

Lismawati | Fitri Liza, M.A.



# Model-Model **PEMBELAJARAN** TEORI DAN PRAKTIK

Untuk Tendik Dan Catendik



# **Model- Model**

## **Pembelajaran Teori dan Praktik Untuk Tendik dan Catendik**

**Lismawati  
Fitri Liza, M.A.**





**PENERBIT KBM INDONESIA** adalah penerbit dengan misi memudahkan proses penerbitan buku-buku penulis di tanah air Indonesia. Serta menjadi media *sharing* proses penerbitan buku.

# Model- Model

## Pembelajaran Teori dan Praktik Untuk Tendik dan Catendik

Copyright@2021 By Lismawati | Fitri Liza, M.A.

All right reserved

Penulis: **Lismawati | Fitri Liza, M.A.**

Perancang Sampul: **Danillstr**

Tata Letak: **Ainur Rochmah**

Editor Naskah: **Shofiyun Nahidloh, S.Ag., MHI.**

Diterbitkan oleh: **PENERBIT KBM INDONESIA**

Banguntapan, Bantul-Jogjakarta (Kantor I)

Balen, Bojonegoro-Jawa Timur, Indonesia (Kantor II)

081357517526 (Tlpn/WA)

Website: [www.penerbitbukumurah.com](http://www.penerbitbukumurah.com)

Email: [karyabaktimakmur@gmail.com](mailto:karyabaktimakmur@gmail.com)

Youtube: Penerbit Sastrabook

Instagram: [@penerbit.sastrabook](https://www.instagram.com/penerbit.sastrabook) | [@penerbitbukujogja](https://www.instagram.com/penerbitbukujogja)

Anggota **IKAPI** (Ikatan Penerbit Indonesia)

Isi diluar tanggung jawab penerbit

Cetakan Pertama, September 2021

14 x 21 cm, x + 167 hlm

ISBN: **978-623-5507-43-9**

Undang-Undang Hak Cipta No 19 Tahun 2002 di dalam pasal 72 menjelaskan:

1. Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) di pidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat (satu) bulan dan atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah) Atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

## *Kata Pengantar*

*Bismillahirrahmanirrahim*

Alhamdulillah puji dan syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, kemampuan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan naskah buku ***Model – Model Pembelajaran Teori dan Praktik Untuk Tendik (Tenaga Pendidik) dan Catentik (Calon Tenaga Pendidik)***. Dalam kurun waktu satu tahun enam bulan buku ini disusun yang diawali dengan diskusi-diskusi sederhana dengan kawan-kawan hingga akhirnya bisa terwujud sesuai harapan walaupun masih jauh dari kesempurnaan. Terbitnya buku ini dipastikan karena bantuan berupa saran, masukan dan pemberian referensi dari banyak kolega, karenanya penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada para pihak yang telah berkontribusi besar dalam penyelesaian naskah buku ini, teristimewa kepada tiga orang kontributor yang luar biasa yaitu Wisnu Perdana, Anisya Fitrah Amalia dan Annisa Roesmin semoga amal kebaikan para kontributor dibalas sebagai amal soleh oleh Allah Swt.

Model Pembelajaran merupakan salah satu hal penting dan harus ada dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas

agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Model pembelajaran adalah seperangkat prosedur yang sistematis digunakan sebagai pedoman bagi guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran, serta berfungsi sebagai perantara bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran menggambarkan seluruh proses kegiatan pembelajaran baik dari awal, inti dan penutup.

Dalam buku ini terdapat berbagai macam model – model pembelajaran yang dapat diimplementasikan oleh Tendik (Tenaga Pendidik) dan Catendik (calon tenaga pendidik) agar pembelajaran di kelas bervariasi dan tidak monoton, sehingga peserta didik dapat merasakan berbagai macam pengalaman belajar dengan berbagai macam model pembelajaran yang diterapkan.

Sebagian besar materi buku ini adalah materi perkuliahan yang penulis ampu di program studi Pendidikan Agama Islam pada mata kuliah Model Pembelajaran di dalam mata kuliah Model Pembelajaran. Dengan segala kekurangan, diharapkan buku ini dapat menjadi referensi bagi para dosen, mahasiswa yang menggeluti keilmuan pedagogic khususnya untuk pendidik dan calon tenaga pendidik, lebih dari itu diharapkan buku ini bermanfaat bagi para praktisi pendidikan, pimpinan satuan pendidikan dan para pengelola yayasan pendidikan yang merupakan para pengambil kebijakan dalam wilayah dan tingkatannya masing-masing.

16 September 2021

Penulis

**Lismawati**

# Daftar Isi

Kata Pengantar .....	v
Daftar Isi .....	vii

## BAB I

MODEL PEMBELAJARAN .....	1
A. Pengertian Model Pembelajaran .....	2
B. Dasar Pertimbangan Pemilihan Model Pembelajaran ....	5
C. Pola Pola Pembelajaran .....	6
D. Ciri – Ciri Model Pembelajaran .....	9
E. Model Pembelajaran Berdasarkan Teori .....	10

## BAB II

PENDEKATAN DAN MODEL PEMBELAJARAN YANG AKTIF .....	17
A. Pengertian Pendekatan dan Model Pembelajaran yang Mengaktifkan Peserta Didik .....	18
B. Jenis Jenis Pendekatan Pembelajaran .....	23
C. Pembelajaran Berorientasi Aktivitas Peserta Didik .....	23
D. Mengaktifkan Siswa melalui Model Pembelajaran .....	25

**BAB III**

**MODEL-MODEL DESAIN PEMBELAJARAN .....27**

- A. Model PPSI (Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional) .....28
- B. Model Glasser .....30
- C. Model Gerlach dan Ely .....32
- D. Model Jerold E. Kemp .....34

**BAB IV**

**MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL**

**DALAM PENGAJARAN PAI.....39**

- A. Konsep Dasar Pembelajaran Kontekstual .....40
- B. Komponen Pembelajaran Kontekstual .....44
- C. Prinsip Pembelajaran Kontekstual.....45
- D. Skenario Pembelajaran Kontekstual dalam pengajaran PAI .....49

**BAB V**

**MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF**

**DALAM PENGAJARAN PAI.....51**

- A. Konsep Pembelajaran Kooperatif .....52
- B. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif .....56
- C. Prinsip Pembelajaran Kooperatif .....57
- D. Prosedur pembelajaran Kooperatif .....58
- E. Model-Model Pembelajaran Kooperatif.....62

**BAB VI**

**MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS COMPUTER DAN**

**BERBASIS WEB .....75**

- A. Definisi.....76
- B. Perspektif Historis Pembelajaran Berbasis *Computer*..79
- C. Model-Model Pembelajaran Berbasis *Computer*.....80
- D. Penerapan dalam Pengajaran PAI .....82



E.	Interaksi Tatap Muka dan Virtual .....	83
F.	Pemanfaatan Internet Sebagai Media Pembelajaran ...	84
G.	Teknologi Pendukung <i>E-Learning</i> PAI.....	85
H.	Kelebihan dan Kekurangan <i>E-Learning</i> .....	86

## BAB VII

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH .....	89	
A.	Definisi Pembelajaran Berbasis Masalah.....	90
B.	Konsep dan Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah .....	94
C.	Peran Guru dalam Pembelajaran Berbasis Masalah.....	97
D.	Desain Masalah dalam pembelajaran Berbasis Masalah .....	99
E.	Pengalaman Siswa dalam Pembelajaran berbasis Masalah .....	99
F.	Petunjuk Bagi Guru dalam Pembelajaran Berbasis Masalah .....	103

## BAB VIII

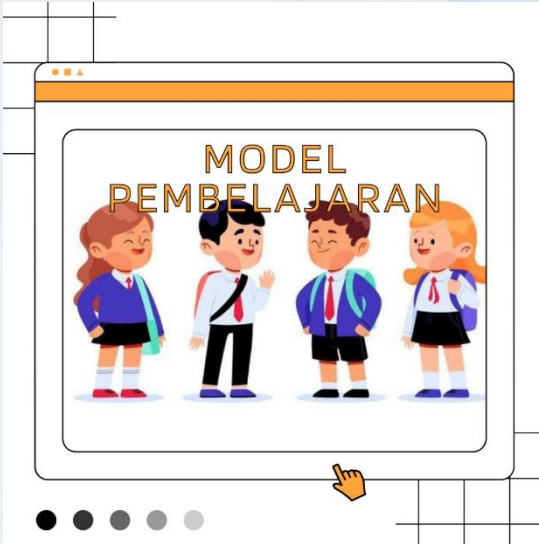
MODEL PEMBELAJARAN TEMATIK.....	105	
A.	Pengertian Pembelajaran Tematik.....	106
B.	Belajar dan Pembelajaran Bermakna .....	109
C.	Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	110
D.	Rambu-Rambu Model Pembelajaran Tematik .....	112
E.	Ruang Lingkup Model Pembelajaran Tematik.....	113
F.	Implementasi Model Pembelajaran Tematik .....	114

## BAB IX MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY .....

A.	Pengertian Model <i>Inquiry</i> .....	118
B.	Tujuan Model <i>Inquiry</i> .....	121
C.	Tahapan dan Langkah Langkah Model Pembelajaran <i>Inquiry</i> .....	122

D. Contoh Penerapan Model Inquiry dalam Pembelajaran PAI.....	124
BAB X	
MODEL PEMBELAJARAN SAINTIFIK KURIKULUM 2013 .....	129
A. Pengertian Model Pembelajaran Saintifik.....	130
B. Tujuan dan Prinsip Pendekatan Saintifik .....	134
C. Langkah-langkah Pendekatan Saintifik .....	136
D. Implementasi Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran PAI.....	141
Daftar Pustaka .....	147
Profil Penulis .....	165





# BAB I

## MODEL PEMBELAJARAN

## A. Pengertian Model Pembelajaran

**K**eberhasilan peserta didik merupakan harapan dari berbagai pihak. Orang tua, sekolah, guru, bahkan peserta didik itu sendiri. Namun pada kenyataannya, tidak semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan (Sundawan, 2016, p. 2).

Tujuan pembelajaran tidak hanya terbatas pada berubahnya perilaku peserta didik, tetapi juga turut andil dalam pembentukan karakter dan sikap mental yang profesional serta berorientasi pada *global mindset* (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 18).

Dalam pembelajaran, guru mengimplementasikan pengajaran dengan berbagai cara untuk dapat mentransfer ilmu yang dimilikinya. Salah satunya, dengan menerapkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 18). Model pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk dapat mengembangkan proses berpikirnya serta meningkatkan ide-ide yang kreatif (Setiawati et al., 2018, p. 372).

Berdasarkan hal tersebut, memberikan pemahaman bahwa peran guru sangat penting dalam membantu peserta didik untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yakni dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar.

Pada kurikulum-kurikulum sebelumnya, pembelajaran masih aktif dilaksanakan secara tradisional, dimana guru menjadi satu-satunya sumber bagi peserta didik dalam belajar. Peserta didik juga lebih aktif mendengarkan, daripada berbicara. Namun, pada

kurikulum terbaru, membuat peserta didik lebih aktif untuk unjuk diri dan tampil, meski tetap dalam pengawasan dan difasilitasi oleh guru. Hal tersebut merupakan dampak positif dari berkembangnya kreativitas dan inovatifitas guru yang terus berusaha menemukan sesuatu yang baru, terutama dalam mengembangkan model-model dalam pembelajaran.

Model pembelajaran ialah suatu kerangka konseptual yang dapat digunakan sebagai acuan atau pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Reksiana, 2018, p. 208). Menurut Joyce dan Weil, model pembelajaran merupakan suatu pola perencanaan yang digunakan untuk membentuk kurikulum atau rencana pembelajaran dalam jangka yang panjang, merancang bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran (Khoerunnisa & Aqwal, 2020, p. 3). Sejalan dengan kedua pendapat tersebut, Abdul Rahman Tibahary dan Muliana menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran, serta berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Tibahary & Muliana, 2018, p. 55).

Menurut Trianto, model pembelajaran ialah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman untuk merancang proses pembelajaran di kelas, dan pada umumnya mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan (Jayul & Irwanto, 2020, p. 193)

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah seperangkat prosedur yang

sistematis digunakan sebagai pedoman bagi guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran, serta berfungsi sebagai perantara bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran memiliki cakupan yang lebih luas dari pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran. Sundari memaparkan bahwa model pembelajaran menggambarkan keseluruhan proses dari awal, inti, dan penutup dalam kegiatan pembelajaran (Adya Winata et al., 2020, p. 84). Artinya, model pembelajaran adalah kerangka dari penerapan suatu prosedur, metode, strategi, dan pendekatan serta teknik pembelajaran, mulai dari perencanaan sampai selesai pembelajaran (Asyafah, 2019, p. 22).

Menurut Joice dan Weil, *the essence of the learning process is where the students can interact and learn, and the teaching model is a description of the learning environment* (Asyafah, 2019, p. 21). Yaitu, inti dari proses pembelajaran adalah dimana peserta didik dapat berinteraksi serta belajar, dan model pembelajaran merupakan gambaran dari lingkungan belajar tersebut.

Model pembelajaran dikatakan relevan, ketika mampu mengantarkan peserta didik untuk dapat mencapai tujuan pendidikan dalam kegiatan pembelajaran (Rosyidah, 2016, p. 115). Hal tersebut merupakan pilihan bagi para guru yang berwenang untuk memilih satu dari banyak model dalam pembelajaran yang sesuai efisien.

Manfaat diterapkannya berbagai model pembelajaran ialah dapat memudahkan guru dalam melaksanakan tugas dalam pembelajaran, dapat

dijadikan alat untuk mendorong semangat peserta didik dalam belajar, memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran, serta dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dalam pembelajaran (Octavia, 2020).

## **B. Dasar Pertimbangan Pemilihan Model Pembelajaran**

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dan dipertimbangkan guru dalam memilih model sebagai penunjang kegiatan pembelajaran, antara lain (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 21):

### **1. Tujuan**

Dalam mempertimbangkan pemilihan model pembelajaran, sebaiknya guru merefleksikan kembali tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran, apakah tujuan pembelajaran tersebut berkaitan dengan kompetensi dalam kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik.

### **2. Bahan dan materi pembelajaran**

Bahan-bahan yang dijadikan sebagai penunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran, serta pembahasan dalam materi yang ingin dipaparkan pun turut menjadi pertimbangan bagi guru dalam memilih model pembelajaran.

### **3. Perhatikan sudut pandang peserta didik**

Model pembelajaran disesuaikan dengan tingkat kematangan atau usia peserta didik, serta mengetahui terlebih dahulu kebutuhan dari peserta didik.

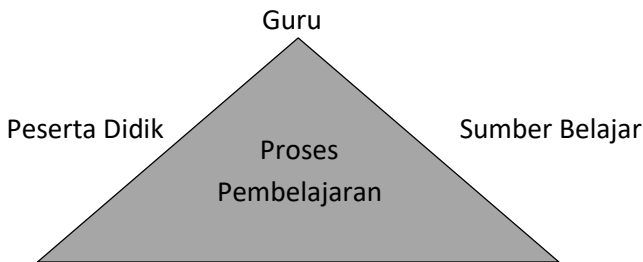
#### 4. Lainnya

Dalam memilih model pembelajaran, guru juga perlu mempelajari banyak model karena tidak semua materi dapat diimplementasikan dengan satu model pembelajaran semata. Selain itu, guru juga perlu memperhatikan tingkat efisiensi dan efektivitas dalam proses kegiatan belajar mengajar.

### C. Pola Pola Pembelajaran

Pada hakikatnya, pembelajaran adalah suatu proses terjadinya interaksi antara peserta didik dengan guru, baik secara tidak langsung yakni dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran, ataupun secara langsung dengan saling bertatap muka. Berdasarkan adanya perbedaan interaksi tersebut, kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 23).

Gambaran interaksi antara guru, peserta didik, dengan sumber belajar dalam proses pembelajaran diilustrasikan dengan gambar berikut.



**Gambar 1.1 Interaksi Guru, Peserta Didik, dan Sumber Belajar**



Berdasarkan ilustrasi pada gambar di atas, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran, terdapat tiga elemen penting yang saling berkesinambungan. Apabila salah satunya tidak terpenuhi, maka pembelajaran dianggap kurang afdal.

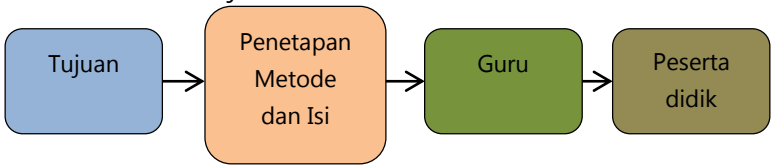
Pertama, lingkup pembelajaran, elemen paling utama ialah sosok yang membimbing, mengarahkan, mendidik, mengajarkan, dan berbagai tugas lainnya untuk peserta didik agar dapat mencapai tujuan pendidikan. Sosok tersebut adalah guru, yang menjadi tonggak utama bagi keberhasilan peserta didik di sekolah.

Kedua, terdapat peserta didik, sebagai objek bagi guru untuk melaksanakan tugas-tugas pengabdian dirinya kepada masyarakat, untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, yakni dimulai dari peserta didiknya. Jika tidak ada peserta didik, tidak ada pula calon penerus generasi-generasi selanjutnya yang akan memakmurkan bangsa.

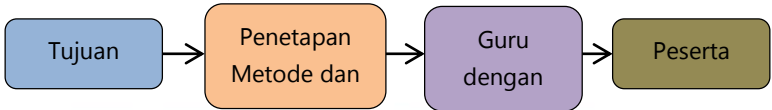
Dan sumber belajar, merupakan elemen yang tidak kalah penting dalam proses pembelajaran. Hal itu dikarenakan, apa dan siapa yang menjadi sumber belajar bagi peserta didik, akan membentuk karakter dan pemikiran bagi peserta didik itu sendiri. Artinya, sumber belajar juga memiliki peranan penting dalam pendidikan, terutama bagi peserta didik.

Berikut merupakan jenis-jenis pola pembelajaran:

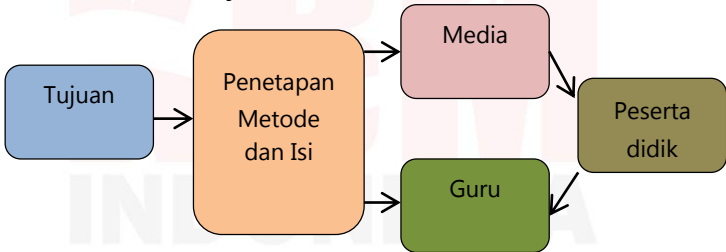
1. Pola Pembelajaran Tradisional I



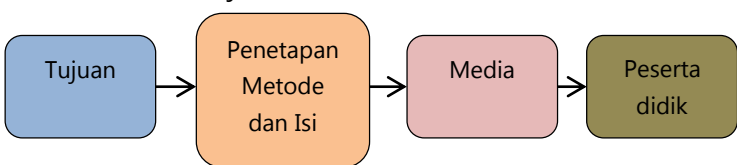
2. Pola Pembelajaran Tradisional II



3. Pola Pembelajaran Guru dan Media



4. Pola Pembelajaran Bermedia



**Gambar 1.2 Pola-Pola Pembelajaran**

Berdasarkan ilustrasi tersebut, menggambarkan bahwa seiring berkembangnya media pembelajaran, akan menggeser peranan guru dalam proses

pembelajaran, terutama sebagai sumber belajar. Dimana, peserta didik dapat lebih mandiri mencari atau menggali berbagai informasi seputar materi pembelajaran melalui media dan sumber lainnya, seperti internet, majalah, modul, televisi, media komputer, dan lain sebagainya.

Sehingga, pada zaman milenial ini, peran guru tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga mulai berperan sebagai pengelola belajar yang bertugas memfasilitasi peserta didik dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar.

#### **D. Ciri – Ciri Model Pembelajaran**

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri atau karakteristik sebagai berikut:

1. Memiliki misi serta tujuan tertentu yang dapat dijadikan acuan atau pedoman sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 25);
2. Rasional teoritik yang logis, disusun oleh pengembang atau penciptanya (Asyafah, 2019, p. 23). Dengan kata lain, model pembelajaran disusun berdasarkan teori belajar dan teori pendidikan dari para ahli (Sundari, 2015, p. 109);
3. Memiliki prosedur yang sistematis untuk memodifikasi perilaku peserta didik (Octavia, 2020)
4. Landasan pemikiran, tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Asyafah, 2019, p. 24);

5. Menggambarkan dan juga menjelaskan hasil belajar dalam bentuk perilaku yang memenuhi indikator pencapaian dalam pembelajaran yang ditunjukkan setelah peserta didik menyelesaikan proses pembelajaran (Octavia, 2020)
6. Memiliki dampak atas diterapkannya model pembelajaran (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 25). Seperti hasil belajar peserta didik yang meningkat, meningkatkan partisipasi peserta didik dalam belajar kelompok, dan lainnya.
7. Setiap model pembelajaran menetapkan suatu atau berbagai cara untuk memungkinkan peserta didik dalam berinteraksi dan bereaksi dengan lingkungan (Octavia, 2020)

#### **E. Model Pembelajaran Berdasarkan Teori**

Bruce Joyce dan Masha Weil membagi model pembelajaran menjadi empat kelompok, berdasarkan perbedaan kerangka referensi dalam belajar dan pengajaran, serta perbedaan konsep tujuan dan media pendidikan (Sundari, 2015, p. 110). Kelompok tersebut yakni:

1. Model Pemrosesan Informasi (*Information Processing*)

Teori pemrosesan informasi dipelopori oleh Gagne. Gagne mengatakan bahwa pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan peserta didik. Menurutnya, dalam pembelajaran terdapat tahap pemrosesan informasi yang kemudian diolah, dan menghasilkan *output*

dalam hasil belajar peserta didik (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 28).

Model pembelajaran ini berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam memroses informasi. Dalam pemrosesan informasi, terdapat langkah bagaimana seseorang merespon stimulus yang diberikan oleh lingkungan, memberikan makna dari sebuah masalah, mengembangkan konsep, dan mencari solusi dari permasalahan. Kemampuan ini terdiri dari: kecakapan intelektual, strategi kognitif, kecakapan sikap dan motorik (Sundari, 2015, p. 110).

Dengan kata lain, model ini menitikberatkan pada bagaimana peserta didik dapat memperoleh, mengelola, serta menjelaskan informasi yang didapatkan dengan baik. Selain itu pula membantu peserta didik untuk menjadi pembelajar yang jauh lebih unggul (Tayeb, 2017, p. 49).

Fase pemrosesan informasi menurut Gagne terdiri dari delapan fase, antara lain (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 29):

a. Motivasi

Fase awal dalam memulai pembelajaran ialah adanya dorongan untuk melaksanakan suatu tindakan dalam mencapai tujuan. Motivasi ini, terdiri dari motivasi intrinsik, dan motivasi ekstrinsik.

b. Pemahaman

Pemahaman ini akan didapat apabila individu mendengar serta memperhatikan dengan seksama informasi dalam proses pembelajaran yang telah disampaikan.

c. Pemerolehan

Individu memberikan suatu persepsi terhadap segala informasi yang telah didapat, sehingga terjadi proses penyimpanan dalam memori.

d. Penahanan

Setelah memahami, dan menyimpan informasi ke dalam memori, individu mampu menahan atau mengingat informasi tersebut untuk digunakan dalam jangka waktu yang panjang.

e. Ingatan kembali

Ketika terdapat rangsangan, individu akan mengingat kembali informasi yang pernah diterimanya.

f. Perlakuan

Dalam pembelajaran, individu akan mengalami perwujudan perubahan perilaku sebagai bukti bahwa pembelajaran berhasil tertanam dalam diri individu.

g. Umpan balik

Setelah individu melakukan suatu perbuatan, ia akan memperoleh *feed back* atau umpan balik.

2. Model Interaksi Sosial (*Social Interaction*)

Berdasarkan teori belajar Gestalt, model pembelajaran ini menitikberatkan pada hubungan antara individu dengan masyarakat secara harmonis (*learn to life together*) (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 25). Sehingga, model ini berfokus pada

peningkatan kemampuan peserta didik untuk dapat berhubungan dengan masyarakat, serta terlibat dalam proses yang demokratis dan bekerja secara produktif (Mirdad, 2020, p. 20).

Model ini menggambarkan tentang hakikat manusia yang perlu menjalin relasi sosial dan menciptakan masyarakat yang lebih baik. Maka, pembelajaran akan bermakna apabila diberikan secara utuh (Sundari, 2015, p. 111).

