

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Keaktifan

1. Pengertian Keaktifan

Proses pembelajaran bukan hanya berkenaan dengan pemahaman bahan ajar, namun juga dengan analisis dan penerapannya pada situasi baru. Pembelajaran afektif (sikap) mencakup pengkajian dan penjelasan tentang perasaan dan hubungan pribadi mereka terhadap materi pelajaran. Pembelajaran aktif atas informasi, keterampilan, dan sikap berlangsung melalui proses penyelidikan atau proses bertanya. Siswa dikondisikan dalam sikap *mencari (aktif)* bukan sekedar *menerima (reaktif)*.¹ Dengan kata lain, mereka mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang mereka ajukan sendiri. Mereka mengupayakan pemecahan permasalahan yang diajukan oleh guru, mereka tertarik untuk mendapatkan informasi atau menguasai keterampilan guna menyelesaikan tugas yang diberikan kepada mereka. Dan mereka dihadapkan pada persoalan yang membuat mereka tergerak untuk mengkaji apa yang mereka nilai dan yakini. Semua ini terjadi apabila siswa dilibatkan dalam tugas dan kegiatan yang secara halus mendesak mereka untuk berpikir, bekerja dan merasa.

Untuk menjadikan pembelajaran menjadi aktif, maka ini tidak tercapai begitu saja, tetapi ada rancangan yang sengaja dibuat, yang menjadi instruksional skenario guru dalam pembelajaran. Dalam panduan program ALIS (*Active Learning in School*) ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh guru yakni :

- 1) Membuat rencana secara hati-hati dengan memperhatikan detail berdasarkan atas sejumlah tujuan yang jelas yang dapat dicapai.

¹ Silberman. *Active Learning (101 cara belajar siswa aktif)*. (Bandung : Nusamedia, 2006). h.

- 2) Memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif dan mengaplikasikan pembelajaran mereka dengan metode yang beragam sesuai dengan konteks kehidupan nyata siswa.
- 3) Secara aktif mengelola lingkungan belajar agar tercipta suasana yang nyaman, tidak bersifat mengancam, berfokus pada pembelajaran serta dapat memaksimalkan waktu, sumber-sumber yang menjamin pembelajaran aktif berjalan
- 4) Menilai siswa dengan cara-cara yang dapat mendorong siswa untuk menggunakan apa yang telah mereka pelajari di kehidupan nyata, dalam hal ini disebut penilaian otentik.²

Keaktifan siswa adalah keterlibatan dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.³

Keaktifan belajar adalah kemampuan aktivitas yang diperoleh anak sekolah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan belajar yang terprogram dan terkontrol yang disebut kegiatan pembelajaran atau kegunaan instruksional, tujuan belajar ialah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.⁴

2. Pengertian Meningkatkan Keaktifan Siswa

Peningkatan aktivitas siswa, yaitu meningkatnya jumlah siswa yang terlibat aktif belajar, meningkatnya jumlah siswa yang bertanya dan menjawab,

² Hamzah. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. (Jakarta : Bumi Aksara, 2011). h 77

³ Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta : PT Rajawali Pers, 2013). h 277

⁴ Mulyono Abdurahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, cetakan ke-2, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2003). h. 37 - 38

meningkatnya jumlah siswa yang saling berinteraksi membahas materi pembelajaran.⁵

3. Jenis – Jenis Keaktifan

Keaktifan belajar banyak macamnya. Para ahli mencoba mengadakan klasifikasi, antara lain Paul D. Dierich dalam Uzer Usman membagi kegiatan belajar menjadi 8 kelompok, sebagai berikut:

- a) Kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain;
- b) Kegiatan-kegiatan lisan (oral). Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi;
- c) Kegiatan-kegiatan mendengar: mendengar penyajian bahan, mendengar percakapan atau diskusi kelompok, mendengar suatu permainan instrumen musik, mendengar siaran radio;
- d) Kegiatan-kegiatan menulis: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat sketsa, atau rangkuman mengerjakan tes, mengisi angket;
- e) Kegiatan-kegiatan menggambar: menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola;
- f) Kegiatan-kegiatan metric: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi) menari, berkebun;
- g) Kegiatan-kegiatan mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, membuat keputusan;
- h) Kegiatan-kegiatan emosional: minat, membedakan, berani, tenang dan sebagainya. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat pada semua kegiatan tersebut di atas, dan bersifat tumpang tindih”.⁶

