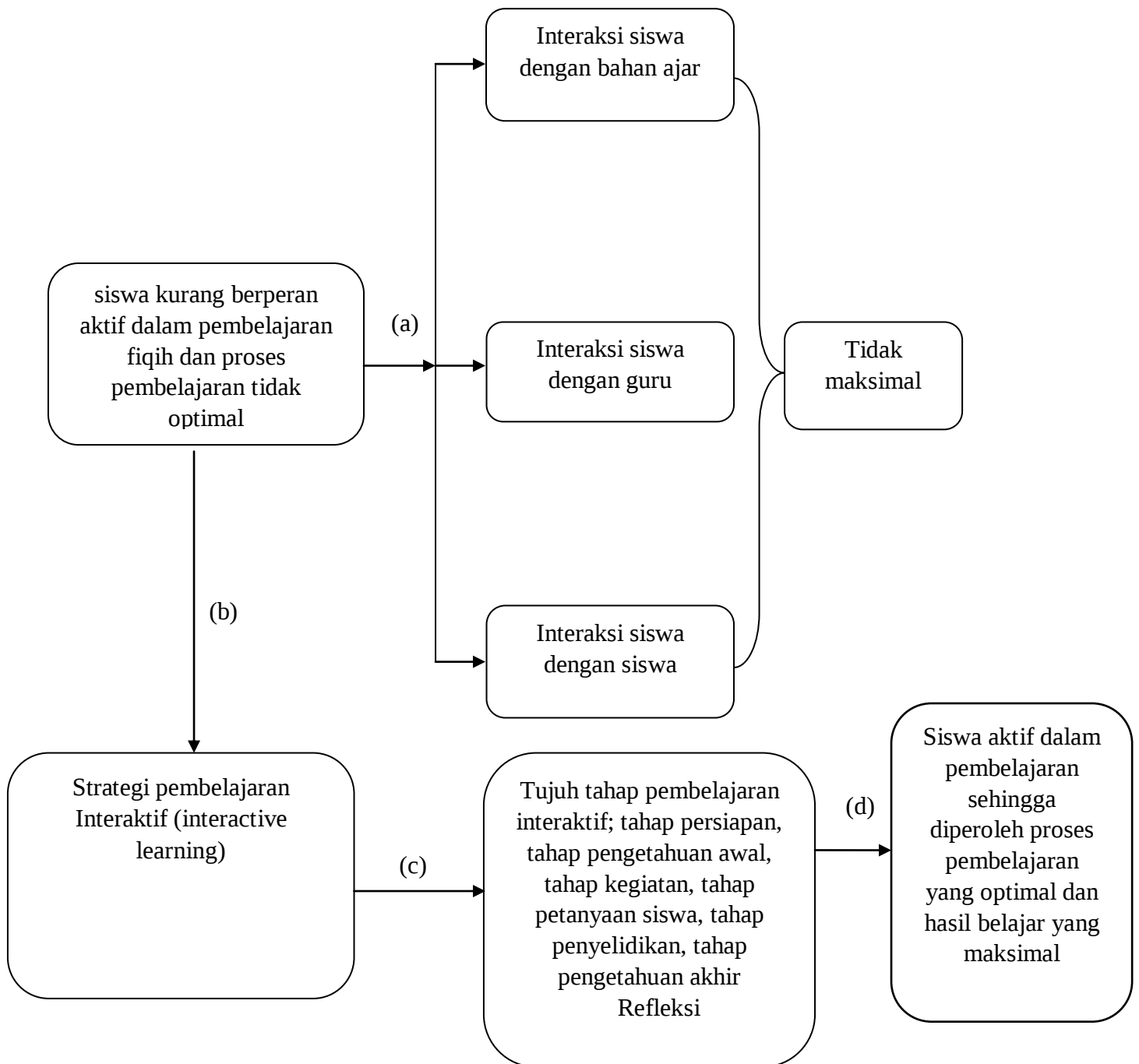
Kerangka berfikir adalah model konseptual yang menggambarkan hubungan di antara berbagai macam faktor yang telah diidentifikasi suatu hal

yang penting bagi suatu masalah. Dengan kata lain kerangka teoritis yang membahas hubungan antar variabel yang dianggap terintegrasikan dalam dinamika situasi yang akan diteliti.

Guru adalah faktor penting dalam proses belajar mengajar, dalam proses belajar mengajar peran guru sangat menentukan tercapainya tujuan proses pembelajaran, tujuan pembelajaran sendiri yaitu siswa diharapkan mampu menyerap ilmu dari mata pelajaran yang disampaikan oleh guru. Siswa juga dituntut aktif dalam proses belajar mengajar. Di sisi lain siswalah yang menjadikan proses pembelajaran itu hidup, sedangkan guru menjadi fasilitator. Namun tidak bisa dipungkiri bahwa antara keduanya harus terjadi interaksi sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik.

Era globalisasi sekarang pendidikan di harapkan mampu berperan aktif dalam perkembangan kemampuan siswa dan kehidupan sosial masyarakat. Akan tetapi secara keseluruhan prosentase perkembangan kemampuan siswa masih stagnan atau masih dalam kondisi yang hampir belum mencapai perubahan, karena strategi strategi pembelajaran lama yang masih diterapkan.

Maka diterapkan adanya strategi yang menunjang terhadap rumusan tersebut, yaitu strategi *Interactive learning*. Dimana strategi tersebut mengahruskan pembelajaran berinteraksi secara keseluruhan sebagai sumber belajar, yaitu guru dengan siswa, siswa dengan siswa, siswa dengan sumber belajar.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

Keterangan:

- a. karena
- b. diperlukan
- c. melalui
- d. tujuan