Model interaksi sosial mencakup strategi pembelajaran sebagai berikut (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, pp. 26–27):

a. Kerja Kelompok

Dalam kerja kelompok, diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berinteraksi, serta dalam proses bermasyarakat memiliki partisipasi untuk saling bekerja sama mencapai tujuan kelompok.

b. Pemecahan Masalah Sosial

Strategi pembelajaran pemecahan masalah sosial, atau social inquiry, memiliki tujuan untuk melatih serta mengembangkan keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah sosial dengan cara berpikir logis, yang dikaitkan dengan permasalahan yang terjadi paling dekat dengan peserta didik.

c. Bermain Peran (*Role Playing*)

Dengan melakukan permainan dalam peran, peserta didik dilatih untuk dapat menemukan nilai-nilai sosial dan pribadi,

melalui situasi tiruan. Selain itu, bermain peran melatih peserta didik untuk dapat berani berinteraksi dengan teman sejawat.

3. Model Pembelajaran Pengembangan Pribadi (*Personal*)

Dalam model pembelajaran ini, berorientasi pada pengembangan pribadi peserta didik yang lebih banyak berkaitan dengan ranah rasa, terutama fungsi emosionalnya (Khoerunnisa & Aqwal, 2020, p. 5).

Model ini berpegang teguh pada teori humanistik, yaitu terhadap pengembangan diri individu. Teori ini membuat peserta didik bebas mengembangkan dirinya, baik secara intelektual ataupun emosional (Khoerunnisa & Aqwal, 2020, p. 12). Sehingga, model ini lebih menekankan pada proses pengembangan konsep diri setiap individu.

Implikasi teori humanistik dalam pendidikan, khususnya kegiatan belajar mengajar ialah (Khoerunnisa & Aqwal, 2020, p. 12):

- a. Melakukan apa yang dapat dilaksanakan sekarang (*learning to do*)
- b. Setiap individu berhak untuk mengaktualisasi diri
- c. Sebagian besar tingkah laku individu adalah hasil dari konsepsi pribadi
- d. Mengajar memang penting, namun belajar menjadi hal yang sangat penting (*learn how to learn*)



#### 4. Model Pengembangan Perilaku (*Behavioral*)

Dalam kegiatan belajar mengajar, pada model ini harus ditunjukkan adanya perubahan tingkah laku peserta didik ke arah yang sejalan dengan harapan atau tujuan (Khoerunnisa & Aqwal, 2020, p. 6).

Model behavioral ini menekankan pada perubahan tingkah laku yang tampak dalam diri peserta didik sehingga konsisten dengan konsep diri yang dimilikinya. Dalam model ini, peserta didik mempelajari tentang fakta-fakta, konsep, serta keterampilan sebagai akibat dari perlakuan tertentu. Selain itu, peserta didik belajar mengendalikan perilaku sosial dan mengatasi kecemasan dalam situasi sosial. Serta, dapat mengajak peserta didik untuk menemukan tujuan pribadinya (Mirdad, 2020, pp. 22–23).

Implementasi dari model pengembangan tingkah laku yakni meningkatkan ketelitian dalam pengucapan peserta didik, juga memodifikasi perilaku peserta didik yang memiliki kemampuan rendah dalam belajar dengan cara memberikan reward (Khoerunnisa & Aqwal, 2020, p. 14).





## BAB II

# PENDEKATAN DAN MODEL PEMBELAJARAN YANG AKTIF

## A. Pengertian Pendekatan dan Model Pembelajaran yang Mengaktifkan Peserta Didik

**M**odel pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik dinamakan model PAIKEM. PAIKEM merupakan singkatan dari Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan. Disebut demikian karena dirancang agar dapat mengaktifkan peserta didik dengan metode inovatif, mengembangkan kreativitas sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif, namun tetap menyenangkan (Hanifah, 2016, p. 354).

Model ini diartikan sebagai model pembelajaran yang yang membuat peserta didik melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara beragam dalam rangka mengembangkan keterampilan serta pemahaman peserta didik terhadap materi, dengan menekankan peserta didik belajar sambil bekerja (Pramana, 2020, p. 438). Model PAIKEM merupakan model pembelajaran yang bertumpu pada prinsip: aktif, efektif, dan menyenangkan. Dan model ini sangat cocok diimplementasikan pada kurikulum 2013 dimana pembelajaran berorientasi pada peserta didik (*student center learning*) (Syafrimar, 2016, p. 257).

PAIKEM merupakan strategi serta terobosan dalam pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat melaksanakan kegiatan yang beragam dalam mengembangkan keterampilan serta pemahaman, dengan penekanan belajar sambil bekerja atau melakukan sesuatu, sementara guru memanfaatkan berbagai sumber dan media agar pembelajaran tidak

hanya efektif, namun juga menyenangkan dan menarik bagi peserta didik (Prihantikasari & Taja, 2019, p. 13).

PAIKEM adalah pendekatan pembelajaran dengan konsep dimana pembelajaran harus berpusat pada peserta didik dan bersifat menyenangkan agar peserta didik dapat termotivasi untuk belajar, tanpa merasa terbebani ataupun takut (Ikhlas, 2019, p. 143).

Berdasarkan definisi tersebut, disimpulkan bahwa model pembelajaran PAIKEM merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk membuat peserta didik aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan menyenangkan, dengan menggunakan metode serta media-media yang inovatif.

Model pembelajaran yang aktif tercantum dalam Peraturan Pemerintah no. 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan. Dalam bab IV tentang standar proses pasal 19 ayat 1, yakni pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup prakarsa, kreativitas, dan kemandirian yang sesuai dengan minat, bakat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Menurut Zulfahmi (Lia & Sari, 2021, p. 22), para pendidik masih memiliki pemikiran yang sempit seputar pembelajaran PAIKEM. Mereka menyimpulkan bahwa pembelajaran PAIKEM hanyalah sebuah singkatan belaka, tanpa memahami esensi utama dari model PAIKEM itu sendiri.

Karakteristik PAIKEM antara lain menggunakan berbagai metode serta multimedia, melibatkan seluruh indera, dilaksanakan secara praktik dalam bentuk tim, serta lingkungan sebagai salah satu sumber bagi peserta didik untuk belajar. Selain itu, dalam proses pembelajaran melibatkan aspek logika, kinestetik, estetika serta etika (Siregar et al., 2017, p. 745).

Setidaknya ada empat prinsip utama dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model PAIKEM. Pertama, adanya proses interaksi baik peserta didik dengan guru, dengan peserta didik lainnya, dengan lingkungan, ataupun dengan media dalam pembelajaran. Kedua, adanya proses komunikasi dimana peserta didik mengkomunikasikan pengalaman belajar kepada guru dan juga teman sejawat dengan cerita, dialog, presentasi, dan lainnya. Ketiga, adanya proses refleksi untuk mengingat kembali kebermaknaan apa saja yang telah didapatkan dan diimplementasikan dari apa yang telah dipelajari. Keempat, adanya proses eksplorasi dimana peserta didik secara langsung mengalami dengan melibatkan semua indera seperti mengamati, mencoba, menyelidiki, ataupun wawancara (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, pp. 105–106).

Secara garis besar, implementasi PAIKEM dalam proses pembelajaran digambarkan sebagai berikut: 1) Peserta didik dilibatkan dalam keseluruhan proses pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan serta pemahaman dengan melakukan; 2) Guru memanfaatkan berbagai alat, media, serta memilih metode yang menarik untuk membangkitkan motivasi serta minat peserta didik untuk belajar; 3) Guru

menerapkan pembelajaran yang bersifat kooperatif agar peserta didik lebih interaktif dalam tim; 4) Guru mendorong peserta didik untuk menemukan cara masing-masing dalam memecahkan permasalahan, mengeksplorasi ide-ide, serta menyampaikan gagasannya (Khilda, 2019, pp. 137–138).

Berikut merupakan gambaran kegiatan guru dan peserta didik dengan menggunakan pendekatan PAIKEM (Fatmah et al., 2016, p. 43):

Fase PAIKEM	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik
Fase Aktif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebagai fasilitator dalam pembelajaran</li> <li>2. Memantau kegiatan peserta didik</li> <li>3. Memberikan umpan balik (<i>feedback</i>)</li> <li>4. Mengajukan pertanyaan</li> <li>5. Mempertanyakan ide atau gagasan yang diberikan oleh peserta didik</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bertanya</li> <li>2. Mengemukakan pendapat atau gagasan</li> <li>3. Menanggapi pendapat atau gagasan orang lain dengan memberikan pertanyaan</li> </ol>
Fase Inovatif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan kegiatan belajar yang bervariasi dan sesuai dengan perkembangan masa kini</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melaksanakan proses pembelajaran dengan kegiatan yang bervariasi</li> <li>2. Belajar dengan menggunakan</li> </ol>

Fase PAIKEM	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik
	2. Menciptakan pengalaman belajar baru bagi peserta didik	berbagai metode
Fase Kreatif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat alat bantu belajar atau media yang menarik</li> <li>2. Memilih media serta metode pembelajaran yang sesuai dengan materi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merancang, membuat atau menciptakan sesuatu</li> <li>2. Menulis, merangkum, atau membuat soal sendiri</li> </ol>
Fase Efektif	1. Mencapai tujuan pembelajaran	1. Menguasai keterampilan yang diperlukan
Fase Menyenangkan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak membuat peserta didik takut salah, ditertawakan, atau dianggap sepele</li> <li>2. Guru menumbuhkan motivasi belajar peserta didik melalui kata-kata atau gestur tubuh</li> <li>3. Membangun keakraban dengan peserta didik</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berani serta percaya diri dalam mengemukakan pendapat</li> <li>2. Berani bertanya</li> <li>3. Berani menanggapi pendapat orang lain</li> <li>4. Senang mengikuti kegiatan pembelajaran</li> </ol>



## **B. Jenis Jenis Pendekatan Pembelajaran**

Pendekatan dalam pembelajaran secara umum, dibagi jenisnya menjadi dua (Abdullah, 2017, p. 48):

1. Pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada guru (*Teacher Center Learning*)

Pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada guru memiliki arti bahwa dalam proses pembelajaran, peserta didik ditempatkan sebagai objek dalam belajar, dan kegiatan belajarnya bersifat klasik atau konvensional. Dalam pendekatan ini, guru menjadi satu-satunya sumber bagi peserta didik dalam belajar.

2. Pendekatan pembelajaran berorientasi pada peserta didik (*Student Center Learning*)

Pendekatan ini menempatkan peserta didik sebagai objek dalam belajar, namun kegiatan pembelajaran bersifat modern. Dalam hal ini, peserta didik memiliki kesempatan untuk melatih kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki melalui aktivitas secara langsung sesuai dengan minat dan keinginannya. Dalam pendekatan ini, peserta didik dapat memanfaatkan lingkungan, teknologi, buku, dan lainnya sebagai sumber belajar, yang tidak hanya terfokus pada penjelasan dari guru.

## **C. Pembelajaran Berorientasi Aktivitas Peserta Didik**

Pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas peserta didik dipandang sebagai pendekatan pembelajaran yang menekankan pada aktivitas peserta didik untuk dapat memperoleh hasil belajar yang

memadukan aspek kognitif, psikomotorik, serta afektif yang seimbang (Rohmawati et al., 2019, pp. 46–47).

Pembelajaran ini tidak hanya menitikberatkan pada hasil belajar yang berupa nilai yang bagus semata, namun diiringi dengan sikap dan keterampilannya yang berkembang pula. Karena, peserta didik tidak hanya dituntut untuk menguasai berbagai materi, tetapi juga bagaimana peserta didik mengimplementasikan materi tersebut dalam kesehariannya (Rohmawati et al., 2019, p. 47). Dengan menggunakan pendekatan PAIKEM pula, rasa percaya diri peserta didik akan berkembang dalam menerima proses pembelajaran (Saraswati et al., 2015, p. 3).

Dalam pendekatan PAIKEM, pembelajaran **aktif** dimaksudkan bahwa dalam pembelajaran, guru diharuskan menciptakan suasana semenarik mungkin, agar peserta didik aktif dalam bertanya, menanggapi, mengemukakan pendapat, bereksperimen, serta mempraktikkan konsep yang telah dipelajari. **Inovatif** artinya guru menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan adalah kuncinya. Jika peserta didik sudah menanamkan *learning is fun* dalam pemikirannya, peserta didik akan lebih interaktif, jauh dari kata pasif, perasaan takut serta tertekan, rasa bosan dalam belajar, dan lainnya. **Kreatif**, berarti guru menciptakan kegiatan dalam pembelajaran yang beragam sehingga dapat memenuhi berbagai tingkat kemampuan peserta didik. Dengan menggunakan pendekatan PAIKEM, peserta didik diberikan kesempatan untuk banyak bekerja serta berbuat atau menciptakan suatu karya. **Efektif**, berarti model pembelajaran yang digunakan harus dapat

mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, diperlukan peran guru untuk mengelola kelas, peserta didik, kegiatan pembelajaran, serta isi materi yang disampaikan. Dan menyenangkan, memiliki arti bahwa suasana pembelajaran tidak mengenal kata bosan atau jenuh, sehingga peserta didik dapat memusatkan perhatian pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung (Hanifah, 2016, pp. 304–306).

#### **D. Mengaktifkan Siswa melalui Model Pembelajaran**

Menganggap bahwa pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik membuat peran guru sebagai pendidik semakin berkurang, merupakan suatu kekeliruan. Sebab, peran pendidik tetaplah mendesain pembelajaran agar lebih menarik, dan menjadi mediator atau fasilitator bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hanya saja, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber dalam belajar bagi peserta didik untuk memperoleh informasi. Sehingga, guru perlu mengembangkan kreativitas dan berinovasi agar dapat menyeimbangi karakteristik peserta didik. Salah satu hal yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat peserta didik turut aktif dalam pembelajaran, ialah mendesain model pembelajaran.

Karakteristik dari model PAIKEM yakni bersifat multi model (Lia & Sari, 2021, p. 22), artinya guru dapat memilih berbagai model untuk menunjang proses pembelajaran agar menarik perhatian peserta didik yang sesuai pula dengan materi yang akan diajarkan.





**BAB III**  
**MODEL-MODEL DESAIN**  
**PEMBELAJARAN**

## A. Model PPSI (Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional)

Kata “prosedur” memiliki arti tahapan kegiatan untuk dapat menyelesaikan suatu aktivitas. Pengembangan berarti meningkatkan pertumbuhan secara teratur agar menjadi lebih baik, lebih bagus, dan lainnya. Sistem artinya kesatuan atau kumpulan fungsi dari beragam komponen. Dan instruksional berhubungan dengan proses pembelajaran. Sehingga, PPSI diartikan sebagai tahapan kegiatan dalam merencanakan pengembangan dari komponen-komponen pembelajaran agar dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai (Syafri, 2017, p. 192)

PPSI menggunakan pendekatan sistem yang mengutamakan tujuan yang jelas. Dengan kata lain, model PPSI merupakan model pembelajaran yang menerapkan sistem untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien (Putut Wisnu Kurniawan, 2015, p. 102). Menurut Basyiruddin, PPSI adalah langkah-langkah pengembangan dan pelaksanaan pembelajaran sebagai suatu sistem untuk mencapai tujuan yang efektif dan efisien (Syafri, 2017, p. 194)

Model PPSI dikenal dengan model pengajaran yang terdiri atas komponen-komponen yang menitikberatkan pada tujuan pembelajaran (Sundayana, 2019, p. 144). Fungsi dari PPSI ialah untuk mengefektifkan perencanaan serta pelaksanaan program pembelajaran secara sistematis, untuk dijadikan pedoman bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran (Syafri, 2017, p. 192)

Adapun langkah-langkah desain pembelajaran Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional adalah (Sundayana, 2019, p. 144):

1. Perumusan tujuan instruksional  
Perumusan bersifat operasional, berorientasi pada hasil belajar serta tingkah laku peserta didik.
2. Pengembangan alat evaluasi  
Guru perlu menentukan jenis tes yang akan digunakan (tertulis atau lisan), serta membuat dan menyusun soal untuk menilai tiap tujuan.
3. Kegiatan belajar  
Guru bertugas merumuskan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan, menetapkan kegiatan apa saja yang dilaksanakan dalam KBM.
4. Pengembangan program kegiatan  
Materi dirumuskan secara teoritis, menentukan metode yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, memilih media yang akan dimanfaatkan untuk menunjang KBM, serta membuat jadwal.
5. Pelaksanaan program  
Dilaksanakannya tes awal agar guru dapat mengetahui nilai yang diperoleh peserta didik sebelum mempelajari materi. Selanjtnya, menyampaikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan media, metode, serta model pembelajaran. Lalu, guru mengadakan tes akhir setelah materi usai dibahas. Dan terakhir, mengadakan perbaikan atau evaluasi.

## B. Model Glasser

Model pembelajaran Glasser ialah pembelajaran yang fokus pada lingkungan peserta didik secara langsung. Menurut Hunter, model Glasser merupakan model yang membimbing serta mengarahkan peserta didik kepada sikap dan perilaku, kemudian guru mentransformasikan dalam kehidupan nyata yang terjadi pada peserta didik di lingkungan mereka, yang diharapkan dapat berkembang dengan baik dan terlatih untuk tanggap terhadap permasalahan (Husnidar, 2020, p. 59).

Setiap model pembelajaran tentu memiliki ciri khas tersendiri. Berikut merupakan karakteristik dari model pembelajaran Glasser (Husnidar, 2020, p. 59):

1. *Instruction Goals* (Sistem Objektif)

Pembelajaran dilaksanakan secara langsung dengan memanfaatkan indera penglihatan atau menggunakan objek yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2. *Entering Behavior* (Sistem Input)

Pelajaran yang diberikan, diperlihatkan langsung dalam bentuk tingkah laku, sehingga peserta didik perlu terjun langsung ke lapangan.

3. *Structional Procedures* (Sistem Operator)

Membuat prosedur pembelajaran yang sesuai dengan isi materi dan tujuan, sehingga dapat terorganisir dan terstruktur dengan baik.

4. *Performance Assessment* (Output Monitor)

Pembelajaran diharapkan dapat menghasilkan output yaitu mengubah tingkah laku peserta didik secara tetap.



Dalam menilai program pembelajaran, menurut Glasser terdapat enam langkah yang harus dilakukan antara lain sebagai berikut (Pada, 2020, p. 3):

1. Mengidentifikasi hasil belajar

Hendaknya tujuan kegiatan dirumuskan dalam bentuk tingkah laku, agar dapat menunjukkan berbagai keterampilan yang seharusnya dicapai oleh peserta didik. Setelahnya, keterampilan tersebut perlu ditentukan pula ukuran keberhasilan secara spesifik dan eksplisit sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

2. Mendiagnosis kemampuan awal

Menurut Glasser, penting sekali bagi guru untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh peserta didik. Kemampuan awal ini merujuk pada kemampuan yang diperlukan untuk diketahui sebagai dasar bagi keterampilan atau pengetahuan yang akan dipelajari.

3. Menyiapkan alternatif pembelajaran

Penyediaan alternatif pembelajaran ini didasarkan pada keadaan peserta didik yang beragam seperti kecepatan peserta didik dalam memahami materi, latar belakang keluarga, pengalaman pribadi, gaya belajar serta faktor lainnya.

4. Melaksanakan monitoring

Setelah dilaksanakannya alternatif pembelajaran, selanjutnya melakukan pemantauan atau monitoring untuk memperoleh hasil yang dapat dipergunakan sebagai bahan perbaikan.

5. Menilai ulang alternatif pembelajaran

### C. Model Gerlach dan Ely

Model pembelajaran Gerlach dan Ely merupakan model dengan menggunakan cara yang sistematis dalam mengidentifikasi, mengembangkan, serta mengevaluasi materi ataupun strategi yang diarahkan, untuk mencapai tujuan tertentu (Intan, 2016, p. 31). Model pembelajaran ini menjadi suatu cara yang sistematis dalam mengidentifikasi, mengembangkan, serta mengevaluasi materi dan juga strategi untuk mencapai tujuan tertentu (Setiawati et al., 2018, p. 373). Menurut Roni Priyanda (Priyanda, 2020, p. 183) model pembelajaran Gerlach dan Ely adalah model pembelajaran yang sistematis serta memperlihatkan keterkaitan antar elemen, dan dalam aplikasinya, memanfaatkan teknologi pendidikan sebagai media dalam penyampaian materi.

Melalui model pembelajaran Gerlach dan Ely, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Azizah et al., 2017, p. 13). Model pembelajaran ini memiliki perbedaan dengan model-model lainnya, yakni adanya *pretest* sebelum kegiatan belajar mengajar (Nelawati et al., 2020, p. 73).

Cara yang dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik ialah melalui pemilihan model pembelajaran (46,7%), pemilihan model *assessment* atau penilaian (20%), pemilihan topik atau materi dalam pembelajaran (19%), serta pemilihan media pembelajaran (14,3%) (Azizah et al., 2017, p. 14).

Hal-hal yang perlu diperhatikan saat memilih model pembelajaran Gerlach dan Ely ialah (Azizah et al., 2017, p. 18):

1. Model pembelajaran ini membutuhkan perencanaan yang matang, sehingga guru perlu memahami apa saja yang diperlukan dalam pelaksanaannya
2. Pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan lingkungan, agar pembelajaran terasa lebih bermakna
3. Tidak ada penilaian kelompok. Pengelompokan hanya sebagai wadah untuk berdiskusi. Namun, sistem penilaiannya tetap individu.

Dalam model pembelajaran Gerlach dan Ely, terdapat tahapan-tahapan dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut (Intan, 2016, p. 35):

1. Merumuskan tujuan pembelajaran (*Spesification of object*)
2. Menentukan isi materi (*Spesification of content*)
3. Penilaian kemampuan awal peserta didik (*Assessment of entering behaviors*)
4. Menentukan strategi (*Determinaton of strategy*)
5. Pengelompokan belajar (*Organization of groups*)
6. Menentukan pembagian waktu (*Allocation of time*)
7. Menentukan ruang (*Allocation of space*)
8. Memilih media yang sesuai (*Allocation of resources*)
9. Mengevaluasi hasil belajar (*Evaluation of performance*)
10. Menganalisis umpan balik (*Analisis of feedback*)

Dalam penggunaan model pembelajaran, tentu memiliki kelebihan serta kekurangan masing-masing. Kelebihan model pembelajaran Gerlach dan Ely ialah

memiliki ciri khas, yakni diadakannya tes awal (*pre-test*) sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai. Hal tersebut dilakukan agar guru dapat mengenal karakter peserta didik. Adapun kekurangan model pembelajaran Gerlach dan Ely yaitu tidak adanya tahapan pengenalan karakteristik peserta didik secara mendalam, sehingga membuat guru kesulitan menganalisis kebutuhan belajar peserta didik (Nelawati et al., 2020, p. 78).

#### **D. Model Jerold E. Kemp**

Jerold E. Kemp merupakan seseorang yang berasal dari California State University yang paling awal mengembangkan model desain instruksional bagi pendidikan. Model yang dikembangkannya memberikan bimbingan untuk berpikir tentang tujuan pembelajaran dan permasalahan-permasalahan yang umum pada peserta didik. Serta menanamkan bahwa dalam sistem pembelajaran, menunjukkan adanya suatu proses yang sifatnya kontinyu (Asykur et al., 2021, p. 14).

Menurut Gustafson dan Branch, model pembelajaran ini adalah model yang berfokus pada perencanaan kurikulum. Model Jerold E. Kemp menekankan pada kemampuan peserta didik dalam berpikir untuk menghubungkan, mendalami, mengorganisasikan, serta mengelola dan mengembangkan informasi yang didapatkan (Fatmawarni & Chania, 2020, pp. 196–197).

Model Jerold merupakan salah satu pembelajaran yang menganut sistem pendekatan konstruktivisme serta menghendaki peran guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran (Fatmawarni & Chania, 2020, p.

197). Bahkan menurut Christiana Demaja, model Jerold dapat membantu guru untuk menuntun atau membimbing peserta didik agar berpikir secara menyeluruh, kritis, teliti, serta komprehensif, sehingga dapat menimbulkan pemahaman yang positif (Sahertian et al., 2021, p. 147)

Fatmawarni dan Dinda menyebutkan beberapa faktor penting yang dapat mendasari dipergunakannya model Jerold E. Kemp, antara lain (Fatmawarni & Chania, 2020, p. 198):

1. Kesiapan peserta didik dalam mencapai berbagai kompetensi serta tujuan dalam pembelajaran
2. Strategi yang digunakan dalam pembelajaran serta karakteristik peserta didik
3. Sumber belajar dan media pembelajaran yang sesuai
4. Menentukan indikator keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan
5. Evaluasi serta revisi agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien

Berdasarkan hal tersebut, model Jerold dimaknai sebagai model pembelajaran yang dapat menekankan kemampuan peserta didik untuk mencari, mengorganisasikan, mengolah dan mengembangkan informasi yang didapatkan.

Secara keseluruhan, model Jerold E. Kemp memiliki konsep pengembangan yang dapat dilihat dari bagan berikut (Lauto et al., 2016, p. 199):



Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model Jerold E. Kemp ialah (Fatmawarni & Chania, 2020, p. 197):

1. Mengidentifikasi masalah-masalah yang ada serta menetapkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai

2. Menganalisis beragam karakteristik dari peserta didik
3. Menentukan materi dan menganalisis komponen tugas belajar yang berkaitan dengan pencapaian tujuan dalam pembelajaran
4. Menetapkan tujuan pembelajaran secara khusus bagi peserta didik
5. Membuat skenario penyampaian materi
6. Merancang strategi pembelajaran
7. Memilih metode pembelajaran yang disesuaikan dengan materi
8. Mengembangkan instrumen evaluasi
9. Memilih sumber-sumber belajar yang relevan

Bahkan lebih rinci lagi, langkah-langkah model pembelajaran Jerold E. Kemp diperjelas terdiri dari delapan langkah (Asykur et al., 2021, p. 17), yaitu:

1. Menentukan tujuan instruksional umum, yakni tujuan secara umum yang ingin dicapai dari masing-masing pokok pembahasan.
2. Menganalisa karakteristik peserta didik, untuk mengetahui latar belakang pendidikan serta sosial budaya dari peserta didik agar dapat memungkinkan untuk mengikuti program, serta menetapkan langkah-langkah yang harus diambil.
3. Menentukan tujuan instruksional khusus, operasional, dan struktur (indikator). Agar peserta didik dapat mengetahui apa yang akan dilakukan, bagaimana cara melakukannya, dan apa yang dijadikan ukuran untuk menilai bahwa dirinya telah berhasil.

4. Menentukan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran secara khusus (indikator) yang telah dirumuskan. Dalam hal ini, diperlukan ketepatan guru dalam pemilihan materi, sumber belajar, media, serta prosedur pembelajaran yang akan dilaksanakan agar waktu yang digunakan dapat dimanfaatkan dengan tepat.
5. Mengadakan *pre-test* (tes awal), untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal peserta didik sebelum melaksanakan program pembelajaran agar guru dapat memilih materi yang sesuai sehingga peserta didik tidak merasa bosan.
6. Menentukan strategi, media, dan sumber belajar yang sesuai dengan kriteria tujuan instruksional khusus (indikator) yakni efektif, efisien, praktis, serta ekonomis.
7. Mengkoordinasikan sarana prasarana penunjang proses pembelajaran yang meliputi biaya, peralatan, fasilitas, waktu dan tenaga.
8. Mengadakan evaluasi, untuk mengontrol dan mengkaji apakah program yang telah dilaksanakan sudah berhasil dalam mencapai tujuan, dari segi peserta didik, program pembelajaran, alat evaluasi, serta metode dan strategi yang digunakan.





# BAB IV

## MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DALAM PENGAJARAN PAI

## A. Konsep Dasar Pembelajaran Kontekstual

**M**odel pembelajaran kontekstual adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, dengan cara mengaitkannya dengan konteks kehidupan yang biasa mereka temukan sehari-hari (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 35). Menurut Irfan, model pembelajaran kontekstual merupakan model yang bertujuan membantu peserta didik melihat makna dari materi yang diajarkan oleh guru dengan cara mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari (Irfan, 2020, p. 86).

Berdasarkan definisi tentang model pembelajaran kontekstual, disimpulkan bahwa model kontekstual merupakan proses pembelajaran dengan konsep mengaitkan materi pembelajaran dengan dunia nyata atau kehidupan sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural).

Menurut Nurdin, konsep dasar pembelajaran kontekstual yang membantu guru untuk mengaitkan materi dengan situasi dunia nyata yang diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk dapat menyerasikan hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 35).

Dijelaskan oleh Najib Sulhan, pembelajaran kontekstual secara konkrit melibatkan kegiatan *hand-on and minds-on*, yakni pembelajaran yang dialami secara

langsung dan diingat oleh peserta didik (Lestari, 2017, p. 419).

Praktik pembelajaran *Contextual Teaching Learning* mengisyaratkan proses pembelajaran yang lebih kritis, kongkrit, aktif, dan dialektis terhadap realitas sosial (Ibrahim, 2018, p. 75).

Pembelajaran kontekstual menjadi suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mencari, mengolah, dan menemukan pengalaman belajar yang bersifat konkret, karena adanya keterlibatan peserta didik dalam mencoba, melakukan, dan mengalaminya sendiri (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, pp. 37–38).

Untuk dapat lebih memahami model *Contextual Teaching Learning*, dibuatkan bagan sebagai berikut (Hidayat & Syahidin, 2019, p. 126):

INDONESIA  
www.penerbitbukumurah.com



Pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching Learning* (CTL) memiliki perbedaan dengan pembelajaran yang bersifat tradisional, antara lain (Akbar, 2015, pp. 215–216):

1. Dalam pembelajaran CTL, peserta didik aktif dalam pembelajaran. Sedangkan dalam pembelajaran

tradisional atau konvensional, peserta didik hanya berperan sebagai penerima informasi yang pasif

2. Pembelajaran CTL melatih peserta didik untuk belajar berinteraksi dengan teman melalui kerja kelompok dan diskusi. Sedangkan konvensional, peserta didik belajar secara individual
3. Pembelajaran CTL lebih bermakna, karena dikaitkan dengan kehidupan nyata. Namun dalam pembelajaran konvensional, lebih bersifat teoritis.

Dalam menggunakan metode pembelajaran kontekstual, guru perlu memperhatikan langkah-langkah berikut dalam membuat desain atau skenario pembelajaran, antara lain sebagai berikut (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, pp. 48–49):

1. Mengembangkan sifat ingin tahu peserta didik, dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat merangsang logika peserta didik.
2. Menciptakan masyarakat belajar, seperti membuat kelompok diskusi, tanya jawab, dan lain sebagainya.
3. Memberikan makna dalam pembelajaran dengan kegiatan yang dapat mengembangkan pemikiran peserta didik, baik dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan lainnya.
4. Menghadirkan media pembelajaran yang menarik, dengan menyisipkan gambar saat menjelaskan, atau peraga.
5. Membiasakan peserta didik untuk dapat melakukan refleksi setiap materi pembelajaran yang telah dipelajari.

## B. Komponen Pembelajaran Kontekstual

Komponen dalam pembelajaran kontekstual ialah sebagai berikut (Lestari, 2017, p. 420):

1. Menjalin hubungan yang bermakna (*making meaningful connections*)

Peserta didik dapat mengatur diri sendiri sebagai orang yang secara aktif belajar dan mengembangkan minat serta bakatnya, orang yang bekerja sendiri ataupun bersama dalam kelompok, serta orang yang belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*).

2. Melakukan proses belajar yang diatur sendiri (*self-regulated learning*)

Peserta didik melakukan pekerjaan yang signifikan, seperti mengenal tujuannya, ada hubungan atau urusan dengan orang lain, adanya hubungan dengan penentuan pilihan, serta ada hasil yang sifatnya nyata.

3. Melaksanakan pekerjaan yang berarti (*doing significant work*)

Peserta didik membuat hubungan antara sekolah dengan berbagai konteks dalam kehidupan sebagai anggota masyarakat.

4. Bekerja sama (*collaborating*)

Guru dapat membantu peserta didik bekerja secara efektif dalam suatu kelompok, serta membantu peserta didik dalam memahami bahwa mereka saling mempengaruhi dan berkomunikasi.

5. Berpikir kritis serta kreatif (*critical and creative thinking*)  
Peserta didik menggunakan pemikirannya untuk berpikir tingkat tinggi atau kritis serta kreatif dalam artian dapat menganalisis, membuat sintesa, dapat mengatasi permasalahan, bijak dalam mengambil keputusan, berpikir dengan logika, dan lainnya.
6. Mengupayakan pencapaian standar yang tinggi (*reaching high standards*)  
Peserta didik mengenal dan dapat mencapai standar yang tinggi dalam mengidentifikasi tujuan, serta meningkatkan motivasinya dalam mencapai tujuan tersebut.
7. Memberikan layanan secara individual (*nurturing the individual*)  
Peserta didik memberikan pelayanan pada diri mereka secara pribadi dalam mengetahui, memberikan perhatian, memiliki harapan yang tinggi, memotivasi serta memperkuat diri sendiri.
8. Menggunakan asesmen autentik (*authentic assessment*)  
Peserta didik menggunakan pengetahuan akademisnya untuk suatu kepentingan yang bermakna dalam konteks dunia nyata. Contohnya, mendesain sebuah mobil dari pelajaran yang telah mereka dapatkan di sekolah.

### **C. Prinsip Pembelajaran Kontekstual**

Menurut Trianto (Ramdani, 2018, p.5), dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan

pembelajaran kontekstual, perlu memperhatikan tujuh prinsip berikut:

1. Konstruktivistik (*Constructivism*)

Peserta didik bekerja serta dapat merekonstruksi atau membangun kembali pengetahuan secara mandiri yang bersumber dari lingkungan dan kehidupan sehari-hari.

Teori konstruktivisme menjadi salah satu prinsip yang penting, mengajarkan bahwa guru tidak hanya sekedar mentransfer ilmu pengetahuan saja, melainkan guru membantu peserta didik untuk membangun pengetahuannya dengan pengalaman (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 40).

Oleh karena itu, peran guru menjadi sangat penting sebagai fasilitator bagi peserta didik, dimana guru menjadikan pengetahuan peserta didik lebih bermakna, memberikan kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk menemukan dan menerapkan idenya sendiri, serta menyadarkan peserta didik agar menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Akbar, 2015, p. 218).

2. Menemukan (*Inquiry*)

*Inquiry* merupakan salah satu komponen inti dari pembelajaran berbasis kontekstual (Akbar, 2015, p. 218). Proses *inquiry* adalah proses dimana peserta didik melakukan investigasi dengan mencari informasi sebanyak-banyaknya dan berpikir kritis agar dapat menemukan kebenaran.

Melalui *inquiry*, secara tidak langsung memberi kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan rasa keingintahuannya dan



melakukan eksplorasi dalam menyelidiki suatu fenomena (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 41).

3. Bertanya (*Questioning*)

Pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang, bermula dari pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari nalarnya (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 42). Dalam hal ini, peserta didik dilatih untuk dapat membiasakan bertanya, dan hal tersebut tentu juga mengajarkan peserta didik untuk membangun keingintahuannya terhadap sesuatu.

Tugas guru ialah membimbing peserta didik melalui pertanyaan yang diajukan, untuk menemukan kaitan antara konsep yang dipelajari dengan kehidupan nyata. Dengan bertanya, maka: a) Mengetahui hal-hal yang telah dipahami oleh peserta didik; b) Membangkitkan respon peserta didik; c) Mengetahui sejauh mana tingkat keingintahuan peserta didik; d) Memfokuskan perhatian peserta didik; e) Menyegarkan kembali pengetahuan yang sempat dipelajari oleh peserta didik (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 43).

4. Komunitas Belajar (*Learning Community*)

Hasil belajar peserta didik diperoleh dari aktivitas *sharing* atau berbagi dengan teman, atau dalam kelompok. Dengan berdiskusi bersama teman atau kelompok, peserta didik dapat memperluas wawasan. Dalam hal ini, peserta didik juga dapat menjadikan teman atau kelompok sebagai sumber belajar selain buku dan guru.

Pemanfaatan masyarakat sebagai konteks bagi peserta didik dalam pembelajaran kontekstual dapat

dilakukan oleh sekolah dengan melakukan cara berikut (Akbar, 2015, pp. 219–220):

- a) Masyarakat dijadikan sebagai narasumber, diundang ke sekolah pada jam belajar tertentu untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik mengembangkan pengetahuan yang bersifat kontekstual.
- b) Membawa peserta didik ke lingkungan masyarakat untuk mengalami sendiri pembelajaran yang tidak akan didapatkan di sekolah.

5. Pemodelan (*Modeling*)

Peserta didik dibantu melalui media atau model yang disediakan oleh guru, dengan tujuan agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.

6. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi merupakan cara berpikir ke belakang, tentang apa yang telah dilakukan di masa lalu atau apa yang telah dipelajari. Saat refleksi, peserta didik diberikan kesempatan untuk memahami, mencerna, menghayati, menimbang dan berdiskusi dengan diri sendiri.

Dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual (CTL), peserta didik dapat memiliki pengalaman belajar selain di dalam ruang kelas, yaitu di luar kelas. Terlebih, ketika peserta didik mampu memecahkan permasalahan yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

#### 7. Penilaian Sebenarnya (*Authentic Assesment*)

Penilaian merupakan tahap terakhir dalam pembelajaran, khususnya dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual. Penilaian merupakan proses pengumpulan data serta informasi yang dapat memberikan petunjuk bagi pengalaman belajar peserta didik.

Guru sebagai pendidik serta pengajar, akan mengetahui kelemahan, kemajuan, ataupun kesulitan peserta didik dalam belajar melalui proses penilaian. Dengan itu, maka guru dapat menentukan langkah selanjutnya sebagai bentuk perbaikan dan penyempurnaan proses pembelajaran yang akan datang.

#### **D. Skenario Pembelajaran Kontekstual dalam pengajaran PAI**

Dalam setiap pembelajaran, guru perlu membuat perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam mata pelajaran PAI. Begitu juga dengan metode, pendekatan, teknik, model, serta media yang digunakan, harus selaras pula dengan materi yang akan diajarkan.

Adapun implementasi dari mata pelajaran PAI dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual ialah sebagai berikut (Hidayat & Syahidin, 2019, p. 128)(Hidayat & Syahidin, 2019, p. 128):

No.	Implementasi Pembelajaran Kontekstual Mapel PAI
1	<p data-bbox="290 196 430 228">Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="290 240 827 304">a. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar peserta didik</li> <li data-bbox="290 312 862 376">b. Guru menyiapkan kondisi fisik dan mental peserta didik</li> <li data-bbox="290 384 772 416">c. Guru mengabsen kehadiran peserta didik</li> <li data-bbox="290 424 849 456">d. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik</li> <li data-bbox="290 464 614 496">e. Guru melakukan apersepsi</li> <li data-bbox="290 504 859 584">f. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan menyadari pentingnya materi yang akan dipelajari</li> </ol>
2	<p data-bbox="290 595 423 627">Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="290 639 889 703">a. Guru menjelaskan sedikit ulasan tentang materi haji, zakat, dan wakaf</li> <li data-bbox="290 711 894 807">b. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. Tiap kelompok mencari informasi tentang haji, zakat dan wakaf di Indonesia</li> <li data-bbox="290 815 873 903">c. Guru melakukan tanya-jawab dengan peserta didik setelah tiap kelompok selesai mengumpulkan data tentang ketiga materi pokok</li> </ol>
3	<p data-bbox="290 914 380 946">Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="290 975 878 1038">a. Guru mengajak peserta didik menyimpulkan materi pada pertemuan tersebut</li> <li data-bbox="290 1046 889 1110">b. Guru memberikan gambaran sedikit terkait materi di pertemuan yang akan datang</li> <li data-bbox="290 1118 841 1214">c. Guru mengajak peserta didik untuk menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan membaca doa kafaratul majlis</li> </ol>



# BAB V

## MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM PENGAJARAN PAI

## A. Konsep Pembelajaran Kooperatif

**P**embelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang melibatkan sekelompok peserta didik dalam satu kelas, biasanya dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil terdiri dari 4-6 orang yang saling bekerja sama untuk memahami hal-hal yang disampaikan oleh guru (Sudarsana, 2018, p. 23) Menurut Nur, pembelajaran kooperatif mengacu pada model pembelajaran dimana peserta didik berkolaborasi melalui kelompok kecil yang terdiri dari peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda, serta jenis yang berbeda (Wardah, 2020, p. 31)

Disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk membentuk kelompok kecil bersifat heterogen agar dapat saling berkolaborasi untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, dituntut untuk adanya interaksi yang seimbang, antara guru dengan peserta didik ataupun sesama peserta didik. Dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif, peserta didik diharapkan dapat aktif mengeluarkan ide dan pemikirannya kepada teman lainnya. Masing-masing peserta didik mengerjakan tugas sesuai dengan pembagiannya, dan saling membantu serta bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran (Wardah, 2020, p. 33) Karena konsep model pembelajaran kooperatif, peserta didik akan lebih mudah menemukan serta memahami materi yang sulit dengan saling berdiskusi bersama teman (Haerati et al., 2019, p. 176)

Penerapan model pembelajaran kooperatif, dimaksudkan untuk memperkuat pelajaran akademik peserta didik dari tiap kelompok agar dapat lebih berhasil daripada melaksanakan pembelajaran secara individu. Namun, keberhasilan itu akan tercapai jika peserta didik menyadari tanggungjawab serta melaksanakan tugasnya dalam kelompok (Tambak, 2017, p. 3). Model kooperatif digunakan untuk dapat meningkatkan pencapaian akademik melalui kegiatan berkelompok. Tujuannya, untuk memperbaiki relasi antar sesama peserta didik, mengembangkan keterampilan memecahkan permasalahan dalam kelompok, serta memperluas proses demokrasi dalam proses pembelajaran (Fiteriani & Suarni, 2016, p. 3)

Sisi positif dari pembelajaran kooperatif ini akan memotivasi peserta didik untuk bertanggungjawab terhadap tugas kelompok, meningkatkan kemampuan memahami dan menghargai sesama, mengembangkan sikap saling mempengaruhi secara positif, adanya dukungan sosial, dan lainnya (Tambak, 2017, p. 3) Selain itu, model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik sehingga mereka aktif dalam pembelajaran (Suwardi, 2017, p. 55)

Model pembelajaran kooperatif, tidak hanya digunakan untuk mengubah peserta didik melalui ranah kognitif (pengetahuan) saja, namun juga untuk mengembangkan sikap dan perilaku, seperti menghargai pendapat teman, mampu bekerja sama dalam tim, memiliki inisiatif dalam berpartisipasi, dan lainnya (Fiteriani & Baharudin, 2018, p. 8)

Dalam pengimplementasian model ini, pendidik harus memperhatikan beberapa konsep dasar dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif, antara lain sebagai berikut (Triani, 2016, p. 221):

1. Tujuan belajar harus jelas

Tujuan pembelajaran dalam perumusannya disesuaikan dengan tujuan kurikulum yang berlaku.

2. Penerimaan oleh peserta didik tentang tujuan belajar

Pendidik hendaknya mampu untuk mengkondisikan kelas agar peserta didik dapat menerima tujuan pembelajaran dan membantu peserta didik untuk mencapai tujuan tersebut.

3. Ketergantungan yang bersifat positif

Dalam pembagian tugas-tugas berkelompok, pendidik perlu menekankan pada peserta didik bahwa dalam satu kelompok mereka saling ketergantungan, sehingga mereka dapat bekerja sama dalam mempelajari serta menuntaskan tugas-tugas yang diberikan.

4. Interaksi yang bersifat terbuka

Dalam berkelompok, interaksi yang terjadi antar sesama anggota kelompok bersifat terbuka dalam mendiskusikan materi dan tugas yang diberikan oleh pendidik. Saling menuangkan ide atau gagasan masing-masing, memberikan saran, kritik, secara positif dan terbuka.

5. Tanggungjawab individu

Masing-masing peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran secara kooperatif, memiliki dua tanggungjawab secara individu. Pertama, memiliki tanggungjawab bagi dirinya



sendiri dalam melaksanakan tugas yang menjadi bagiannya secara pribadi. Kedua, tanggungjawab terhadap kelompoknya dalam menuntaskan tugas secara bersama-sama.

6. Kelompok bersifat heterogen

Pembentukan kelompok belajar hendaknya bersifat heterogen, sehingga interaksi kerja sama yang terjadi merupakan penggabungan dari berbagai karakteristik masing-masing peserta didik yang berbeda.

7. Interaksi sikap dan sosial yang positif

Pada saat bekerja secara kelompok, peserta didik perlu meningkatkan kemampuan dalam berinteraksi, memimpin, berdiskusi, berinisiatif dalam menyelesaikan tugas kelompok.

8. Tindak lanjut (*follow up*)

Analisis yang dilakukan oleh pendidik terhadap hasil kerja yang diperoleh peserta didik dalam berkelompok. Analisis ini meliputi: bagaimana hasil yang diperoleh, bagaimana peserta didik turut aktif dalam kelompok terutama dalam memahami materi yang dipelajari, bagaimana peserta didik bersikap dalam berinteraksi dengan teman sekelompoknya, serta apa yang dibutuhkan oleh peserta didik agar keberhasilan dalam kelompok belajar selanjutnya dapat meningkat.

9. Kepuasan dalam belajar

Peserta didik hendaknya memperoleh waktu yang cukup dalam mengembangkan pengetahuan, kemampuan, serta keterampilannya, sehingga

peserta didik dapat merasa puas dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan.

## **B. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif**

Dalam pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif, tentu memiliki ciri khas yakni sebagai berikut (Djalal, 2017, pp. 44–45):

1. Pembelajaran dilaksanakan secara tim/kelompok  
Pembelajaran kooperatif dilakukan dalam kerja sama tim untuk mencapai tujuan kelompok. Oleh karena itu, semua anggota harus saling membantu agar dapat menuntaskan dan mencapai tujuan dalam pembelajaran.
2. Berdasarkan manajemen kooperatif  
Manajemen memiliki tiga fungsi. Pertama, sebagai perencanaan pelaksanaan yang menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan berdasarkan langkah-langkah yang telah ditetapkan, seperti hal-hal apa saja yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan, dan lainnya. Kedua, manajemen sebagai organisasi yang menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang. Terakhir, manajemen berfungsi sebagai kontrol, artinya pembelajaran kooperatif ditentukan kriteria keberhasilan dengan menggunakan teknik tes atau non tes.
3. Kemauan untuk bekerja sama  
Prinsip dalam pembelajaran kooperatif ialah adanya kerja sama antar anggota. Oleh karena itu,

tanpa adanya kerja sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

4. Keterampilan kerja sama

Kemampuan bekerja sama dibuktikan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Maka, peserta didik perlu didorong agar mau dan sanggup untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan sesama anggota kelompok agar dapat mencapai tujuan bersama.

5. Kelompok dibentuk secara heterogen (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 61)

Dalam pembagian kelompok, hendaknya dibentuk berdasarkan kemampuan peserta didik yang telah diobservasi oleh guru, yaitu kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Bila memungkinkan, anggota dalam kelompok diambil berdasarkan perbedaan ras, budaya, suku, dan jenis kelamin.

### C. Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Menurut Roger dan David Johson, terdapat lima prinsip dalam pembelajaran kooperatif, antara lain sebagai berikut (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 63):

1. Prinsip ketergantungan positif (*Positive Interdependence*)

Dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan penuntasan tugas tergantung pada usaha atau kinerja yang dilakukan oleh masing-masing individu dalam sebuah kelompok. Oleh karena itu, semua anggota merasa saling ketergantungan untuk dapat mencapai tujuan kelompok.

2. Tanggung jawab perseorangan (*Individual Accountability*)

Keberhasilan kelompok bergantung dari masing-masing anggota dalam kelompok. Maka, setiap anggota memiliki tanggungjawab masing-masing dalam menyelesaikan tugas pada masing-masing bagian yang telah ditentukan.

3. Interaksi tatap muka (*Face to Face Promotion Interaction*)

Memberikan kesempatan bagi setiap anggota untuk saling berinteraksi, dan berdiskusi dengan bertatap muka dalam melaksanakan kerja kelompok.

4. Partisipasi dan komunikasi (*Participation Communication*)

Pembelajaran kooperatif melatih peserta didik untuk turut berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam pembelajaran, terutama dalam kelompok.

5. Evaluasi proses kelompok (*Evaluation*)

Menetapkan jadwal khusus untuk kelompok mengevaluasi kembali proses kerja kelompok serta hasil yang diperoleh, sebagai bentuk perbaikan untuk kerja sama selanjutnya yang lebih efektif.

#### **D. Prosedur pembelajaran Kooperatif**

Terdapat delapan langkah yang secara umum dilakukan oleh guru dalam pembelajaran ketika menggunakan model kooperatif. Antara lain sebagai berikut (Tambak, 2017, pp. 10–13):

1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik

Langkah awal yang harus dilakukan oleh guru ialah menyampaikan tujuan pembelajaran serta

mengkomunikasikan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Selain itu, guru juga perlu memotivasi peserta didik agar dapat mempersiapkan fisik dan mentalnya.

2. Menyajikan informasi

Setelah melaksanakan langkah awal, selanjutnya guru menyampaikan materi pembahasan yang sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai. Bagi peserta didik, informasi tentang apa yang akan dipelajari serta bagaimana proses pembelajaran berlangsung, akan sangat penting agar peserta didik lebih siap mengikuti pembelajaran.

Dalam hal ini, guru perlu menyampaikan kepada peserta didik bahwa pembelajaran akan berlangsung dengan menggunakan model kooperatif. Selain itu, guru juga perlu menekankan pada peserta didik agar dapat saling bekerja sama dalam kelompok.

3. Membagi peserta didik dalam kelompok

Langkah selanjutnya, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok. Dalam pembagian kelompok ini, beberapa hal perlu diperhatikan oleh guru, antara lain:

- a. Membagi kelompok dengan kemampuan akademik peserta didik yang berbeda (tinggi, sedang dan rendah). Atau jika memungkinkan, kelompok dibuat pula berdasarkan perbedaan ras, suku dan budaya.
- b. Bahan materi yang dipersiapkan, didiskusikan dalam kelompok untuk dapat memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi.

- c. Guru mengajukan permasalahan kepada peserta didik untuk dipecahkan di dalam kelompok agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.
4. Membimbing kelompok belajar

Saat sudah terbagi menjadi kelompok-kelompok kecil, guru membimbing serta memfasilitasi peserta didik dan menyampaikan keterampilan apa saja yang perlu dimiliki. Peserta didik tidak hanya dituntut untuk sekedar memahami materi saja, melainkan juga mempelajari keterampilan-keterampilan khusus dalam pembelajaran kooperatif.

Keterampilan tingkat awal seperti menghargai kontribusi teman, menghormati perbedaan pendapat, menyelesaikan tugas sesuai bagiannya pada waktu yang tepat, berinisiatif untuk andil dalam kelompok. Keterampilan tingkat menengah, yakni mengungkapkan ketidaksetujuan dengan cara yang halus, mendengarkan pendapat atau ide dari teman, bertanya, membuat ringkasan, dan lainnya. Dan keterampilan tingkat mahir seperti memeriksa dengan cermat, menanyakan kebenaran, menetapkan tujuan, berkompromi serta berkomitmen.
5. Meminta kelompok untuk menyampaikan hasil

Setelah peserta didik saling berdiskusi dalam kelompok yang telah dibuat, guru meminta mereka untuk melakukan presentasi masing-masing kelompok untuk menyampaikan hasil yang telah mereka dapatkan. Selain itu, guru juga meminta

kelompok lain untuk memberikan tanggapan terhadap kelompok yang sedang mempresentasikan. Masing-masing kelompok juga diminta oleh guru untuk membuat laporan hasil kerja mereka.

6. Membuat kesimpulan

Guru mengajak peserta didik untuk sama-sama membuat kesimpulan terkait materi pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model kooperatif. Tujuan dibuat kesimpulan adalah untuk menjawab indikator pembelajaran yang telah ditetapkan.

7. Mengadakan evaluasi

Langkah ketujuh, guru mengadakan evaluasi sebagai tindak lanjut dari pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif. Dalam kegiatan ini, guru dapat memberikan evaluasi dalam bentuk tes, baik tes lisan atau tulisan. Seperti pemberian tugas, menjawab pertanyaan dari guru, pemberian latihan, dan lain-lain.

Atau, guru juga dapat bertanya pada peserta didik terkait kelemahan dan kelebihan dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif, serta memberikan masukan.

8. Memberikan penghargaan (*reward*)

Tahap selanjutnya, guru memberikan penghargaan bagi peserta didik, khususnya kelompok yang mendapatkan nilai atau hasil belajar yang meningkat.

## E. Model-Model Pembelajaran Kooperatif

Dalam pelaksanaannya, meskipun prinsip dasar dalam pembelajaran kooperatif tidak berubah. Namun, model pembelajaran kooperatif terdiri dari berbagai variasi. Jenis-jenis model tersebut antara lain (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, pp. 65–80):

### 1. Model *Student Team Achievement Division* (STAD)



Model STAD dipandang sebagai model yang paling sederhana dari pembelajaran kooperatif (Triani, 2016, p. 223). Model ini terdiri dari pengarahan, membuat kelompok yang sifatnya heterogen sebanyak 4-5 anggota dalam satu kelompok, diskusi bahan belajar (LKS dan modul) secara kolaboratif, kuis individual serta membuat skor perkembangan peserta didik tiap kelompok, mengumumkan rekor tim untuk penyerahan reward (Lahir et al., 2017, p. 6). Model ini dikembangkan untuk memacu peserta didik agar dapat saling



mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan oleh guru (Fiteriani & Baharudin, 2018, p. 5).

Langkah-langkah dalam pembelajaran dengan menggunakan model STAD yaitu sebagai berikut (Lahir et al., 2017, p. 6):

- a. Membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 anggota secara heterogen (berdasarkan perbedaan prestasi, jenis kelamin, suku, ras, agama, dan lainnya)
- b. Guru menyampaikan materi ajar.
- c. Pemberian tugas oleh guru kepada setiap kelompok untuk dikerjakan oleh anggota dari masing-masing kelompok. Anggota yang sudah mengerti mengenai materi yang telah dibahas, diperkenankan untuk menjelaskan pada anggota lainnya sampai setiap anggota memahaminya.
- d. Guru memberikan kuis atau mengajukan pertanyaan kepada seluruh peserta didik, dengan syarat peserta didik menjawab secara individu dan dilarang saling membantu antar anggota.
- e. Guru mengevaluasi proses pembelajaran yang telah terlaksana.
- f. Guru bersama dengan peserta didik membuat kesimpulan secara bersama-sama.

Pada intinya, penilaian dalam pembelajaran model STAD ini dihasilkan dari masing-masing anggota dalam menjawab kuis atau pertanyaan yang diberikan oleh guru. Nilai dari masing-masing

anggota akan digabungkan, sehingga keberhasilan kelompok akan terbukti dari kelompok yang memiliki skor paling banyak atau nilai tertinggi.

Adapun kelebihan dalam penggunaan model pembelajaran tipe STAD ini ialah dapat mengembangkan serta menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau kritis dan kerja sama dalam kelompok; dan membangun hubungan antar anggota untuk saling mempengaruhi secara positif dengan saling membantu dalam menguasai materi (Kunar, 2016, p. 81). Selain itu, peserta didik mampu belajar berdebat, mendengarkan pendapat orang lain, serta mendorong peserta didik untuk dapat meningkatkan hasil belajar melalui pemberian *reward*. Adapun kekurangannya yakni peserta didik yang memiliki kelambatan dalam berpikir ketergantungan terhadap yang lain dan tidak dapat berlatih mandiri (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 69).

## 2. Model Jigsaw

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan model pembelajaran dengan cara belajar membentuk 4-6 orang dalam kelompok kecil secara heterogen, memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja sama, saling mempengaruhi secara positif dan mampu bertanggungjawab secara mandiri (Rosyidah, 2016, p. 117)

Langkah-langkah dalam penerapan metode jigsaw ialah sebagai berikut (Lahir et al., 2017, p. 7):

- a. Peserta didik dikelompokkan menjadi beberapa tim dalam kelompok asal. Satu tim terdiri dari 4-6 orang.
- b. Setiap anggota dalam tim tersebut diberikan bagian atau judul materi yang berbeda, dan mempelajari materi tersebut.
- c. Anggota dalam setiap tim diacak oleh guru dan beberapa peserta didik dipindahkan menuju tim yang berbeda dari kelompok asal yang dinamakan kelompok ahli untuk saling mendiskusikan tentang bagian materi yang dikuasai dan tiap anggotanya mendengarkan dengan seksama.
- d. Selanjutnya, setiap tim dalam kelompok ahli mempresentasikan hasil diskusi yang telah dilaksanakan di depan kelas.
- e. Guru memberikan evaluasi atas pelaksanaan dalam pembelajaran.
- f. Guru menutup kegiatan pembelajaran.

Kelebihan pada model jigsaw ini yakni peserta didik dapat lebih berkonsentrasi dalam proses pembelajaran, belajar secara mandiri dan tidak ketergantungan terhadap guru, sehingga peserta didik dapat menambah kepercayaan diri dalam kemampuan berpikir sendiri (Haerati et al., 2019, p. 177). Selain itu, dapat melibatkan seluruh anggota dalam kelompok sekaligus saling mengajarkan (Triani, 2016, p. 223). Peserta didik juga mendapat kesempatan untuk mengemukakan pendapat serta mengolah informasi yang didapatkan secara mandiri, dan peserta didik dapat meningkatkan daya

ingatnya terhadap materi yang telah dipelajari (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 71).

### 3. Model Investigasi Kelompok



Tipe investigasi kelompok atau Group Investigation dinilai paling kompleks dan paling sulit untuk dilaksanakan dalam pembelajaran kooperatif (Triani, 2016, p. 223). Tipe ini sangat cocok digunakan pada bidang kajian yang mengarah pada kegiatan perolehan, analisis, dan sintesis informasi dalam upaya pemecahan suatu permasalahan (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 74).

Investigasi kelompok ini melibatkan partisipasi peserta didik sejak perencanaan, baik dari menentukan topik atau cara mempelajarinya. Dan tipe ini menuntut peserta didik untuk memiliki komunikasi yang baik serta dalam keterampilan proses kelompok (Triani, 2016, p. 224)

Berikut merupakan langkah-langkah pengimplementasian pembelajaran dengan menggunakan tipe investigasi kelompok (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 75):

- a. Mengidentifikasi topik serta mengorganisasikan peserta didik menjadi beberapa kelompok, memilih topik dan peserta didik dibagi kelompok sesuai dengan ketertarikan mereka terhadap topik yang sama
- b. Merencanakan tugas-tugas belajar bersama kelompok (apa yang akan diteliti, bagaimana melaksanakannya, pembagian tugas, serta tujuan meneliti topik tersebut)
- c. Masing-masing anggota berpartisipasi dalam melaksanakan investigasi, yakni mencari informasi sebanyak-banyaknya, menganalisis data, serta membuat kesimpulan. Selain itu, setiap anggota harus mensintesis ide-ide dan mendiskusikannya bersama-sama
- d. Menyiapkan laporan hasil investigasi yang telah dilaksanakan
- e. Mempresentasikan laporan. Dan kelompok yang sedang tidak bertugas mempresentasikan menyimak serta mengevaluasi atau memberi masukan kepada kelompok yang sedang melakukan presentasi
- f. Guru mengevaluasi pembelajaran

#### 4. Model *Make a Match*



Model pembelajaran *make a match* ialah model dalam pembelajaran dimana peserta didik diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal dengan peserta didik yang lainnya. Model ini diterapkan dengan tujuan untuk menumbuhkan serta mengembangkan sikap yang bertanggungjawab, meningkatkan rasa percaya diri, dan saling menghormati. Dalam pelaksanaan model pembelajaran ini, guru memerlukan media pembelajaran yang mendukung, seperti kartu-kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan jawaban-jawaban secara terpisah (Wijanarko, 2017, pp. 53–54).

Berikut merupakan langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 77):

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa topik yang sesuai
- b. Setiap peserta didik mendapatkan satu kartu yang berupa soal atau jawaban dan harus mencari jawaban atau soal yang cocok dengan kartu yang didupakannya
- c. Peserta didik mencari pasangan yang memiliki kartu yang cocok
- d. Setelah selesai satu babak, kartu dikocok lagi agar setiap peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda dari yang sebelumnya, begitu seterusnya
- e. Guru mengajak peserta didik untuk mengambil kesimpulan dari pembelajaran

Adapun kelebihan dari *model make a match* ialah dapat meningkatkan aktivitas peserta didik baik dari segi kognitif ataupun fisik, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari, menyenangkan bagi peserta didik karena terdapat unsur permainan, serta mengajarkan peserta didik untuk disiplin dan menghargai waktu (Wijanarko, 2017, p. 54)

## 5. Model *Teams Games Tournament* (TGT)



Awal mula *teams games tournament* merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins, yang kemudian dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards (Sembiring et al., 2020, p. 136).

*Teams games tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang membentuk peserta didik menjadi kelompok kecil dimana semua peserta didik dalam kelompok berusaha memahami serta menguasai materi, sehingga saat ditunjuk oleh guru, peserta didik dapat menjawab dan menyumbang skor untuk kelompoknya (Dewi et al., 2016, p. 6).

Pada model ini, guru dapat menyusun permainan dengan memberikan kuis atau pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah dibahas (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 77). Biasanya, *game* berisi pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor, dimana peserta



didik dapat memilih nomor yang tertera dan menjawab soal yang terdapat pada nomor tersebut. Apabila menjawab dengan tepat, mendapatkan skor dan akan dikumpulkan untuk turnamen mingguan.

Model kooperatif tipe *teams games tournament* ini dapat melatih dan mengembangkan sikap saling berkolaboratif, menumbuhkan rasa saling menghargai, membuat peserta didik lebih tertarik untuk aktif dalam berkomunikasi dengan teman sekelompok, menumbuhkan solidaritas antar anggota, dan berbagai keunggulan lainnya (Purwandari & Wahyuningtyas, 2017, p. 165).

Model *teams game tournament* (TGT) diimplementasikan dengan langkah-langkah sebagai berikut (As'at et al., 2016, pp. 275–276):

a. Penyajian Kelas

Materi yang dipelajari mula-mula diberikan melalui presentasi kelas. Pada tahap ini, guru memiliki kebebasan untuk mengatur metode dalam proses pembelajaran. Apakah dengan menggunakan metode ceramah, tanya-jawab, atau audio-visual.

b. *Team*

Karena model *Teams Games Tournament* termasuk ke dalam model pembelajaran kooperatif, maka pembelajaran tentu dilaksanakan secara berkelompok atau tim. Pada tahap ini pula guru diberikan kebebasan untuk mengatur kelompok, dengan acak, heterogen, ditentukan berdasarkan absen, atau memiliki kesamaan dalam sifat atau karakter.

c. *Game Tournament*

Game pada model pembelajaran ini terdiri atas pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor yang dirancang oleh guru untuk menguji pengetahuan peserta didik. Peserta didik memilih satu kartu bernomor dan menjawab pertanyaan yang tertulis, jika menjawab benar maka kelompoknya akan mendapatkan skor.

d. Penghargaan Kelompok (*Team Recognize*)

Setelah selesai permainan, guru dapat menghitung skor secara keseluruhan dari masing-masing kelompok. Jika telah diketahui kelompok mana yang mendapatkan skor tertinggi dan dibagi dengan banyaknya anggota dalam satu kelompok, guru baru dapat memberikan penghargaan bagi kelompok tersebut.

	<b>STAD</b>	<b>JIGSAW</b>	<b>INVESTIGASI KELOMPOK</b>
Tujuan Kognitif	Informasi akademik sederhana	Informasi akademik sederhana	Informasi akademik tingkat tinggi dan keterampilan inkuiri
Tujuan Sosial	Kerja kelompok dan kerja sama	Kerja kelompok dan kerja sama	Kerja sama dalam kelompok kompleks

	<b>STAD</b>	<b>JIGSAW</b>	<b>INVESTIGASI KELOMPOK</b>
Struktur Tim	Kelompok belajar heterogen 4-5 anak	Kerja kelompok dan kerja sama	Kelompok belajar beranggotakan 5-6 anak
Pemilihan materi pelajaran	Guru	Guru	Guru
Tugas utama	Peserta didik dapat menggunakan lembar kegiatan dan saling bekerja sama menuntaskan materi	Peserta didik menyelidiki materi pada kelompok "ahli" dan membantu kelompok "asal" mempelajari semua materi yang ada	Peserta didik menyelesaikan inkuiri kompleks
Penilaian	Tes mingguan	Bermacam-macam, bisa pula dengan tes mingguan	Menyelesaikan proyek menulis seperti laporan, atau tes esai
Pengakuan	Lembar pengetahuan dan publikasi lain	Publikasi lain	Lembar pengetahuan dan publikasi lain





# BAB VI

## MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS *COMPUTER* DAN BERBASIS WEB

## A. Definisi

**P**erkembangan teknologi informasi semakin pesat di era globalisasi dan memiliki peran yang cukup penting bagi berbagai bidang, tidak terkecuali pada dunia pendidikan. Zaman yang kian maju semakin menuntut bidang pendidikan untuk turut menyesuaikan perkembangan zaman sebagai usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar tak hanya dapat dilakukan secara tatap muka, seiring berkembangnya teknologi, proses pembelajaran pun dapat dilakukan secara daring atau dalam jaringan dengan memanfaatkan komputer atau gadget beserta web atau internet.

Model pembelajaran berbasis komputer dan web merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi baik gadget ataupun internet sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Saat ini, marak disebut sebagai *e-learning* (Rohidin et al., 2015, p. 116).

*E-learning* adalah singkatan dari *electronic learning*, yang merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan bantuan perangkat elektronik, khususnya perangkat komputer. *E-learning* dikenal pula dengan sebutan lain, yakni *online learning*, *online course*, *virtual learning*, dan *web based-learning* (Batubara, 2017, p. 2)

*E-learning* merupakan pembelajaran dengan menggunakan layanan teknologi seperti telepon, video, audio, ataupun gambar. *E-learning* dilaksanakan sebagai bentuk pendidikan alternatif yang menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, serta memberikan

kesempatan yang seluas-luasnya bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan orang lain (Mulya et al., 2020, p. 40). Menurut Achmad Jayul dan Edi Irwanto, e-learning atau pembelajaran secara daring ialah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, kelas virtual, video, teks online, animasi, pesan suara, email, ataupun video streaming online tanpa harus bertatap muka secara langsung antara pendidik dengan peserta didik (Jayul & Irwanto, 2020, p. 194).

*E-Learning* dapat diakses secara jarak jauh dan dapat dilaksanakan kapan dan dimanapun, sehingga tidak hanya terpaku di dalam kelas atau dalam jam tertentu (Nadziroh, 2017, p. 2)

Dengan menggunakan pendekatan teknologi pendidikan, media pembelajaran menjadi daya tarik di dunia pendidikan. Tidak hanya bermanfaat sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, namun juga dapat digunakan sebagai alat penyalur pesan pendidikan (Nurjanah, 2020, p. 38). Pembelajaran berbasis komputer juga menjadi solusi dalam mengatasi persoalan pembelajaran seperti kurang bersemangat mengikuti pelajaran, jenuh, serta kurangnya motivasi peserta didik dikarenakan kurangnya kreativitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran (Rahmat, 2015, p. 201)

Proses pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia atau teknologi adalah suatu alternatif baru dalam inovasi pembelajaran, memadukan pembelajaran dengan teknologi. Dengan menggunakan bantuan teknologi, peserta didik diharapkan dapat memahami materi yang disampaikan dan pembelajaran dapat

bertahan dalam jangka panjang. Sehingga pembelajaran lebih efektif, efisien, interaktif, serta menarik (Rahmat, 2015, p. 200). Tujuan diadakannya e-learning juga sebagai media penunjang pembelajaran jarak jauh agar kualitas pembelajaran dapat meningkat, mengubah cara pembelajaran peserta didik yang semula pasif menjadi aktif, serta terbentuknya *independent learning* (Rohidin et al., 2015, p. 120)

Secara umum, Hamdan Husein Batubara merangkum fungsi e-learning yang terdiri dari 3 macam, yakni (Batubara, 2017, p. 2):

1. Sebagai suplemen, artinya pembelajaran secara online diprogram sebagai penambah wawasan atau pengetahuan peserta didik dan sifatnya pilihan. Maksudnya, internet digunakan hanya sebagai penambah suplemen pengetahuan, dan tergantung pada peserta didik itu sendiri ingin menggunakannya atau tidak.
2. Sebagai komplemen, yakni materi diprogram sebagai pelengkap, atau penguat materi yang diterima peserta didik dalam kelas. Artinya, dalam proses pembelajaran, memanfaatkan internet sebagai penunjang atau fasilitas dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Sebagai substitusi, yaitu dijadikan sebagai kelas virtual secara utuh dan terus-menerus bagi peserta didik.

Pada zaman yang sudah semakin maju, *e-learning* banyak menggunakan media sosial seperti *whatsapp*, *facebook*, *youtube*, *zoom*, *google classroom*, dan media lainnya (Lubis et al., 2020, p. 5). Terlebih, saat mulai



merebaknya virus *Covid-19* di Indonesia, *e-learning* sangat digalakkan demi terlaksananya proses pembelajaran. Sehingga, berbagai media tersebut dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang berkecimpung di dunia pendidikan. Bahkan, tak jarang pula sekolah yang membuat situs web tersendiri dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

## **B. Perspektif Historis Pembelajaran Berbasis *Computer***

Sejarah pembelajaran berbasis komputer dimulai sejak munculnya ide-ide dalam menciptakan perangkat teknologi yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang melaksanakan pembelajaran secara individual atau kelompok dalam menerapkan prinsip didaktik-metodik (Jumriana, 2015, p. 70).

Menurut sejarah, pada tahun 1964 B.F. Skinner seorang tokoh psikologi dari aliran behaviorisme menciptakan pembelajaran yang terprogram. Sistem dalam pembelajaran tersebut memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan guru yang dilakukan secara langsung, tetapi dengan menggunakan bantuan yang berupa rekaman video, film, mesin mengajar, dan lainnya. Prinsip yang digunakannya juga sejalan dengan prinsip belajar yang dikembangkannya, yakni adanya stimulus-respon. Dalam program tersebut, diberikan kunci jawaban sehingga peserta didik dapat mengoreksi apakah responnya benar, atau salah. Dalam program ini sangatlah mewarnai perkembangan perangkat lunak dalam sistem pembelajaran berbasis komputer.

### C. Model-Model Pembelajaran Berbasis *Computer*

Dalam penerapannya, pembelajaran berbasis komputer memiliki 4 jenis model, yakni sebagai berikut:

#### 1. Model Tutorial

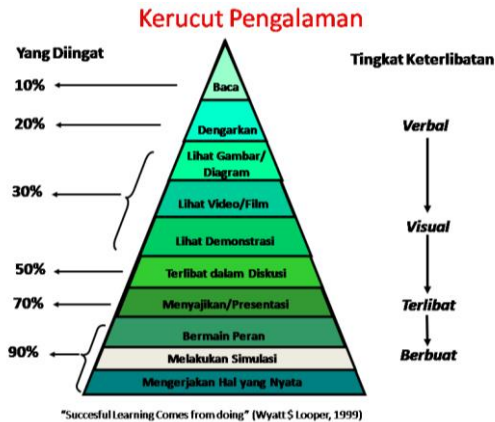
Pembelajaran dengan menggunakan model tutorial dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta kreativitasnya. Selain itu pula, kecepatan dalam memahami materi tidak terlepas dari daya tarik secara visual, audio, animasi, juga kemampuan *hands tool* dalam mengorganisasikan pencarian pengetahuan dengan menggunakan komputer. Model ini merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak dari program komputer yang berisi materi-materi pembelajaran. Peran komputer ialah sebagai tutor, yang akan menyajikan materi. Dalam hal ini, diperlukan peran guru yang memahami serta dapat mengoperasikan program-program komputer (Jumriana, 2015, p. 73).

Model tutorial bertujuan untuk memberikan kepuasan bagi peserta didik dalam memahami secara tuntas terhadap materi yang dipelajari. Peserta didik memiliki kontrol penuh dalam pembelajaran, sehingga peserta didik dapat menyelesaikan satu program pembelajaran sesuai kemampuan dan keterampilan masing-masing (Yuliana et al., 2015, pp. 54–55)

#### 2. Model Simulasi

Pembelajaran berbasis komputer model simulasi merupakan proses pembelajaran yang menggunakan bantuan program komputer sebagai

bahan peraga. Tujuannya ialah agar pengalaman belajar yang didapatkan oleh peserta didik lebih konkrit. Bahkan pembelajaran model simulasi tergolong ke dalam tingkat keterlibatan berbuat serta daya yang diingat ialah mencapai 90% (Prihadi et al., 2017, pp. 127–128).



### 3. Model Latihan/Praktik (*Drill/Practice*)

Model ini bertujuan agar peserta didik dapat terlatih untuk memiliki keterampilan, atau memperkuat penguasaannya terhadap suatu konsep (Rahmat, 2015, p. 202). Selain itu, model *drill* juga bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit, melalui beragam latihan soal yang ditujukan bagi peserta didik untuk menguji keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal tersebut dengan tepat dan cepat (Kuswanto & Ismawati, 2018, p. 62).

#### 4. Model Permainan (*Games*)

Dalam model ini, tetap mengacu pada proses pembelajaran yang dibarengi dengan program pada komputer yang memiliki unsur game edukasi. Dalam artian, peserta didik melaksanakan pembelajaran sambil bermain.

### **D. Penerapan dalam Pengajaran PAI**

Melihat realita, implementasi *e-learning* tidak bisa menghilangkan unsur hubungan yang pedagogis antara pendidik dengan peserta didik. Bila terjadi, dikhawatirkan proses pembelajaran akan kehilangan makna esensial yang mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rohidin et al., 2015, p. 120). Terlebih dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, tidak mungkin hanya dilaksanakan secara virtual saja. Karena mata pelajaran Pendidikan Agama Islam membutuhkan praktik-praktik yang dibuktikan dalam tindakan nyata.

Internet dalam pembelajaran PAI juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar bagi peserta didik untuk mengetahui banyak hal tentang agama Islam, baik secara teori maupun praktik. Secara teori, peserta didik dapat mengambil referensi bacaan dari berbagai artikel terpercaya yang membahas pengetahuan seputar Islam. Sedangkan praktik, peserta didik dapat mengakses video di *Youtube* dan lainnya sebagai bahan belajar agar lebih mudah dalam memahami.

Namun, dalam melaksanakan pembelajaran PAI, tidak sepenuhnya dilaksanakan secara virtual, diperlukan pula tatap muka secara langsung agar pembelajaran tidak hanya seputar transfer pengetahuan, tetapi juga

berbicara dari hati pendidik ke hati peserta didik supaya nilai-nilai yang diajarkan dalam mata pelajaran PAI sampai kepada hati dan pikiran dari peserta didik.

### **E. Interaksi Tatap Muka dan Virtual**

Meskipun pembelajaran dapat dilaksanakan penuh secara virtual, namun terdapat beberapa hal yang masih dibutuhkan dalam pembelajaran secara tatap muka. Diantaranya (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 121):

1. Guru perlu menjelaskan maksud serta mekanisme belajar secara langsung kepada peserta didik

Keberhasilan dari proses pembelajaran ditentukan oleh pemahaman dari peserta didik tentang, apa, mengapa, serta bagaimana proses dalam mengerjakan tugas. Menjelaskan maksud dan mekanisme atau tahapan dalam belajar merupakan langkah awal yang sangat vital.

2. Peserta didik perlu diberikan pemahaman sekaligus pengalaman belajar dengan mengerjakan tugas secara kooperatif

Dalam hal ini, diharapkan peserta didik dapat mengenal karakter serta pribadi teman-teman sekelompoknya agar dapat bekerja sama dengan baik.

3. Perlu diberikan pelatihan dalam mengoperasikan komputer yang akan digunakan sebagai media komunikasi penunjang proses pembelajaran

Sebelum melaksanakan pembelajaran secara virtual, alangkah baiknya peserta didik dapat mahir dalam mengoperasikan perangkat komputer. Karena kekurangpahaman dalam pengoperasian media

tersebut, dapat berdampak pada rendahnya partisipasi dalam berbagai kegiatan dalam *e-learning*.

Dari ketiga alasan masih dibutuhkannya pembelajaran secara tatap muka, ternyata memang terdapat pembelajaran yang memadukan antara sistem tatap muka (offline) dan virtual (online) sebesar 50:50. Pembelajaran tersebut dinamakan *blended learning*.

*Blended* artinya kombinasi, dan *learning* artinya pembelajaran. Jadi, *blended learning* merupakan kombinasi antara pembelajaran tatap muka yaitu dengan memberikan materi secara langsung pada peserta didik, dengan pembelajaran online yang menekankan pada teknologi dalam penggunaannya (Abdullah, 2018, p. 859).

#### **F. Pemanfaatan Internet Sebagai Media Pembelajaran**

Internet merupakan jaringan informasi global yang dapat digunakan untuk berhubungan atau terkoneksi dengan orang lain melalui komputer atau *gadget*. Bahkan, menurut Rusman, internet merupakan perpustakaan raksasa dunia karena di dalamnya terdapat beragam informasi yang dapat diakses kapanpun sesuai kebutuhan (Fauziah, 2020, p. 39). Untuk dapat menggunakan internet, maka diperlukan *gadget* yang memadai, seperti memori yang cukup, kuota, program *windows*, sinyal, mengetahui cara mengoperasikannya, dan lain sebagainya.

Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran mengkondisikan peserta didik untuk belajar secara

mandiri. Dimana, peserta didik dapat berperan sebagai seorang peneliti atau analitis, tidak hanya sebagai konsumen informasi belaka. Selain itu, guru dan peserta didik tidak perlu hadir secara fisik di dalam kelas. Mereka dapat mengakses dan mempelajari materi pembelajaran dan mengerjakan tugas melalui jaringan internet (Fauziah, 2020, p. 40)

### **G. Teknologi Pendukung *E-Learning* PAI**

Secara praktik, *e-learning* memerlukan bantuan teknologi, maka biasa disebut dengan *Computer Based Learning* (CBL) untuk pembelajaran yang sepenuhnya menggunakan komputer, dan dinamakan *Computer Assisted Learning* (CAL) untuk pembelajaran yang menggunakan alat bantu utama komputer. Pada prinsipnya, teknologi dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 131):

#### 1. *Technology based learning*

Teknologi yang terdiri dari *audio information technologies* seperti menggunakan audio, radio, *voice call*. Dan juga *video information technologies* dengan menggunakan *zoom meeting*, *google meet*, dan lainnya.

#### 2. *Technology based web-learning*

Teknologi yang pada dasarnya menggunakan *data information technologies*, seperti email, internet, *web course*, dan lainnya.

## H. Kelebihan dan Kekurangan *E-Learning*

Kelebihan yang didapatkan dalam memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran ialah sebagai berikut (Fauziah, 2020, p. 40):

1. Proses pembelajaran fleksibel, artinya tidak terbatas oleh waktu dan tempat, bisa dilakukan kapan dan dimana saja (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 125)
2. Keakuratan serta materi pembelajaran yang kekinian (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 125)
3. Bila membutuhkan materi tambahan, peserta didik hanya tinggal mengakses internet (Alimron, 2019, p. 111)
4. *E-learning* juga memberi kesempatan bagi peserta didik untuk memegang kendalinya sendiri atas kesuksesan belajarnya (Elyas, 2018, p. 6). Artinya, peserta didik diberikan kebebasan untuk belajar (dari segi sumber, waktu, serta materi yang dipelajari)
5. Membantu peserta didik ataupun guru untuk menghemat biaya. Jika biasanya peserta didik atau guru harus berangkat ke sekolah, biaya transportasi yang dikeluarkan setiap harinya menjadi lebih mahal bila dibandingkan dengan melakukan pembelajaran secara daring, yang hanya membutuhkan biaya kuota.

Adapun kekurangan dalam memanfaatkan internet sebagai media penunjang proses pembelajaran ialah (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 134):



1. Tergesernya peran pendidik mengetahui begitu pesatnya perkembangan teknologi yang masuk dalam dunia pendidikan
2. Kurangnya interaksi yang mendalam antara pendidik dan peserta didik atau antara sesama peserta didik
3. Tidak semua tempat tinggal peserta didik memadai untuk memanfaatkan fasilitas internet dalam melaksanakan pembelajaran
4. Kecepatan mengakses tiap peserta didik berbeda, sehingga hal tersebut menjadi kendala
5. Sulit bagi guru untuk menilai lembar kerja praktik peserta didik yang membutuhkan pertemuan secara langsung untuk melakukan praktik (contohnya berwudhu, mengkafani jenazah, dan lainnya)







# BAB VII

## MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH

## A. Definisi Pembelajaran Berbasis Masalah

**P**embelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) merupakan pendekatan pembelajaran yang diawali dengan adanya penyajian masalah secara autentik yang dikaitkan dengan kehidupan nyata peserta didik, dimana peserta didik secara berkelompok tidak hanya mencari solusi dari sebuah permasalahan, namun juga mengidentifikasi penyebab munculnya permasalahan tersebut dengan langkah-langkah ilmiah dalam rangka mengkonstruksi pengetahuan baru (Kartikasari et al., 2016, p. 60)

Menurut Cindya Alfi dan Kistin Restu, pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang terdiri dari langkah pembelajaran investigasi, eksplanasi, serta pemecahan masalah yang dihasilkan dari permasalahan nyata sehari-hari (Alfi & Perdana, 2019, p. 540). Menurut Komalasari, pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang menggunakan permasalahan dalam dunia nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk belajar berpikir secara kritis dan mengembangkan keterampilan memecahkan permasalahan serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep dari materi (Santoso, 2018, p. 82).

Menurut Tan (Kartikasari et al., 2016, p. 59), pembelajaran berbasis masalah dikenal sebagai pembelajaran yang aktif serta progresif dan merupakan pendekatan yang berpusat pada peserta didik, dimana masalah yang diangkat merupakan masalah dalam kehidupan nyata yang digunakan sebagai titik awal dalam proses pembelajaran.

Padmavathy dan Mareesh berpendapat, *“Problem based-learning describes a learning environment where problems drive the learning. That is, learning begins with a problem to be solved, and the problem is posed in such a way that students need to gain new knowledge before they can solve the problem”* (Santoso, 2018, p. 82).

Dalam melaksanakan proses pemecahan masalah, peserta didik membangun pengetahuan serta mengembangkan tingkat keterampilan dalam memecahkan permasalahan, juga keterampilan *self-regulated learning* (Shofiyah et al., 2018, p. 34). Melalui pembelajaran seperti ini, peserta didik lebih mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, karena peserta didik secara aktif turut terlibat secara langsung dalam seluruh tahapan pembelajaran untuk memecahkan suatu permasalahan (Fahmidani et al., 2019, p. 2). Guru juga tidak mendominasi selama proses pembelajaran berlangsung, namun peserta didik yang aktif berpikir agar permasalahan dapat terselesaikan, baik melalui pengetahuan yang telah mereka peroleh, atau dengan mencari tahu pengetahuan baru dari sumber lainnya. Sehingga, sangat cocok digunakan pada kurikulum 2013 yang berorientasi pada peserta didik.

Selain itu, model pembelajaran berbasis masalah terbukti dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi, sehingga peserta didik aktif dalam bertanya, serta berdiskusi dengan memanfaatkan pemikiran peserta didik untuk menganalisis permasalahan (Fahmidani et al., 2019, pp. 4–5). Pembelajaran berbasis masalah sebagai bentuk pemanfaatan kecerdasan-kecerdasan yang diperlukan

dalam menghadapi dunia nyata, yakni kemampuan dalam berhadapan dengan pembaharuan dan kompleksitas (Kartikasari et al., 2016, p. 59)

Pembelajaran berbasis masalah adalah inovasi dalam pembelajaran, karena kemampuan berpikir peserta didik dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok, sehingga peserta didik dapat mengasah, menguji, menganalisis, serta mengembangkan kemampuan berpikir secara berkesinambungan (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 82)

Adapun 4 tahapan dalam memecahkan masalah ialah sebagai berikut (Bandi et al., 2015, p. 73):

1. Memahami soal atau permasalahan

Sebelum memecahkan suatu permasalahan, alangkah baiknya peserta didik memahami terlebih dahulu permasalahan yang ada, sehingga dapat menentukan langkah selanjutnya.

2. Membuat rencana penyelesaian

Usai memahami permasalahan, hal yang dapat dilakukan adalah menyusun strategi sebagai rencana penyelesaian masalah. Dalam tahap ini, perlu menggunakan sistematika langkah-langkah penyelesaiannya.

3. Menerapkan rencana

Setelah perencanaan penyelesaian masalah sudah matang, tahap selanjutnya yang paling penting ialah melaksanakan rencana yang telah ditetapkan.

#### 4. Memeriksa kembali jawaban

Selesai semua tahap, langkah selanjutnya peserta didik mengontrol hasil yang dicapai dari tahap awal hingga akhir pelaksanaan.

Sebagai gambaran, berikut merupakan tabel berupa langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran berbasis masalah (Zakiah et al., 2019, p. 114):

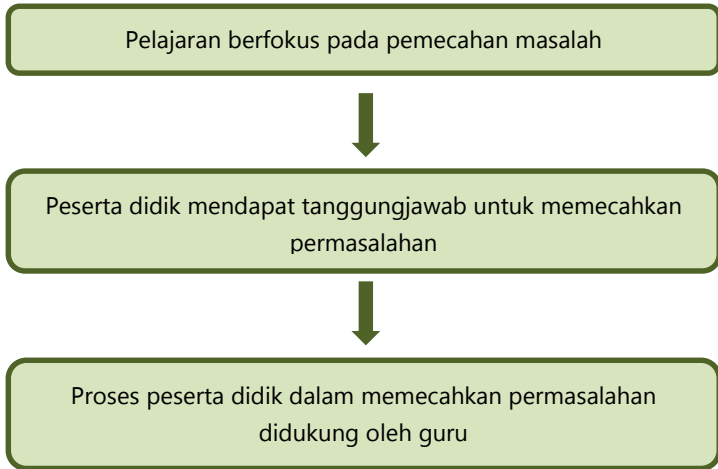
<b>Fase</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Deskripsi</b>
1	Mengorientasikan peserta didik pada masalah	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik, melakukan apersepsi melalui pengecekan materi yang dibahas sebelumnya dengan mengajukan beberapa pertanyaan, serta memberikan motivasi agar peserta didik bersemangat dalam belajar
2	Mengorganisasikan kegiatan pembelajaran	Guru mengorganisasikan peserta didik dalam beberapa kelompok, dan membantu peserta didik dalam mendefinisikan serta meng-organisasikan pembelajaran agar relevan dengan penyelesaian masalah
3	Membimbing investigasi mandiri individu dan kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan data dan informasi yang sesuai, serta melakukan percobaan atau eksperimen, dan mencari penjelasan dalam pemecahan masalah

Fase	Kegiatan Pembelajaran	Deskripsi
4	Melakukan pengembangan dengan mempresentasikan hasil karya peserta didik	Guru membantu peserta didik dalam perencanaan serta memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi dalam pemecahan masalah, dan menanggapi atau berpendapat terhadap hasil diskusi kelompok lainnya
5	Melakukan analisis serta evaluasi terhadap proses pemecahan masalah	Guru membantu peserta didik dalam melakukan analisis serta evaluasi terhadap hasil berpikir dalam investigasi dan keterampilan intelektual yang digunakan saat pemecahan permasalahan, selain itu pula guru merefleksikan pembelajaran yang telah dilakukan

## **B. Konsep dan Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah**

Dalam pengimplementasian model pembelajaran berbasis masalah, konsepnya digambarkan oleh Paul Eggen dan Don Kauchak berikut (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 83).





Berdasarkan gambar tersebut, dijelaskan bahwa pembelajaran berawal dari suatu permasalahan yang harus dicari pemecahannya, dan hal tersebut merupakan fokus utama dalam pembelajaran berbasis masalah. Selanjutnya, peserta didik bertanggungjawab dalam menyusun strategi pemecahan masalah dengan tepat. Kemudian, guru bertugas untuk menuntun peserta didik dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat membuat peserta didik mengasah kemampuan berpikir mereka.

Adapun karakteristik model pembelajaran berbasis masalah ialah sebagai berikut (Shofiyah et al., 2018, p. 35):

1. Berfokus pada interdisiplin

Dalam pembelajaran, masalah yang dihadapi oleh peserta didik meskipun berpusat hanya pada satu mata pelajaran, tetapi solusi yang dikehendaki dapat melibatkan beragam mata pelajaran.

2. Penyelidikan yang autentik

Peserta didik menganalisis informasi, bahkan melakukan kegiatan eksperimen (jika diperlukan), membuat inferensi, serta membuat kesimpulan. Beragam kegiatan tersebut melatih peserta didik untuk menggeluti penyelidikan secara autentik dalam memecahkan permasalahan yang nyata.

3. Menghasilkan karya nyata dan dipublikasi

*Problem based learning* juga melatih peserta didik dalam menghasilkan karya, seperti rekaman video, sebuah laporan, bagan struktur pemecahan masalah dalam bentuk *mind mapping*, dan lain sebagainya. Karya-karya tersebut kemudian dipublikasikan di media, ataupun di depan kelas untuk dipaparkan kepada teman-teman lainnya.

4. Kolaborasi

Dalam model pembelajaran ini, diperlukan kerja sama antar individu yang dikumpulkan dalam satu kelompok kecil atau berpasangan. Sehingga peserta didik secara aktif dapat saling berdiskusi dan saling berinisiatif untuk memecahkan permasalahan.

5. Pengajuan pertanyaan atau masalah (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 84)

Pembelajaran berbasis masalah mengorganisasikan pengajaran di sekitar pertanyaan dan masalah, yang keduanya sangat bermakna bagi peserta didik. Adapun pertanyaan yang diajukan perlu memenuhi kriteria berikut:

- a. Autentik, yakni masalah harus lebih mendalam dan menyentuh pada dunia nyata yang dialami oleh peserta didik.

- b. Jelas, yakni masalah dirumuskan dengan jelas tanpa menimbulkan masalah baru
- c. Mudah dipahami, masalah yang diberikan hendaknya mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat pengembangan mereka.
- d. Luas serta sesuai dengan tujuan pembelajaran, yakni masalah mencakup keseluruhan materi pelajaran yang akan diajarkan dan berdasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.
- e. Bermanfaat, artinya masalah yang telah disusun harus memiliki manfaat yakni dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik serta membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar.

### **C. Peran Guru dalam Pembelajaran Berbasis Masalah**

Dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah, tentu melibatkan sosok guru. Guru tidak hanya dijadikan sebagai sumber dalam kegiatan belajar mengajar, namun guru juga memiliki peranan penting lainnya.

Adapun peran guru secara umum dalam model pembelajaran berbasis masalah ialah memantau perkembangan belajar peserta didik untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga perlu mengarahkan peserta didik dalam memecahkan masalah agar tetap pada jalurnya (Fauzia, 2018, p. 42)

Secara detail, peran guru dijelaskan oleh Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni sebagai berikut (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 89):

1. Tahap Orientasi Peserta Didik pada Masalah

Dalam tahap ini, guru menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran tidak hanya mempelajari sejumlah informasi, namun lebih kepada belajar bagaimana cara menjadi peserta didik yang percaya diri dan mandiri. Selain itu, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang menghasilkan pemikiran yang ganda, sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir serta berdiskusi dengan anggota lainnya. Serta membimbing dan memfasilitasi proses pembelajaran dengan memberikan bantuan.

2. Tahap Mengorganisasikan Peserta Didik untuk Belajar

Guru membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok, serta membantu mengarahkan peserta didik dalam merencanakan penyelidikan yang akan dilakukan oleh peserta didik.

3. Tahap Penyelidikan Individual atau Kelompok

Guru membimbing proses penyelidikan dengan mendorong peserta didik untuk mengumpulkan data serta melaksanakan eksperimen yang sesungguhnya. Selain itu juga, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang membuat peserta didik berpikir mengenai kelayakan hipotesis dan memikirkan kualitas informasi atau data yang telah dikumpulkan.

4. Tahap Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya  
Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil pemecahan masalah yang telah disusun dan dilaksanakan serta membantu peserta didik yang mengalami kesulitan.
5. Tahap Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah  
Pada tahap ini, guru merangsang pemikiran peserta didik kembali untuk mengingat aktivitas mereka selama tahap pembelajaran.

#### **D. Desain Masalah dalam pembelajaran Berbasis Masalah**

Pembelajaran berbasis masalah didesain dengan mengkonfrontasikan peserta didik dengan masalah-masalah kontekstual yang berhubungan dengan materi, sehingga peserta didik dapat mengetahui mengapa mereka belajar, lalu mengidentifikasi masalah dan mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari berbagai sumber, serta mendiskusikan dengan teman agar menemukan solusi dari permasalahan tersebut sekaligus untuk mencapai tujuan belajar (Kartikasari et al., 2016, p. 59)

#### **E. Pengalaman Siswa dalam Pembelajaran berbasis Masalah**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, Fatia Fatimah mengungkapkan bahwa peserta didik kurang mampu dalam memecahkan permasalahan yang terkait dengan dunia nyata serta belum terbiasa menuangkan ide atau pendapat ke dalam bentuk lisan ataupun tulisan.

Kesulitan pula dalam menentukan masalah, tahapan mana yang harus dipilih terlebih dahulu untuk mencari solusi dan menentukan pola yang harus digunakan. Peserta didik lebih senang apabila diberikan soal berupa simbol dan angka yang membuat peserta didik langsung mengetahui apa yang harus pertama kali dicari tanpa harus menginterpretasikan soal terlebih dahulu (Fatimah, 2012, p. 251).

Dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah, peserta didik dapat mulai memecahkan permasalahan dengan strategi yang sistematis, berani mengambil keputusan, belajar untuk berpikir kritis, analitik, evaluatif, serta kreatif. Sehingga, membantu peserta didik untuk dapat terbiasa apabila menghadapi permasalahan serta mencari jalan keluarnya dalam kehidupan nyata.

Selain itu, melalui pembelajaran berbasis masalah juga dapat meningkatkan kepercayaan diri, menguatkan karakter, serta meningkatkan kemampuan literasi bagi peserta didik (Suhirman, 2020, p. 173).

Sejalan dengan hal-hal di atas, Pierce dan Jones berpendapat bahwa kejadian yang biasa muncul pada saat pengimplementasian model pembelajaran berbasis masalah dari segi peserta didik ialah (Bandi et al., 2015, p. 74):

1. *Engagement*, peserta didik berperan secara aktif sebagai pencari solusi, peserta didik dihadapkan pada situasi yang mendorong agar dapat menemukan masalah serta memecahkannya.

2. *Inquiry*, peserta didik bekerja sama dengan teman dan saling mencari informasi serta mengumpulkannya dalam kegiatan penyelidikan.
3. *Solution building*, peserta didik bersama kelompoknya saling berdiskusi menemukan penyelesaian permasalahan yang tepat untuk masalah yang disajikan.
4. *Debriefing and reflection*, peserta didik saling bertukar ide melalui kegiatan tanya jawab untuk mengevaluasi proses serta hasil dari pemecahan permasalahan.
5. *Presentation of finding*, peserta didik menuliskan rencana serta laporan kegiatan atau produk lainnya selama pembelajaran, lalu mempresentasikan di depan kelas.

Ringkasnya, Smith mengemukakan pendapatnya terkait manfaat yang didapatkan dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dijabarkan dalam poin-poin berikut (Santoso, 2018, p. 83):

1. Menjadi lebih ingat serta meningkatnya pemahaman terhadap materi

Jika pengetahuan didapatkan lebih dekat dengan konteks secara praktik, maka akan lebih ingat. Pemahaman pun demikian, dengan konteks yang dekat dengan kehidupan, dan mengajukan beragam pertanyaan dalam rangka menyelidiki, maka tidak hanya sekadar hafal, namun paham terhadap materi secara mendalam.

2. Meningkatkan fokus dan pengetahuan yang relevan  
Dalam hal ini, diperlukan guru dengan kemampuannya sebagai pendidik dalam membangun masalah yang erat dengan konteks praktik atau kehidupan nyata, maka pembelajaran akan lebih dekat dengan peserta didik dan meningkatkan fokusnya dalam memecahkan permasalahan
3. Mendorong untuk berpikir  
Dalam proses pembelajaran berbasis masalah, peserta didik dituntut serta didorong untuk dapat berpikir secara kritis, reflektif dalam menganalisis masalah serta memecahkannya. Peserta didik diajarkan untuk tidak terburu-buru dalam mengambil keputusan, mencoba menemukan landasan serta argumentasi yang tepat untuk mendukung alasan yang digunakan dalam memecahkan masalah. Dalam hal ini, peserta didik jadi lebih berhati-hati dan selektif dalam berpikir, hingga menemukan alasan yang paling tepat.
4. Membangun kerjasama tim, kepemimpinan, serta keterampilan sosial  
Peserta didik diharapkan mampu memahami perannya dalam kelompok, dapat dengan lapang menerima pendapat orang lain. Keterampilan tersebut merupakan bagian dari soft skills, yakni mengembangkan hubungan secara interpersonal dengan baik.
5. Membangun kecakapan belajar  
Pembelajaran adalah kegiatan yang harus dibiasakan secara terus-menerus agar dapat belajar



dengan sebenar-benarnya. Dan ilmu bersifat dinamis, jadi peserta didik selalu dituntut untuk belajar hal-hal baru dalam kehidupan dan mengembangkan kemampuan belajarnya, baik untuk pengetahuan, ataupun jalan untuk memecahkan permasalahan kehidupan.

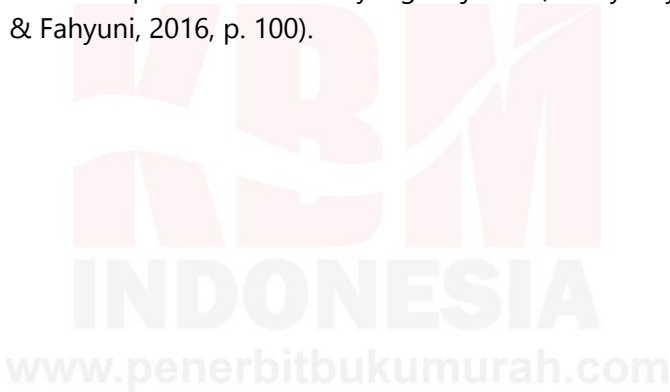
#### **F. Petunjuk Bagi Guru dalam Pembelajaran Berbasis Masalah**

Sebelum mengimplementasikan pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah, guru perlu menyiapkan berbagai hal. Salah satunya, guru harus merancang aktivitas belajar peserta didik secara individu ataupun kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan yang kompleks dan nyata. Guru juga nantinya akan meminta peserta didik untuk melakukan investigasi dan menemukan solusi atau pemecahan masalah secara mandiri (Zakiah et al., 2019, p. 113)

Namun sebelum itu, guru perlu menyiapkan permasalahan yang didalamnya terdapat aspek yang sesuai dengan pengalaman dan kehidupan peserta didik, agar menjadi masalah yang kontekstual (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 100).

Selain itu, guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan model berbasis masalah, menjadi fasilitator bagi peserta didik. Yakni dengan memberikan arahan atau bimbingan agar peserta didik menjawab dengan keberagaman solusi serta dapat mempertanggung jawabkan argumentasi masing-masing, dan menghindari jawaban-jawaban yang sederhana.

Dalam pengaplikasiannya, dibutuhkan kesiapan guru maupun peserta didik agar dapat berkolaborasi dalam memecahkan permasalahan. Menurut Hamzah, guru juga berperan dalam mengantarkan peserta didik untuk memahami konsep dan menyiapkan situasi dengan pokok bahasan yang diajarkan. Guru melaksanakan pembelajaran dengan mengorientasikan peserta didik pada masalah yang kontekstual serta mendorong peserta didik agar mampu menemukan pemecahan masalahnya, menelaah kuantitas, kualitas serta kompleksitas masalah yang diajukan (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 100).





# BAB VIII

## MODEL PEMBELAJARAN

### TEMATIK

## A. Pengertian Pembelajaran Tematik

**P**ada kurikulum 2013, pembelajaran tidak asing lagi terdengar di kalangan guru sekolah dasar. Karena model pembelajaran tematik adalah model yang harus diterapkan pada proses pembelajaran di sekolah dasar (Syaifuddin, 2017, p. 140)

Sutirjo dan Sri Istuti Mamik mengungkapkan bahwa pembelajaran tematik adalah usaha untuk mengintegrasikan antara pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema (Warman, 2018, p. 187).

Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang lebih bermakna bagi peserta didik (Wahyuni et al., 2016, p. 129). Menurut Doni Marwan, pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari beberapa mata pelajaran ke dalam sebuah tema tertentu yang dimaksudkan agar peserta didik dapat berpikir secara menyeluruh tanpa terpisah-pisah (Warman, 2018, p. 186)

Model pembelajaran ini bersifat memandu peserta didik agar dapat mencapai kemampuan berpikir tingkat tinggi sehingga dapat mengembangkan potensi sikap, pengetahuan dan keterampilan (Anshory et al., 2018, p. 38). Pembelajaran tematik lebih menekankan pada partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai

pengetahuan yang dipelajarinya (Syaifuddin, 2017, p. 140)

Model pembelajaran tematik diimplementasikan pada kelas-kelas dasar di tingkat SD, seperti kelas satu, dua, dan tiga jenjang sekolah dasar. Karena pada usia tersebut, pola pikir peserta didik umumnya masih bersumber pada sesuatu hal yang sifatnya konkrit dan memahami segala sesuatu secara holistik (Qondias et al., 2016, p. 177)

Menurut Piaget, kemampuan untuk bergaul dengan hal-hal yang sifatnya abstrak umumnya baru terbentuk pada usia Sekolah Dasar (SD) di kelas terakhir dan berkembang lebih lanjut pada usia Sekolah Menengah Pertama (SMP). Sebab itu, pengalaman belajar yang lebih menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptualnya akan meningkatkan peluang bagi terjadinya pembelajaran yang efektif. Depdiknas mengatakan bahwa sebagian besar peserta didik pada usia SD tidak mampu menghubungkan pengetahuan yang dipelajari dengan cara memanfaatkan atau menggunakan pengetahuan tersebut. Maka, dengan diimplementasikannya pembelajaran tematik, diharapkan permasalahan pada usia SD dapat terselesaikan (Ananda & Fadhilaturrehmi, 2018, p. 12)

Tujuan diterapkannya model pembelajaran tematik yaitu untuk menyampaikan konsep pembelajaran secara menyeluruh dan utuh pada peserta didik sehingga tujuan pendidikan secara umum dapat terwujud (Syaifuddin, 2017, p. 140)

Pembelajaran pada kurikulum 2013 di tingkat sekolah dasar menggunakan pembelajaran tematik

integratif. Dimana, kompetensi-kompetensi pada mata pelajaran dipadukan dalam sebuah tema kemudian dibentuk menjadi materi dalam pengajaran di dalam kelas (Syaifuddin, 2017, p. 140) Pembelajaran tematik integratif atau terpadu merupakan sebuah sistem pendekatan dalam pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran atau disiplin ilmu, untuk memberikan makna yang lebih luas kepada peserta didik (Anshory et al., 2018, p. 38)

Pembelajaran tematik dilakukan dengan maksud untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas dalam pembelajaran, khususnya untuk mengimbangi padatnya materi kurikulum. Selain itu pula, akan memberikan peluang yang lebih menekankan pada partisipasi peserta didik dalam belajar (Musfiqon & Nurdyansyah, 2015, p. 121).

Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik, perlu dilakukan beberapa hal seperti perencanaan yang mencakup kegiatan pemetaan kompetensi dasar (KD), pengembangan jaringan tema, pengembangan silabus, serta penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) (Wahyuni et al., 2016, p. 130) Guru juga perlu membuat kegiatan yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Seperti memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bertanya mengenai hal-hal yang berkaitan dengan materi. Selain itu, guru perlu melatih diri untuk menguasai berbagai kegiatan yang menarik bagi peserta didik (Syaifuddin, 2017, p. 142) Salah satunya dengan memasukkan unsur teknologi dalam proses pembelajaran. Misalnya dengan menggunakan

media gambar, video, atau media lainnya yang dapat menjadi alternatif lainnya dalam menunjang proses pembelajaran tematik (Ratnaningsih & Nastiti, 2018, p. 277)

## **B. Belajar dan Pembelajaran Bermakna**

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema sehingga memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik (Frasandy, 2017, p. 307).

Ausubel dengan teori pembelajaran bermakna (meaningful learning theory) menjelaskan bahwa pembelajaran akan bermakna bagi peserta didik, apabila yang dipelajarinya berhubungan dengan apa yang diketahui dan dialami, atau sesuatu yang nyata (Firdaus & Badriyah, 2018, p. 103). Dalam pembelajaran tematik, menggunakan tema yang dekat dengan kehidupan peserta didik, dan peserta didik mencari sendiri serta menemukan apa yang akan mereka pelajari (Hidayah, 2015, p. 36). Karena itu, pembelajaran dapat dikatakan bermakna.

Peserta didik lebih banyak aktif dalam proses pembelajaran, agar peserta didik dapat mengorganisasikan pengalaman mereka dalam belajar. Bermakna berarti pada pembelajaran tematik, peserta didik akan memahami konsep yang dipelajari melalui pengalaman secara langsung yang nyata dengan menghubungkan antar-konsep ataupun antar-mata pelajaran (Maryono, 2017, p. 73).

Secara penilaian, guru memperoleh nilai dari proses dan juga hasil belajar peserta didik. Penilaian dilaksanakan guna mengapresiasi usaha yang telah dilakukan oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Penilaian dalam proses didapatkan dari bagaimana peserta didik bersikap secara norma agama, sosial, atau bagaimana diri peserta didik dapat mengimplementasikan apa yang telah dipelajarinya dalam kehidupan. Untuk penilaian hasil belajar, didapatkan melalui pengetahuan yang telah diperoleh dan dikembangkan oleh peserta didik dengan menggunakan kriteria-kriteria tertentu (Warman, 2018, p. 192). Hal tersebut menjadikan acuan dalam pembelajaran tematik untuk mencapai tujuan pembelajaran yakni menjadikan materi yang dipelajari dapat bermakna dan bermanfaat bagi peserta didik.

### **C. Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Yang merupakan ciri khas dalam pembelajaran tematik ialah (Anshory et al., 2018, p. 39):

1. Pengalaman dan kegiatan pembelajaran relevan dengan tingkat kebutuhan serta perkembangan anak usia Sekolah Dasar, sehingga memberikan pengalaman secara langsung pada peserta didik
2. Membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir
3. Menyajikan materi pembelajaran yang sifatnya pragmatis, sesuai dengan permasalahan terkini yang sering ditemui oleh peserta didik



4. Menekankan keterlibatan peserta didik secara aktif, sehingga peserta didik menemukan sendiri pengetahuan yang dipelajarinya
5. Menekankan pada konsep belajar sambil melakukan sesuatu atau *learning by doing* (Qondias et al., 2016, p. 177)
6. Bersifat kontekstual atau terintegrasi dengan lingkungan (Ananda & Fadhilaturrehmi, 2018, p. 13)
7. Hasil yang nyata diperoleh dari konsep yang didapatkan serta kaitan-kaitan dengan konsep lainnya yang dipelajari mengakibatkan kegiatan dalam pembelajaran lebih bermakna (Warman, 2018, p. 187)
8. Pergantian antar mata pelajaran di dalam pembelajaran tematik tidak terlihat karena berganti secara halus sehingga menjadi satu pembelajaran yang utuh dan menyeluruh (Wahyuni et al., 2016, p. 131)
9. Tema tidak terlalu luas, namun mudah digunakan untuk memadukan banyak mata pelajaran (Ananda & Fadhilaturrehmi, 2018, p. 13)
10. Hasil belajar sesuai dengan minat serta kebutuhan dari peserta didik (Frasandy, 2017, p. 310)
11. Bersifat fleksibel, artinya peserta didik dapat mempelajari berbagai mata pelajaran dalam waktu yang bersamaan (Musfiqon & Nurdyansyah, 2015, p. 123)
12. Pembelajaran tematik dilaksanakan dengan melibatkan minat, hasrat, serta kemampuan peserta didik sehingga memungkinkan bagi peserta didik untuk termotivasi dalam pembelajaran dan

mengedepankan prosesnya dalam belajar daripada hasil semata (Warman, 2018, p. 187)

#### **D. Rambu-Rambu Model Pembelajaran Tematik**

Guru adalah subjek dari implementasi pembelajaran dengan menggunakan model tematik. Maka dari itu, guru sebagai pendidik tentu harus menyiapkan berbagai hal dalam mengajar sebelum proses pembelajaran berlangsung, yakni (Warman, 2018, p. 186):

1. Guru harus membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), penguasaan terhadap materi ajar, serta penerapan strategi yang tepat
2. Guru harus menyiapkan materi ajar yang berupa tema-tema yang sebelumnya telah tersusun dalam Kompetensi Inti berdasarkan mata pelajaran
3. Guru harus menyiapkan cara dalam menilai secara integratif, karena banyaknya jenis penilaian yang harus diterapkan melihat pembelajaran tematik mengintegrasikan beragam mata pelajaran
4. Guru harus mengaplikasikan pembelajaran tematik secara menyeluruh dan utuh
5. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyiapkan materi ajar, memilih kompetensi dari berbagai mata pelajaran, mengemas pembelajaran agar menarik perhatian peserta didik, dan membuat suasana dalam kelas menyenangkan.

Kemendikbud berpendapat bahwa desain pembelajaran dengan pendekatan tematik harus mencakup tahapan seperti memilih atau menetapkan suatu tema, melakukan analisis SKL (Standar Kompetensi Lulusan), kompetensi inti, kompetensi dasar dan

membuat indikator, membuat hubungan pemetaan antara kompetensi dasar dan indikator dengan tema, menentukan IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi), menyusun silabus tematik integratif, dan merancang RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran) sesuai dengan tema yang telah ditentukan (Rizkiyah & Relmasira, 2018, pp. 29–30).

Menurut Rusman, hal-hal yang harus diperhatikan oleh guru pada saat mengimplementasikan model pembelajaran tematik antara lain (Anshory et al., 2018, p. 40):

1. Tidak semua mata pelajaran harus dipadukan
2. Kompetensi dasar yang tidak dapat dipadukan jangan dipaksa untuk dipadukan
3. Kegiatan pembelajaran menekankan pada kemampuan peserta didik dalam membaca, menulis, dan berhitung serta penanaman nilai-nilai moral
4. Tema yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik, minat, kebutuhan peserta didik dan lingkungan setempat
5. Tema harus bersifat aktual dan dekat dengan kehidupan keseharian peserta didik

#### **E. Ruang Lingkup Model Pembelajaran Tematik**

Ruang lingkup pembelajaran tematik ialah meliputi seluruh kompetensi dasar (KD) dari semua mata pelajaran, terkecuali mata pelajaran Agama. Mata pelajaran yang dimaksud yaitu: Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan, Ilmu Pengetahuan Sosial, Ilmu Pengetahuan Alam, Matematika, Penjasorkes, serta Seni Budaya dan Prakarya.

## **F. Implementasi Model Pembelajaran Tematik**

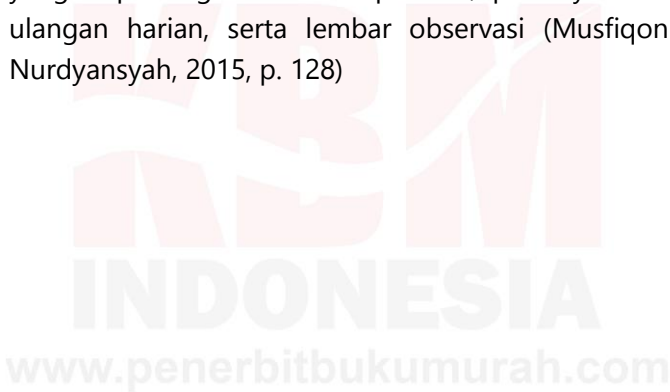
Langkah-langkah dalam mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model tematik ialah meliputi tahap-tahap berikut (Hidayah, 2015, p. 44):

1. Menetapkan mata pelajaran yang akan dipadukan  
Dalam menentukan tema, dapat ditentukan dengan diskusi antara guru dengan peserta didik hingga disepakati satu tema yang akan dipelajari
2. Mengintegrasikan tema dengan kurikulum  
Setelah menentukan tema, guru harus mendesain tema pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku dengan mengedepankan keempat aspek (spiritual, kognitif, afektif, psikomotor).
3. Mendesain rencana pembelajaran  
Pada tahap ini, guru mengorganisasikan sumber belajar, bahan ajar, media, metode, serta kegiatan apa yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran, dan alat penilaiannya. Tujuannya ialah untuk menunjukkan keterkaitan tema dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Setelah menyiapkan perencanaan yang matang, langkah selanjutnya ialah mengimplementasikan pembelajaran tematik. Guru memberikan kesempatan luas bagi peserta didik untuk ikut serta dan aktif dalam pembelajaran, dan memahami berbagai sudut pandang dari satu tema. Guru juga perlu memperhatikan berbagai fasilitas yang tersedia untuk menunjang proses

pembelajaran dan mempermudah agar kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana dengan lancar.

Selain itu, guru juga perlu melakukan evaluasi yang difokuskan pada evaluasi proses dan hasil. Evaluasi proses diarahkan pada tingkat keterlibatan, semangat, dan minat peserta didik selama proses pembelajaran. Evaluasi hasil lebih kepada tingkat pemahaman dan bagaimana peserta didik menyikapi substansi materi dan manfaatnya dalam kehidupan. Dapat pula berupa produk atau karya yang dihasilkan oleh peserta didik. Instrumen yang dapat digunakan berupa kuis, pertanyaan lisan, ulangan harian, serta lembar observasi (Musfiqon & Nurdyansyah, 2015, p. 128)







**BAB IX**  
**MODEL PEMBELAJARAN**  
**INQUIRY**

## A. Pengertian Model *Inquiry*

*Inquiry* berasal dari bahasa Inggris, yang artinya penyelidikan, pemeriksaan. Secara luas diartikan sebagai proses umum yang dilakukan oleh manusia untuk dapat mencari serta memahami informasi (Solichin, 2017, p. 219).

Model *inquiry* merupakan model dalam pembelajaran yang dapat mempersiapkan peserta didik untuk melakukan eksperimen dalam melakukan sesuatu, mengajukan pertanyaan, dan mencari jawabannya sendiri (Budiman & Munfarid, 2017, pp. 19–20).

Menurut Trowbridge (Huzaefah, 2017, p. 53), model *inquiry* merupakan proses mendefinisikan dan menyelidiki permasalahan, merumuskan dugaan sementara, merancang eksperimen, mengumpulkan data, serta menarik kesimpulan dari masalah tersebut.

*Inquiry* menurut Asnidar, dkk. merupakan serangkaian kegiatan dalam pembelajaran dengan menekankan pada proses berpikir peserta didik secara kritis dan analitis, untuk mencari serta menemukan secara mandiri jawaban dari suatu permasalahan (Arifuddin et al., 2018, p. 264).

Dalam model *inquiry*, peran peserta didik tidak hanya menjadi pengamat penjelasan guru saja, melainkan menekankan pada peran mereka untuk menemukan sendiri inti dari materi yang diajarkan (Nuraini et al., 2016, p. 2067)

Disimpulkan, bahwa model *inquiry* merupakan salah satu strategi dalam proses pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik, agar peserta didik dapat



menyelidiki masalah, mengumpulkan informasi, serta menemukan solusinya.

Richard Suchman merupakan pelopor pertama dari model pembelajaran *inquiry* pada tahun 1962 yang memandang bahwa belajar merupakan latihan untuk berpikir, yang dimulai dengan pertanyaan-pertanyaan (Budiman & Munfarid, 2017, p. 20). *Inquiry is a process of observation and experiment to find the answers and solve problems by using critical and logical thinking skills* (Gunawan et al., 2019, p. 260)

Sasaran utama dalam pembelajaran *inquiry* yaitu adanya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran secara maksimal, keterarahan program untuk mencapai tujuan pembelajaran, serta mengembangkan sikap percaya diri pada peserta didik tentang apa yang telah ditemukannya dalam pembelajaran *inquiry* (Solichin, 2017, p. 219).

Model pembelajaran *inquiry* menitik beratkan pada peran peserta didik dalam proses pembelajaran, terutama dalam kegiatan mencari dan menemukan. Dimana materi yang diajarkan tidak diberitahu secara langsung oleh guru, melainkan peserta didik mencari dan menemukan informasi atau data terkait materi pembelajaran melalui sumber yang ada (Fachri & Azizah, 2020, p. 95)

Dalam model ini, peserta didik terlibat, baik secara fisik maupun mental untuk dapat memecahkan suatu permasalahan. Dengan itu, maka peserta didik terbiasa bersikap teliti, objektif, kreatif, serta dapat menghargai pendapat orang lain (Huzaefah, 2017, p. 53). Pembelajaran *inquiry* dapat membuat peserta didik

menyadari apa yang telah didapatkan selama belajar. Karena dalam model ini, peserta didik dituntut lebih banyak belajar secara mandiri dalam meningkatkan kreativitas maupun dalam memecahkan suatu permasalahan (Nadhifah et al., 2016, p. 34)

Menurut Setiawan dan Buditjahjanto, pembelajaran *inquiry* memberikan dampak positif yaitu membangkitkan aktivitas peserta didik serta dapat meningkatkan semangat belajar bagi peserta didik (Fachri & Azizah, 2020, p. 93) Selain itu, pembelajaran *inquiry* dapat membantu peserta didik menggunakan ingatan mereka untuk dikaitkan dengan konsep yang akan dipelajari, mendorong peserta didik untuk berpikir dan berinisiatif, dan mendorong peserta didik untuk memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi (Setiasih et al., 2016, p. 424). Sejalan dengan hal tersebut, *inquiry* juga dapat melatih peserta didik untuk menemukan suatu informasi secara mandiri dan menemukan cara mengatasinya, juga mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik dan belajar untuk berpikir secara mendalam dan kritis (Zulvawati et al., 2019, p. 64)

Pada pembelajaran dengan menggunakan model *inquiry* ini, peran guru hanya sebagai fasilitator yang bertugas untuk membagikan peserta didik dalam kelompok kecil, kemudian masing-masing kelompok mencari, berpikir, mempelajari dan memahami tugas dengan berdiskusi. Setelah itu, hasil yang didapatkan dari masing-masing kelompok dibuatlah sebuah laporan (Fachri & Azizah, 2020, p. 96)

Dalam pelaksanaannya, model *inquiry* memiliki ciri utama yang dijabarkan oleh Hosnan, antara lain sebagai berikut (Arifuddin et al., 2018, p. 264):

1. Model *inquiry* menekankan pada aktivitas peserta didik secara maksimal untuk mencari dan menemukan. Dengan kata lain, dalam model ini, subjek belajarnya ialah peserta didik itu sendiri.
2. Aktivitas yang dilakukan peserta didik diarahkan untuk dapat mencari serta menemukan jawaban secara mandiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga peserta didik diharapkan memiliki kepercayaan yang tinggi.
3. Tujuan dari digunakannya model *inquiry* ialah untuk mengembangkan kemampuan berpikir yang sistematis, logis, kritis, dan analitis, juga untuk mengembangkan kemampuan intelektual. Sehingga, dalam pembelajaran peserta didik tidak hanya dituntut untuk menguasai materi, namun juga dapat menggunakan dan mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik.

## **B. Tujuan Model *Inquiry***

Menurut Cruickshank, dkk, terdapat tiga maksud atau tujuan guru menggunakan model *inquiry* dalam proses pembelajaran, antara lain (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 141):

1. Peserta didik dapat mengetahui bagaimana cara berpikir dan mendapatkan pengalaman
2. Peserta didik mengenali bagaimana pengetahuan dapat diperoleh. Dalam hal ini, peserta didik belajar mengumpulkan (*collecting*), mengorganisasi

- (*organizing*), serta menganalisa informasi (*analyzing information*) hingga dapat menyimpulkan sendiri.
3. Peserta didik dapat menggunakan kemampuannya dalam berpikir tingkat tinggi (*highest-order thinking skill*) yaitu dengan menganalisa (*analyze*), mensintesis (*synthesize*), dan menilai (*evaluate*).

### **C. Tahapan dan Langkah Langkah Model Pembelajaran *Inquiry***

Pembelajaran *inquiry* secara umum terdiri dari langkah-langkah berikut (Solichin, 2017, p. 221):

#### 1. Orientasi

Tahap ini merupakan langkah untuk membina suasana pembelajaran yang responsif. Pada kegiatan awal ini, guru mengondisikan peserta didik untuk dapat mempersiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai. Dengan begitu, dalam tahap ini, hal yang dapat dilakukan ialah sebagai berikut:

- a. Memaparkan topik, tujuan, serta hasil belajar yang harus dicapai oleh peserta didik
- b. Menyinggung pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik agar tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai
- c. Menjelaskan betapa pentingnya topik yang akan dibahas pada pertemuan kali itu. Hal ini dilakukan guna memotivasi peserta didik agar dapat bersemangat dalam belajar selama beberapa waktu ke depan.

2. Merumuskan masalah  
Perumusan masalah adalah langkah yang membawa peserta didik pada suatu permasalahan yang perlu dicari pemecahan solusinya.
3. Mengajukan hipotesis  
Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara dari suatu permasalahan yang hendak dikaji.
4. Mengumpulkan data  
Aktivitas selanjutnya yakni mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji. Peran guru pada aktivitas ini ialah mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat memotivasi peserta didik untuk berpikir dan mencari informasi yang akurat sebanyak-banyaknya.
5. Menguji hipotesis  
Pengujian hipotesis dilakukan untuk menentukan jawaban yang sesungguhnya sesuai dengan data yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data.
6. Menarik kesimpulan  
Proses mendeskripsikan temuan yang telah diperoleh berdasarkan hasil uji hipotesis. Peran guru pada kegiatan ini ialah memberikan data-data akurat yang relevan.

## D. Contoh Penerapan Model Inquiry dalam Pembelajaran PAI

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran	Sekolah	Kelas/Semester	Materi Pokok	Alokasi Waktu
PAI dan Budi Pekerti	Sekolah Menengah Atas	XII/Ganjil	Al-Quran dan Hadits Adalah Pedoman Hidupku	12 Jam

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8 Menganalisis kedudukan Al-Quran, Hadits, dan ijihad sebagai sumber hukum Islam	3.8.1 Peserta didik dapat menjelaskan pengertian al-Quran, hadits, dan ijihad
	3.8.2 Peserta didik dapat membedakan antara hadits dengan sunnah
	3.8.3 Peserta didik dapat mengklasifikasikan macam-macam hadits
	3.8.4 Peserta didik dapat menganalisis kedudukan al-Quran, hadits, dan ijihad sebagai sumber hukum Islam
4.8 Mendeskripsikan macam-macam sumber hukum Islam	4.8.2 Peserta didik dapat mendemonstrasikan macam-macam sumber hukum Islam

	4.8.3 Peserta didik dapat menerapkan sumber hukum Islam sebagai pedoman dalam menetapkan hukum di kehidupan sehari-hari
--	---

### A. Tujuan Pembelajaran

Dengan mempelajari materi “Al-Quran dan Hadits adalah Pedoman Hidupku”, diharapkan peserta didik dapat menganalisis kedudukan al-Quran, hadits, dan ijtihad sebagai sumber hukum Islam dan menerapkan ketiga hal tersebut sebagai pedoman dalam menetapkan hukum di kehidupan.

### B. Media dan Bahan Belajar

1. Media : *Infocus, Power Point*
2. Alat atau bahan : *Smartphone*, buku, karton, pulpen

### C. Langkah-Langkah dalam Pembelajaran

PENDAHULUAN
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam, menyapa serta menanyakan kabar kepada peserta didik</li> <li>2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa</li> <li>3. Guru mengabsen atau mengecek kehadiran peserta didik</li> </ol>

4. Guru mengkondisikan kelas (seperti meminta peserta didik untuk merapikan meja serta kursi dan mempersiapkan alat tulis untuk belajar)
5. Guru menanyakan atau mengulang kembali materi secara umum yang telah dipelajari sebelumnya sebagai bentuk review dan melatih ingatan peserta didik
6. Guru menyampaikan apersepsi sebagai bentuk gambaran yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan dibahas
7. Guru menyampaikan materi serta kompetensi yang harus dicapai serta manfaat mempelajari materi tersebut dalam kehidupan
8. Guru menyampaikan materi secara garis besar

#### KEGIATAN INTI

1. Mengamati
  - a. Peserta didik menyimak penjelasan guru pada saat menyampaikan materi
  - b. Peserta didik memperhatikan gambar yang berkaitan dengan materi
  - c. Peserta didik memahami peraturan dari guru dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok dengan menggunakan *mind mapping*
2. Menanya
  - a. Peserta didik mengajukan beberapa pertanyaan seputar materi
3. Mengumpulkan informasi/data
  - a. Peserta didik menggali informasi secara berkelompok tentang masing-masing judul besar yang diberikan oleh guru (antara al-Quran, Hadits, dan Ijtihad) melalui berbagai sumber (buku, jurnal, internet, dan sebagainya)
4. Menalar
  - a. Peserta didik mengumpulkan dan menganalisis informasi yang telah dicari




- b. Peserta didik secara berkelompok meringkas informasi yang telah didapatkan dalam bentuk *mind mapping*
5. Mengkomunikasikan
  - a. Peserta didik secara perwakilan memaparkan hasil temuan mengenai masing-masing materi yang didapatkan di depan kelas

## PENUTUP

1. Guru memperkuat ingatan peserta didik mengenai materi hari itu dengan menyimpulkan materi pembelajaran secara bersama-sama. Atau guru menunjuk beberapa peserta didik untuk menjelaskan kesimpulan materi hari itu
2. Menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pekan yang akan datang
3. Menutup pembelajaran dengan berdoa





**BAB X**  
**MODEL PEMBELAJARAN**  
**SAINTIFIK KURIKULUM**  
**2013**

## A. Pengertian Model Pembelajaran Saintifik

Istilah saintifik (*scientific*) berasal dari bahasa Inggris yang dialihbahasakan menjadi ilmiah. Sehingga, saintifik bermakna ilmiah dan sesuatu yang dilakukan secara ilmiah (Sabiq, 2018, p. 3)

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik merupakan proses pembelajaran yang dirancang agar peserta didik dapat mengonstruksikan konsep, hukum atau prinsip dengan melalui tahap-tahap seperti mengamati, merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data dan pengolahannya, serta menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan apa yang telah ditemukan (Sufairoh, 2016, p. 120)

Menurut Muhammad Zidane Ansyari dkk., pendekatan saintifik adalah pendekatan yang dilakukan dalam pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk dapat mengeksplorasi dan mengelaborasi materi yang dipelajari, serta mengaktualisasikan kemampuan melalui proses pembelajaran (Ansyari et al., 2018, p. 42)

Pendekatan saintifik digunakan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal dan memahami materi ajar dengan menggunakan pendekatan ilmiah. Oleh karena itu, kondisi pembelajaran yang tercipta diarahkan sedemikian rupa agar peserta didik aktif dan mandiri dalam mencari tahu dari berbagai sumber (Sufairoh, 2016, p. 120). Diungkap oleh Barringer, bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik adalah pembelajaran yang menuntut dan melatih peserta didik untuk berpikir secara kritis dan sistematis

agar dapat memecahkan permasalahan yang ada, terutama dalam kehidupan sehari-hari (Sulastri et al., 2015, p. 71)

Sejalan dengan pengertian beberapa ahli, Alfred De Vito berpendapat bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik adalah pembelajaran yang mengambil langkah-langkah yang saintis atau ilmiah dalam membangun pengetahuan, serta memungkinkan berkembangnya kecakapan berpikir ilmiah dan kreatif serta kemampuan *sense of inquiry* (Merisa et al., 2018, p. 65)

Maka, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran saintifik merupakan pendekatan yang dilakukan dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik secara kreatif dan kritis dengan menggunakan langkah-langkah ilmiah seperti mengamati, merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan serta mengolah data, dan menarik kesimpulan. Kurikulum merupakan seperangkat rancangan serta peraturan mengenai isi dan bahan ajar, begitu pula cara yang dijadikan pedoman dalam menyelenggarakan kegiatan belajar untuk dapat mencapai tujuan pendidikan (Sufairoh, 2016, p. 117)

Pendekatan saintifik sangat diwajibkan untuk diimplementasikan pada setiap jenjang, dari Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA) sederajat, terutama pada sekolah-sekolah yang telah menerapkan kurikulum 2013. Karena pendekatan ini merupakan kerangka ilmiah dalam pembelajaran yang diusung oleh kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang diterapkan secara resmi sebagai *project* percontohan oleh pemerintah mulai tahun 2013 di beberapa sekolah di Indonesia. Dan pada kurikulum 2013, menghendaki para peserta didik untuk mempelajari prinsip dan konsep dengan menggunakan pendekatan saintifik (Saregar, 2016, p. 54)

Tujuan kurikulum 2013 ialah untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar mempunyai kemampuan untuk hidup sebagai pribadi serta warga negara yang beriman, kreatif, inovatif, produktif, dan afektif, serta mampu memiliki kontribusi yang nyata dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Sufairoh, 2016, p. 117). Sehingga cocok dimasukkan unsur pendekatan saintifik agar dapat membangun generasi emas dalam mengembangkan sikap, keterampilan, serta pengetahuan agar kelak dapat siap menghadapi situasi nyata dalam bermasyarakat.

Dalam pendekatan ini, lebih mengedepankan penalaran yang sifatnya induktif (*inductive reasoning*), dibandingkan dengan penalaran deduktif (*deductive reasoning*). Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik memiliki tujuan, yaitu untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, membentuk kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan secara sains (ilmiah) dan sistematis, memperoleh hasil belajar yang tinggi, melatih peserta didik agar dapat mengkomunikasikan ide-ide dalam bentuk lisan ataupun tulisan, serta mengembangkan karakter peserta didik (Hasan, 2019, p. 112).

Menurut Hosnan dan Sikumbang, pembelajaran saintifik memiliki karakteristik sebagai berikut (Wibowo, 2017, p. 3):

1. Berpusat pada peserta didik
2. Melibatkan keterampilan proses dalam menguasai konsep, hukum dan prinsip
3. Melibatkan proses kognitif dalam merangsang perkembangan intelektual peserta didik, terutama dalam berpikir tingkat tinggi
4. Dapat mengembangkan karakteristik peserta didik

Dalam pendekatan saintifik, setidaknya terdapat tiga model pembelajaran yang diterapkan, yakni: (1) model pembelajaran berbasis proyek; (2) model pembelajaran berbasis masalah, dan (3) model pembelajaran berbasis *inquiry* (Musfiqon & Nurdyansyah, 2015, p. 132).

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran dengan menggunakan suatu proyek atau kegiatan sebagai media dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran ini dirancang untuk digunakan dalam permasalahan yang kompleks, sehingga peserta didik perlu melakukan investigasi dan memahami secara mendalam. Sedangkan pembelajaran berbasis masalah, membutuhkan tingkat pemikiran peserta didik yang kritis agar dapat memecahkan suatu permasalahan yang kompleks dan nyata. Dan pembelajaran *inquiry*, lebih menekankan peserta didik dalam proses pencarian dan penggalan informasi secara mendalam (radikal) sampai ke akarnya.

## **B. Tujuan dan Prinsip Pendekatan Saintifik**

Dalam menerapkan setiap model pembelajaran, tentunya memiliki tujuan masing-masing. Tujuan digunakannya pendekatan saintifik ialah sebagai berikut (Sabiq, 2018, p. 11):

1. Memberikan stimulus bagi peserta didik agar aktif mengikuti proses pembelajaran, tidak hanya sebatas memahami pada apa yang telah dibaca atau yang telah dijelaskan oleh guru.
2. Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik serta memiliki inisiatif untuk menggali informasi lebih dalam terkait materi dalam pembelajaran
3. Membentuk kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang tersusun secara sistematis
4. Untuk melatih peserta didik dalam menuangkan ide atau gagasan yang dimilikinya dengan mengkomunikasikannya seperti menulis artikel ilmiah atau lainnya
5. Untuk mengembangkan karakter peserta didik
6. Meningkatkan kemampuan peserta didik terutama dalam berpikir tingkat tinggi
7. Terciptanya kondisi pembelajaran dimana peserta didik merasa belajar merupakan sebuah kebutuhan

Dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, peserta didik dituntut untuk berpartisipasi aktif, terlebih pada saat berdiskusi (Arta, 2016, p. 149). Adapun prinsip pada pembelajaran saintifik diantaranya ialah (Ansyari et al., 2018, p. 43):



1. Pembelajaran berpusat pada peserta didik (*Student Center Learning*)
2. Pembelajaran bertujuan membentuk *student self concept*
3. Pembelajaran meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta memotivasi guru dalam proses pembelajaran
4. Memberikan kesempatan bagi peserta didik seluas-luasnya untuk mengasah kemampuan terutama dalam komunikasi
5. Segala kegiatan dalam pembelajaran menggunakan pendekatan ilmiah
6. Pembelajaran menekankan pada jawaban yang memiliki kebenaran yang beragam, sehingga peserta didik tidak terpaku hanya pada satu jawaban antara benar atau salah
7. Peningkatan keseimbangan serta kesinambungan antara *hard skills* dan *soft skills*.

Berhubungan dengan hal tersebut, Nur Hasan menambahkan beberapa prinsip pembelajaran saintifik, antara lain sebagai berikut (Hasan, 2019, p. 114):

1. Peserta didik diberikan kesempatan untuk belajar melalui berbagai sumber
2. Pembelajaran menekankan pada jawaban yang memiliki kebenaran multi dimensi atau terdapat beragam jawaban sesuai dengan pemikiran peserta didik

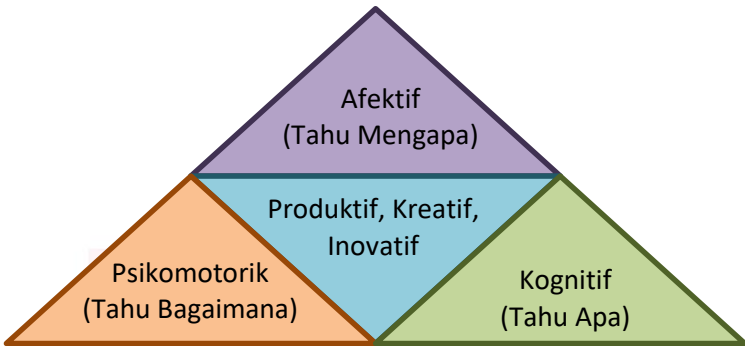
3. Peserta didik difasilitasi oleh guru untuk mencari tahu, artinya tetap dalam bimbingan dan pengawasan guru
4. Pembelajaran berbasis keterampilan aplikatif
5. Adanya peningkatan keseimbangan, dan kesinambungan antara *soft-skills* dan *hard-skills*
6. Pemanfaatan teknologi informasi digital untuk meningkatkan keefektifan dan efisiensi dalam pembelajaran
7. Pembelajaran mengutamakan pemberdayaan sebagai peserta didik yang belajar sepanjang hayat
8. Suasana pembelajaran membuat peserta didik tertantang dan terkesan menyenangkan

### **C. Langkah-langkah Pendekatan Saintifik**

Pembelajaran saintifik disebut juga pendekatan ilmiah yang menggunakan metode sains atau ilmiah dalam kegiatan belajar mengajar. Namun, untuk dapat dikatakan ilmiah, metode pencarian atau kajian yang dilakukan harus berbasis dengan bukti yang empiris, dapat diobservasi serta terukur dengan prinsip penalaran yang spesifik. Karena hal itu, umumnya metode ilmiah berisi serangkaian aktivitas pengumpulan data melalui eksperimen atau observasi, mengolah berbagai data atau informasi, menganalisis dan kemudian mengajukan hipotesis (Hasan, 2019, p. 115).

Proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik berkaitan 3 ranah, yaitu sikap atau afektif, pengetahuan atau kognitif, serta keterampilan atau psikomotorik. Ranah sikap bertujuan agar peserta didik mendapatkan pemahaman tentang "tahu

mengapa". Ranah pengetahuan bertujuan agar peserta didik memahami tentang "tahu apa". Dan ranah keterampilan bertujuan agar peserta didik memahami tentang "tahu bagaimana" (Sabiq, 2018, p. 12)



**Gambar 9.1 Ranah Pendekatan Saintifik**

Pada penerapan ranah afektif (sikap), diperoleh melalui aktivitas menerima, menjalankan, menghayati, serta mengimplementasikan. Sedangkan dalam ranah kognitif (pengetahuan) diperoleh melalui aktivitas mengingat, menghafal, menganalisis, mengevaluasi. Pada ranah psikomotorik (keterampilan), dapat diperoleh melalui aktivitas menanya, mencoba, menalar, menyajikan, serta menciptakan (Sabiq, 2018, p. 13). Sehingga, biasanya pendekatan saintifik dikenal dengan sebutan 5M.

Pembelajaran dengan menggunakan metode saintifik memiliki karakteristik, yaitu berpusat pada peserta didik (*student center learning*), melibatkan keterampilan proses sains atau ilmiah dalam mengkonstruksikan konsep dan prinsip, serta melibatkan

beragam kegiatan yang melatih kognitif untuk merangsang peserta didik dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi (Hasan, 2019, p. 113)

Dalam pelaksanaannya, prinsip pembelajaran saintifik terdiri dari beberapa langkah berikut (Arta, 2016, pp. 149–150):

1. Mengamati

Dalam hal ini, guru memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan pengamatan, seperti: melihat, mendengar, membaca, serta menyimak. Guru hanya bertugas memfasilitasi peserta didik dengan memperlihatkan suatu benda atau objek yang dijadikan media dalam pembelajaran dapat berupa gambar, video, atau alat peraga lainnya. Kegiatan ini dapat memenuhi rasa ingin tahu peserta didik, sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna dan materi mudah untuk diingat.

2. Menanya

Setelah peserta didik mengamati, guru membuka sesi pertanyaan. Sehingga peserta didik dapat bertanya terkait dengan apa yang telah diperhatikan dan disimak, atau sesuatu yang tidak dipahami dari materi yang telah dipelajari. Semakin terlatih peserta didik dalam bertanya, maka artinya peserta didik semakin mengembangkan rasa ingin tahunya.

Pertanyaan harus bersifat aktual sampai bersifat hipotetik. Melalui hal ini, peserta didik dapat terlatih untuk terus meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Sehingga diharapkan peserta didik dapat

menemukan sendiri pertanyaan yang diajukan. Karena pertanyaan tersebut dapat dijadikan dasar untuk mencari informasi lebih lanjut dari berbagai sumber.

Peran guru ialah membimbing peserta didik agar dapat bertanya secara mandiri, dengan melalui kalimat-kalimat yang merangsang peserta didik untuk bertanya. Selain itu pula, guru dapat memberikan jawaban dan penjelasan atas pertanyaan yang diajukan atau materi yang tidak dimengerti.

3. Mengumpulkan informasi

Pada langkah ini, guru dapat memberikan tugas kepada peserta didik untuk mencari dan menggali data atau informasi terkait materi yang disampaikan dari berbagai sumber. Karena sumber belajar tidak serta merta didapatkan hanya melalui jawaban dari guru, peserta didik diajarkan untuk secara mandiri melalui buku, koran, majalah, ataupun lebih canggih dan terkini yaitu dengan melalui internet untuk mencari informasi tersebut. Sehingga fokus dalam pembelajaran saintifik yaitu melatih peserta didik untuk mandiri, terutama dalam mengumpulkan informasi.

Selain membaca referensi yang relevan, peserta didik dapat pula memperhatikan fenomena atau kejadian yang serupa, atau bahkan melakukan eksperimen secara langsung.

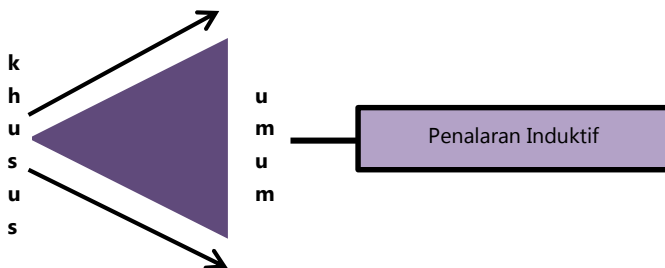
4. Mengolah informasi

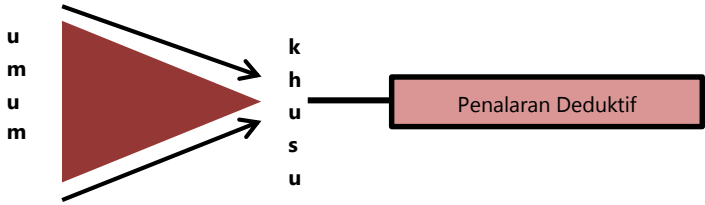
Setelah semua informasi atau data terkumpul, langkah selanjutnya ialah memroses atau mengolah

informasi tersebut untuk menemukan korelasi antar informasi, menemukan polanya, sehingga dapat menarik kesimpulan.

Pada tahap ini, peserta didik dibimbing agar untuk mengolah data tersebut menjadi sebuah kesimpulan. Aktivitas ini pula dapat dikatakan sebagai kegiatan menalar, karena peserta didik harus berpikir logis dan sistematis untuk dapat memperoleh kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan.

Kemampuan peserta didik dalam menalar serta berpikir rasional ini menjadi kompetensi penting yang harus dimiliki oleh peserta didik. Menalar terdapat dua cara, yakni penalaran deduktif dan induktif. Penalaran deduktif melihat fenomena umum lalu menarik kesimpulan yang spesifik. Artinya, bukti-bukti khusus ditempatkan ke dalam suatu gagasan yang lebih luas atau umum. Namun sebaliknya, penalaran induktif memandang suatu situasi atau fenomena yang spesifik lalu menarik kesimpulan secara umum atau keseluruhan.





#### 5. Mengkomunikasikan

Ketika semua data atau informasi telah matang, maka peserta didik menuliskan atau menjelaskan apa saja yang telah ditemukannya di depan kelas. Hasil tersebut lalu didiskusikan bersama teman sekelas, dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar dalam kelompok.

Kegiatan mengkomunikasikan merupakan sarana untuk menyampaikan hasil yang telah didapatkan dalam bentuk lisan, tulisan, gambar, grafik, ataupun diagram. Hal tersebut dilatih agar peserta didik terbiasa untuk menyampaikan gagasan atau ide yang dimilikinya kepada orang lain dengan melalui presentasi, membuat laporan, atau membuat suatu karya.

### **D. Implementasi Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran PAI**

Dalam implementasinya, pendekatan saintifik harus mengacu pada segala sesuatu yang bersifat ilmiah. Menurut Musfiqon dan Nurdyansyah, mengungkap bahwa proses pembelajaran yang diberikan oleh pendidik dapat dikatakan ilmiah apabila memenuhi kriteria berikut (Musfiqon & Nurdyansyah, 2015, p. 58):

1. Materi pelajaran atau substansi harus berdasarkan fakta atau suatu fenomena yang dapat dijelaskan secara rasional, bukan karangan, atau legenda semata.
2. Penjelasan dari guru, respon dari peserta didik, serta interaksi antara keduanya harus terbebas dari prasangka, pemikiran yang subjektif, ataupun penalaran yang keluar menyimpang dari alur berpikir secara logis.
3. Memotivasi serta menginspirasi peserta didik untuk berpikir secara kritis, logis, analitis dalam mengidentifikasi, memahami masalah, serta memecahkannya.
4. Membimbing peserta didik untuk mampu berpikir hipotetik atau membuat suatu dugaan.
5. Berbasis pada fakta, konsep dan teori yang dapat dipertanggungjawabkan.
6. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara singkat, jelas, dan menarik dalam sistem penyajiannya.

Penerapan pendekatan saintifik diikuti dengan tahapan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Dalam tahap pendahuluan, diperlukan arahan dari guru untuk dapat memantapkan pemahaman peserta didik terkait tujuan serta seberapa pentingnya materi yang akan disampaikan, sehingga dapat mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik (Musfiqon & Nurdyansyah, 2015, p. 65). Pada kegiatan inti, guru perlu mendesain kegiatan belajar yang sistematis dan efektif dalam penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan berbagai kegiatan-kegiatan ilmiah di dalamnya (Musfiqon & Nurdyansyah, 2015, p. 65). Kegiatan



penutup, peserta didik diarahkan untuk validasi apa yang ditemukan atau evaluasi, serta pengayaan materi yang telah dipelajari (Musfiqon & Nurdyansyah, 2015, p. 65)

Berikut merupakan contoh implementasi pelaksanaan pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan pendekatan saintifik menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan terdiri dari langkah-langkah berikut (Ansyari et al., 2018, p. 45):

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**TAHUN 2021**  
**KURIKULUM 2013**

Mata Pelajaran	Sekolah	Kelas/Semester	Materi Pokok	Alokasi Waktu
PAI dan Budi Pekerti	Sekolah Menengah Atas	XII/Ganjil	Semangat Beribadah dengan Meyakini Hari Akhir	12 Jam

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menganalisis dan mengevaluasi makna iman kepada hari akhir	3.3.1 Peserta didik dapat menjelaskan definisi iman kepada hari akhir
	3.3.2 Peserta didik dapat menguraikan kiamat suhura dan kubra
	3.3.3 Peserta didik dapat mengklasifikasi periode hari akhir
	3.3.4 Peserta didik dapat menganalisis hikmah beriman kepada hari akhir

4.4 Menyajikan kaitan antara beriman kepada hari akhir dengan perilaku jujur, bertanggung jawab, dan adil	4.4.1 Peserta didik dapat menerapkan perilaku jujur, bertanggung jawab, dan adil
	4.4.2 Peserta didik dapat menyajikan kaitan iman kepada hari akhir dengan perilaku jujur, bertanggung jawab, dan adil

### A. Tujuan Pembelajaran

Dalam mempelajari iman kepada hari akhir, diharapkan peserta didik dapat menganalisis makna dari beriman kepada hari akhir, menerapkan perilaku jujur, bertanggung jawab, dan adil dalam kehidupan.

### B. Media dan Bahan Belajar

1. Media : *Infocus, Power Point*
2. Alat atau bahan : Laptop, Spidol

### C. Langkah-Langkah dalam Pembelajaran

PENDAHULUAN
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam, menyapa serta menanyakan kabar kepada peserta didik</li> <li>2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa</li> <li>3. Guru mengabsen atau mengecek kehadiran peserta didik</li> <li>4. Guru mengkondisikan kelas (seperti meminta peserta didik untuk merapikan meja serta kursi dan mempersiapkan alat tulis untuk belajar)</li> </ol>

5. Guru menanyakan atau mengulang kembali materi secara umum yang telah dipelajari sebelumnya sebagai bentuk review dan melatih ingatan peserta didik
6. Guru menyampaikan apersepsi sebagai bentuk gambaran yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan dibahas
7. Guru menyampaikan materi serta kompetensi yang harus dicapai serta manfaat mempelajari materi tersebut dalam kehidupan
8. Guru menyampaikan materi secara garis besar dan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran
9. Guru menyampaikan lingkup serta teknik penilaian yang akan digunakan

#### KEGIATAN INTI

1. Mengamati
  - a. Peserta didik membaca serta mencermati bacaan tentang materi beriman kepada Nabi dan Rasul
  - b. Peserta didik memperhatikan gambar atau tayangan video yang berkaitan dengan materi beriman kepada Nabi dan Rasul
  - c. Peserta didik menyimak penjelasan yang berkaitan dengan materi beriman kepada Nabi dan Rasul
2. Menanya
  - a. Peserta didik mengajukan beberapa pertanyaan seputar materi beriman kepada Nabi dan Rasul
  - b. Guru menunjuk secara acak peserta didik untuk mengajukan pertanyaan seputar materi beriman kepada Nabi dan Rasul
3. Mengumpulkan informasi/data
  - a. Peserta didik menggali informasi tentang beriman kepada Nabi dan Rasul melalui berbagai sumber (buku, jurnal, internet, dan sebagainya)
4. Menalar

- a. Peserta didik menganalisis informasi yang telah dicari tentang beriman kepada Nabi dan Rasul
  - b. Peserta didik menyimpulkan atau meringkas informasi yang telah dicari tentang beriman kepada Nabi dan Rasul
5. Mengkomunikasikan
- a. Peserta didik memaparkan hasil temuan mengenai materi beriman kepada Nabi dan Rasul di depan kelas

#### PENUTUP

1. Guru memperkuat ingatan peserta didik mengenai materi hari itu dengan menyimpulkan materi pembelajaran secara bersama-sama. Atau guru menunjuk beberapa peserta didik untuk menjelaskan kesimpulan materi hari itu
2. Menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pekan yang akan datang
3. Menutup pembelajaran dengan berdoa

## Daftar Pustaka

- Abdullah. (2017). Pendekatan dan Model Pembelajaran yang Mengaktifkan Siswa. *Jurnal Edureligiia*, 1(1), 45–62.
- Abdullah, W. (2018). Model Blended Learning dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam*, 7(1), 855–866.
- Adya Winata, K., Solihin, I., Ruswandi, U., & Erihadiana, M. (2020). Moderasi Islam Dalam Pembelajaran PAI Melalui Model Pembelajaran Konstekstual. *Ciencias: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 82–92.
- Akbar, R. F. (2015). Metode Contextual Teaching and Learning untuk Pengembangan Pembelajaran PAI. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 10(2), 211–228.
- Alfi, C., & Perdana, K. R. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Blended Learning p ada

- Mahasiswa PGSD UNU Blitar. *Jurnal Brilliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 4(4), 539–547.
- Alimron. (2019). Penerapan E-Learning dalam Proses Pembelajaran pada Program Studi PAI Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang Alimron. *HAYULA: Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies*, 3(1), 105–120.
- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi. (2018). Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar dalam Implementasi Pembelajaran Tematik di SD. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 11–21.
- Anshory, I., Saputra, S. Y., & Amelia, D. J. (2018). Pembelajaran Tematik Integratif pada Kurikulum 2013 di Kelas Rendah SD Muhammadiyah 07 Wajak. *JINoP: Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 35–46.
- Ansyari, M. Z., Salsabila, U. W. N., & Rijal, M. K. (2018). Problematika Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran PAI. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 41–49.
- Arifuddin, A., Alfiani, D. A., & Hidayati, S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(2), 261–274.
- Arta, I. M. R. (2016). Prinsip Kerjasama dan Kesantunan pada Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Pendekatan Saintifik. *Palapa: Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 139–151.
- As'at, M., Setyosari, P., & Ulfa, S. (2016). Inovasi Pendidikan di

Era Big Data dan Aspek Psikologinya. *Prosiding: Inovasi Pendidikan Di Era Big Data Dan Aspek Psikologinya*, 273–281. <http://pasca.um.ac.id/wp-content/uploads/2017/02/Prosiding-Big-Data-2016.pdf>

- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32.
- Asykur, Zainiyati, H. S., & Munawaroh, S. (2021). Desain Pembelajaran Quran Hadist Model Jerold E . Kemp Berbasis Multimedia Di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 13–18.
- Azizah, F. N., Asmedy, & Puspita, H. (2017). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Gerlach dan Ely pada Sub Pokok Bahasan Prisma. *KONTINU: Jurnal Penelitian Didaktik Matematika*, 1(1), 12–19.
- Bandi, N. T. L., Hasnawati, & Ikman. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 12 Kendari. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 3(3), 69–82.
- Batubara, H. H. (2017). Pengembangan Situs E-Learning dengan Moodle Versi 3.1 Sebagai Media Pembelajaran pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(1), 1–10.
- Budiman, A., & Munfarid, M. (2017). Penerapan Metode Kontekstual Inkuiri dalam Pembelajaran Pendidikan

Agama Islam. *Jurnal Educan*, 1(1).

- Dewi, S. R., Arifin, & Fua, H. R. (2016). Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Tipe Jigsaw pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Wakorumba Selatan Kabupaten Muna. *Jurnal Al-Ta'dib*, 9(2), 1–21.
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran. *Sabilarrasyad*, II(1), 31–52.
- Elyas, A. H. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran E-learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. In *Jurnal Warta Edisi 56* (Issue 56, pp. 1–11).
- Fachri, M., & Azizah, F. N. (2020). Strategi Pembelajaran Inkuiri dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa di Madrasah. *MANAGERE: Indonesian Journal of Education Management*, 2(1), 90–97.
- Fahmidani, Y., Andayani, Y., Srikandijana, J., & Purwoko, A. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Media Lembar Kerja terhadap Hasil Belajar Siswa SMA. *Journal Chemistry Education Practice*, 2(1), 1–5. <https://doi.org/10.29303/cep.v2i1.1120>
- Fatimah, F. (2012). Kemampuan Komunikasi Matematis dan Pemecahan Masalah Melalui Problem Based-Learning. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 16(1), 249–259.
- Fatmah, A. N., Jumadi, O., & Junda, M. (2016). Pengaruh Strategi PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif,



Kreatif, Efektif, Menyenangkan) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Biologi Dan Pembelajarannya*, 1, 59–64.

- Fatmawarni, & Chania, D. N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Jerold E.Kemp Terhadap Hasil Belajar Manajemen Keuangan Pada Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP UMSU. *LIABILITIES: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 3(3), 195–205. <https://doi.org/10.30596/liabilities.v3i3.5821>
- Fauzia, H. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 7(1), 40–47.
- Fauziah, Y. (2020). Metode Pembelajaran Berbasis Web (E-Learning) dalam Proses Belajar Mengajar Secara Virtual. *Jurnal Terapung: Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2), 35–44.
- Firdaus, F. M., & Badriyah, N. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Berbasis Budaya Betawi untuk Meningkatkan Logical Intelligence Siswa SD Islam Taman Qur'aniyah Jakarta Selatan. *Al-Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(1), 95–106.
- Fiteriani, I., & Baharudin. (2018). Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif yang Berkombinasi pada Materi IPA di MIN Bandar Lampung 1. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 1–30.
- Fiteriani, I., & Suarni. (2016). Model Pembelajaran Kooperatif dan Implikasinya pada Pemahaman Belajar Sains di

- SD/MI (Studi PTK di kelas III MIN 3 Wates Liwa Lampung Barat). *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(2), 1–22.
- Frasandy, R. N. (2017). Pembelajaran Tematik Integratif (Model Integrasi Mata Pelajaran Umum SD/MI dengan Nilai Agama). *Journal Elementary*, 5(2), 303–355.
- Gunawan, Harjono, A., Hermansyah, & Herayanti, L. (2019). Guided Inquiry Model Through Virtual Laboratory to Enchance Students Science Process Skills on Heat Concept. *Cakrawala Pendidikan*, 38(2), 259–268. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i2.23345>
- Haerati, Nurdin, & Takwim, M. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Meningkatkan Hasil Belajar. *IQRO: Jurnal of Islamic Education*, 2(2), 175–186.
- Hanifah, U. (2016). Penerapan Model PAIKEM dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 5(2), 301–330.
- Hasan, N. (2019). Implementasi Pendekatan Saintifik dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI di SMK Kartika Grati Kabupaten Pasuruan. *Jurnal Al-Makrifat*, 4(2), 109–122.
- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *Jurnal Terampil*, 2(1), 34–49.
- Hidayat, T., & Syahidin. (2019). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Model Contextual Teaching and Learning dalam Meningkatkan Taraf Berpikir Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 16(2), 115–136.

- Husnidar. (2020). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Melalui Model Pembelajaran Glasser pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di SMPN 1 Samalanga. *ASIMETRIS: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 1(2), 57–63. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpms/article/view/21223/pdf>
- Huzaefah, O. (2017). Studi Tentang Pelaksanaan Model Pembelajaran Inkuiri pada Komunitas Sekolah Rumah. *DWIJACENDIKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(2), 49–59.
- Ibrahim, H. (2018). Implementasi Strategi Pembelajaran Kontekstual dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik di SMP Negeri 2 Pinrang. *Jurnal Studi Pendidikan*, 16(1), 74–84.
- Ikhlas, A. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif Inovatif Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 7 Kerinci. *Ensiklopedia of Journal*, 1(3), 141–149.
- Intan, I. R. (2016). Modifikasi Model Pembelajaran Gerlach dan Ely Melalui Integrasi Nilai-Nilai Keislaman Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis. *Jurnal Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 29–38.
- Irfan, M. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Kontekstual pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Akhlak Peserta Didik. *Jurnal Qathruna*, 7(2), 83–104.
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring

- sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190–199.
- Jumriana. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Tutorial Berbasis Komputer (MP-TBK) pada Mata Pelajaran TIK Kelas X SMA Negeri 2 Palopo. *Jurnal Ilmiah d'ComPutarE*, 5(2), 69–79.
- Kartikasari, I., Rusdi, M., & Asyhar, R. (2016). Konstruksi dan Validasi Model Desain Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Edu-Sains*, 5(1), 56–68.
- Khilda, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Menyenangkan (PAIKEM) terhadap Kemampuan Berpikir Statistik Siswa. *PEDIAMATIKA: Journal of Mathematical Science and Mathematics Education*, 1(1), 135–144.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-Model Pembelajaran. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–27.
- Kunar, B. (2016). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe STAD pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV SDN 01 Luhak Nan Duo. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 79–86.
- Kuswanto, J., & Ismawati. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Drill pada Mata Pelajaran PKN Kelas X. *TEKNOMATIKA*, 8(1), 61–68.
- Lahir, S., Ma'ruf, M. H., & Tho'in, M. (2017). Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Model Pembelajaran yang Tepat pada Sekolah Dasar Sampai Perguruan Tinggi.

*Edunomika*, 1(1), 1–8.

- Lauto, H., Uno, H., & Laliyo, L. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Desain Instruksional Jerold E. Kemp dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VIII Semester Genap MTs Negeri Gorontalo. *Inovasi Pendidikan Di Era Big Data Dan Aspek Psikologinya*, 197–210.
- Lestari, A. (2017). Penerapan Contextual Teaching and Learning pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Upaya untuk Peningkatan Kualitas Lulusan Siswa SD Negeri N0 136917 Kota Tanjungbalai). *Jurnal Edu Riligia*, 1(3), 414–428.
- Lia, N. F. A., & Sari, S. S. (2021). PAIKEM Model Pembelajaran Alternatif Bagi Anak Usia Dini. *JoECCE: Journal of Early Childhood and Character Education*, 1(1), 19–34.
- Lubis, M., Yusri, D., & Gusman, M. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis E-Learning. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1), 1–18.
- Maryono. (2017). Peran Guru dalam Menerapkan Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(1), 72–89.
- Merisa, Djumhana, N., & Rengganis, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Saintifik Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *2Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 64–73.
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Islam*, 2(1), 14–23.

- Mulya, R., Ambiyar, & Wakhinuddin. (2020). Evaluasi Pembelajaran Online Berbasis Moodle pada Mata Kuliah Sistem Operasi. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(1), 39–49. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v18i1.1653>
- Musfiqon, & Nurdyansyah. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik* (Cetakan I). Nizamia Learning Center.
- Nadhifah, G., Afriansyah, E. A., & Learning, P. B. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Inquiry. *Jurnal Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut*, 5(3), 33–44.
- Nadziroh, F. (2017). Analisa Efektifitas Sistem Pembelajaran Berbasis E-Learning. *JIKDISKOMVIS: Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 1–14.
- Nelawati, Andrizal, & Mailani, I. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Gerlach dan Ely dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran PAI di SD Negeri 020 Langsung Hulu Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi. *JOM FTK UNIKS*, 1(2), 70–85.
- Nuraini, Tindangen, M., & Maasawet, E. T. (2016). Analisis Permasalahan Guru Terkait Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Inquiry dan Permasalahan Siswa Terkait Kemampuan Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran Biologi di SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(10), 2066–2070.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model*

*Pembelajaran* (Cetakan I). Nizamia Learning Center.

- Nurjanah, I. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint terhadap Kreativitas Mengajar Guru pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tembilahan. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 37–48.
- Pada, H. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Glasser untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi pada Pokok Bahasan Konflik dan Kekerasan di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Kupang. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1–8.
- Pramana, P. M. A. (2020). Model Pembelajaran PAIKEM Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 436–445.
- Prihadi, A., Sarwono, & Santoso, S. (2017). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Komputer Model Simulasi terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Siswa pada Materi Tata Surya di Kelas X SMAN 10 Pontianak Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal GeoEco*, 3(2), 126–132.
- Prihantikasari, N., & Taja, N. (2019). Pengaruh Model PAIKEM Terintegrasi Media Sosial terhadap Tingkat Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas X di SMA PGRI 2 Bandung. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 7(1), 11–20.
- Priyanda, R. (2020). Improvement of Students Mathematic Communication Ability Through Gerlach and Ely Learning Models in SMP IT Baitul Quran Langsa. *Jurnal Dimensi Matematika*, 3(1), 182–188.
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen

- Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II SD Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163–170.
- Putut Wisnu Kurniawan. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran PSSI (Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional) terhadap Hasil Belajar Sejarah. *Jurnal HISTORIA*, 3(2), 99–107.
- Qondias, D., Anu, E. L., & Niftalia, I. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping SD Kabupaten Ngada Flores. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 176–182.
- Rahmat, S. T. (2015). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 196–208.
- Ramdani, E. (2018). Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 1–10.
- Ratnaningsih, S., & Nastiti, G. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Gambar Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Al-Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(2), 275–286.
- Reksiana. (2018). Diskursus Terminologi Model, Pendekatan, Strategi, dan Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 15(2), 199–225.
- Rizkiyah, N. F., & Relmasira, S. (2018). Implementasi Desain



- Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Karakter Untuk Meningkatkan Hasil dan Kebermaknaan Belajar. *Judika: Jurnal Pendidikan Unsika*, 6(2), 26–38.
- Rohidin, R. Z., Aulia, R. N., & Fadhil, A. (2015). Model Pembelajaran PAI Berbasis E-Learning (Studi Kasus di SMAN 13 Jakarta). *Jurnal Studi Al-Quran: Membangun Tradisi Berpikir Qurani*, 11(2), 114–128.
- Rohmawati, A., Umam, M. K., & Alaydrus, M. F. (2019). Strategi Pembelajaran yang Berorientasi pada Aktivitas Peserta Didik. *Journal of Elementary Islamic Education*, 1(2), 45–55.
- Rosyidah, U. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Metro. *Jurnal SAP*, 1(2), 115–124.
- Sabiq, A. F. (2018). *Pendekatan Sainifik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (L. Media (ed.)). Linsser Media Salatiga.
- Sahertian, N. L., Ming, D., Istinatun, H. N., & Sirait, J. R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Jerrold E Kemp di SMP Hanuru. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(2), 143–165.
- Santoso, E. (2018). Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematik Siswa. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 2(2), 80–87.
- Saraswati, N. M. D., Marhaeni, & Natajaya, I. N. (2015). Pengaruh Model PAKEM Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VI SD 4 TONJA Dengan Kovariabel Motivasi Belajar Siswa. *E-*

- Saregar, A. (2016). Pembelajaran Pengantar Fisika Kuantum dengan Memanfaatkan Media Phet Simulation dan LKM Melalui Pendekatan Saintifik: Dampak pada Minat dan Penguasaan Konsep Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi, 5(1), 53–60.* <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.105>
- Sembiring, I., Tarigan, B., & Budiana, D. (2020). Model Kooperatif Team Games Tournament (TGT): Peningkatan Kreativitas, Kerjasama dan Keterampilan Bermain Sepak Bola Siswa Tunarungu. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education, 1(2), 128–140.*
- Setiasih, S. Della, Panjaitan, R. L., & Julia. (2016). Penggunaan Model Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sifat-Sifat Magnet di Kelas V SDN Sukajaya Kecamatan Jatuninggal Kabupaten Sumedang. *Jurnal Pena Ilmiah, 1(1), 421–430.*
- Setiawati, R., Netriwati, & Nasution, S. P. (2018). Desain Model Pembelajaran Gerlach dan Ely yang Berciri Nilai-Nilai Keislaman untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro, 7(3), 371–379.*
- Shofiyah, N., Sidoarjo, U. M., & Reasoning, S. (2018). Model Problem Based Learning (PBL) dalam Melatih Scientific Reasoning Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 3(1), 33–38.*
- Siregar, P. S., Wardani, L., & Hatika, R. G. (2017). Penerapan

- Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif dan Menyenangkan (PAIKEM) pada Pembelajaran Matematika Kelas IVSD Negeri 010 Rambah. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 5(2), 743–749.
- Solichin, M. M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Discovery dalam Pendidikan Agama Islam. *Tadris*, 12(2), 214–231.
- Sudarsana, I. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Peningkatan Mutu Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penjamin Mutu*, 4(1), 20–31.
- Sufairoh. (2016). Pendekatan Sainifik dan Model Pembelajaran K-13. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 5(3), 116–125.
- Suhrman. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Bermuatan Karakter dan Kecerdasan Naturalis terhadap Literasi Sains Siswa. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 8(1), 170–179.
- Sulastrri, Supriadi, U., & Rahmat, M. (2015). Implementasi Pendekatan Sainifik dalam Pembelajaran PAI di SMP Negeri 2 dan SMP Negeri 5 Kota Bandung Tahun 2015. *Tarbawy*, 2(1), 68–81.
- Sundari, H. (2015). Model-Model Pembelajaran dan Pemerolehan Bahasa Kedua/Asing. *Jurnal Pujangga*, 1(2), 106–117.
- Sundawan, M. D. (2016). Perbedaan Model Pembelajaran Konstruktivisme dan Model Pembelajaran Langsung. *Jurnal Logika*, XVI(1).
- Sundayana, R. (2019). Perbandingan Desain Pembelajaran ASSURE dan PPSI untuk Meningkatkan Kemampuan

- Pemecahan Masalah Matematis dan Kemandirian Belajar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 143–154.
- Suwardi. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Sekolah Dasar. *Preceeding Biology Education Conference*, 15, 53–56.
- Syafril. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran PPSI (Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional) pada Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 1 Lembah Melintang. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2(1), 189–198.
- Syafrimar. (2016). Penerapan Model Pembelajaran PAIKEM untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Sekolah Menengah Pertama. *Suara Guru: Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, Dan Humaniora*, 2(3), 255–262.
- Syaifuddin, M. (2017). Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 139–144. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2142>
- Tambak, S. (2017). Metode Cooperative Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Hikmah*, 14(1), 1–17.
- Tayeb, T. (2017). Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 48–55.
- Tibahary, A. R., & Muliana. (2018). Model-Model Pembelajaran Inovatif. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1(1), 54–64.

- Triani, D. A. (2016). Implementasi Strategi Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Tipe Jigsaw di Perguruan Tinggi. *Jurnal Universum*, 10(2), 219–227.
- Wahyuni, H. T., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD. *Edcomtech*, 1(2), 129–136.
- Wardah. (2020). Penerapan Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Team-Assisted Individualization di SMP. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 5(1), 31–40.
- Warman, D. (2018). Implementasi Pembelajaran Tematik Oleh Guru Kelas pada Sekolah Dasar di Kecamatan Lembah Segar Kota Sawahlunto. *Jurnal Al-Fikrah*, 6(2), 185–194.
- Wibowo, A. (2017). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik dan Sainifik terhadap Prestasi Belajar, Kemampuan Penalaran Matematis dan Minat Belajar. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(1), 1–10.
- Wijanarko, Y. (2017). Model Pembelajaran Make A Match untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan. *Jurnal Taman Cendekia*, 1(1), 52–59.
- Yuliana, Jaenudin, R., & Deskoni. (2015). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Muhammadiyah 1 Palembang. *Jurnal Profit*, 2(1), 53–58.
- Zakiah, N. E., Sunaryo, Y., & Amam, A. (2019). Implementasi Pendekatan Kontekstual pada Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berdasarkan Langkah-Langkah Polya. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*,

4(September), 111–120.

Zulvawati, A., Isnaini, M., & Imtihana, A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Islam di SMP Muhammadiyah 4 Palembang. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 1(1), 62–67.



## Profil Penulis



**Lismawati** lahir di Lampung, pada tanggal 28 Juli 1989, Menempuh pendidikan Sarjana (S1) lulus tahun 2011 pada Program studi Kependidikan Islam, di Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka. Kemudian dilanjut Magister (S2) lulus pada tahun 2015 Program Studi Penelitian dan evaluasi pendidikan di kampus yang sama yaitu Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka. Dia memulai karirnya sebagai dosen luar pada tahun 2015 di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka (UHAMKA) Jakarta Program Studi Pendidikan Agama Islam sampai sekarang. Pada Tahun 2015 beliau menjabat sebagai ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Agama Islam UHAMKA. Dewasa ini Aktif fokus penelitiannya pada Evaluasi.



**Fitri liza**, lahir di Tanah Datar Sumatra Barat, pada tanggal 24 Februari 1970, Menempuh pendidikan Sarjana (S1) lulus tahun 1994 pada Program studi Tarbiyah Bahasa Arab IAIN Syarif Hidayatullah, sekarang Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta, Kemudian dilanjutkan Magister (S2) lulus pada tahun

2004 jurusan Bahasa dan sastra Arab University of Delhi India. Sekarang melanjutkan Program Studi Doktor Pengkajian Islam (S3) Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta konsentrasi Bahasa dan Sastra Arab. Memulai karirnya sebagai dosen dan mengajar Bahasa Arab di Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka (UHAMKA) Tahun 1994 (waktu itu masih IKIP Muhammadiyah Jakarta) sampai sekarang. Kegiatan Organisasi di dalam dan diluar kampus sangat banyak. Diantaranya pada tahun 2005-2010 menjabat sebagai ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Agama Islam Uhamka, pada tahun 2009 pernah menjadi tim penggerak Pendidikan Karakter Direktorat Sekolah Dasar, dilanjutkan ditahun yang sama 2009, mengikuti internship di Hamburg Jerman yang diadakan Institut Fur Auslandsbeziehungen (IFA), Kemudian di tahun 2011-2014 beliau dimenjabat sebagai Wakil Dekan Fakultas Agama Islam (FAI) UHAMKA, dan pada tahun 2016-2020 Menjadi Asesor Sekolah Madrasah BAP Propinsi Banten. Kemudian di tahun 2014 - sekarang beliau menjabat sebagai Dekan Fakultas Agama Islam (FAI) UHAMKA. Dewasa ini Aktif menulis artikel pada Jurnal dan fokus penelitiannya pada sastra dan Pendidikan Bahasa Arab, selain itu juga aktif menjadi Anggota Asosiasi Persatuan Guru Bahasa Arab (IMLA') Indonesia.