⁵ Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta : PT Rajawali Pers, 2013). h. 277

⁶ Uzer Usman dan Lilis Setiawati, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*, (Bandung, remaja rosdakarya, 1993), h.81

Pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dalam pembelajaran PAI dan menjadi fokus peneliti adalah kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan mendengarkan, kegiatan menulis, kegiatan mental dan kegiatan metric.

4. Mengembangkan Keaktifan Pembelajaran

Secara sederhana, keaktifan merupakan tugas dalam pembelajaran yang melibatkan pengalaman dan partisipasi langsung peserta didik. Keaktifan pembelajaran sering disebut dengan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), yang merujuk pada berbagai keaktifan mulai dari keaktifan pendahuluan, inti, dan penutup. Istilah yang sering digunakan adalah proses belajar mengajar (*teaching-learning process*).

Proses belajar mengajar adalah interaksi terencana yang mendorong perubahan perilaku bukan hasil dari kematangan atau kejadian yang kebetulan.⁷

Definisi di atas menekankan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan bermuara pada perubahan perilaku peserta didik. Artinya, seluruh rangkaian keaktifan pendahuluan sampai pada keaktifan inti dan penutup dilakukan untuk membelajarkan peserta didik.

a. Keaktifan Pendahuluan

Keaktifan pendahuluan adalah suatu bentuk keaktifan awal untuk memberikan motivasi, menginformasikan pengetahuan dan keterampilan prasyarat yang harus dikuasai, dan tujuan atau standar kompetensi yang akan diperoleh dalam pembelajaran. Motivasi merujuk pada apa yang peserta didik inginkan, pilihan kegiatan yang dilakukan, dan komitmen yang diambil dalam

⁷ Banks, Teresa. *Teaching-learning Process*. <http://www.ncdhhs.gov/dhsr/PrinciplesofAdultLearning2007.pdf> (Diakses 12 Januari 2016)

hubungannya dengan pembelajaran. John Keller memperkenalkan pendekatan model ARCS untuk menjadi dasar dalam membangun motivasi peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran, yang disimpulkan sebagai berikut :

- A = *Attetion* (perhatian)
- R = *Relevance* (hubungan)
- C = *Confidence* (keyakinan)
- S = *Satisfacton* (kepuasan)⁸

Selain pemberian motivasi, kegiatan pendahuluan juga mencakup kegiatan tentang perlunya menginformasikan pengetahuan prasyarat bagi peserta didik yang baru memulai suatu materi pembelajaran dan melakukan apersepsi jika pembelajaran telah memasuki pertemuan kedua atau lebih. Apersepsi adalah suatu proses membangun pemahaman tentang kualitas suatu objek yang berkaitan dengan pengalaman masa lalu. Dengan kata lain, mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Setelah itu guru menginformasikan tentang standar kompetensi atau tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran yang hendak dilakukan.

Jadi, keaktifan pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.⁹

Keaktifan pendahuluan terdiri atas dua bagian, yaitu keaktifan utama dan keaktifan pendukung. Keaktifan utama adalah suatu yang harus ada. Adapun

⁸ Nurdin Ibrahim dan Darlan Sidik, *Prinsip – Prinsip Desain Pembelajaran*. (Jakarta : Kencana, 2013). h. 217

⁹ Semiawan, Conny R. *Catatan Kecil tentang Penelitian dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*. (Jakarta : Kencana, 2007)

keaktifan pendukung boleh tidak ditulis dalam keaktifan pendahuluan, tetapi sering dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran.

Keaktifan	Jenis Keaktifan
Pendahuluan	Keaktifan utama : <ol style="list-style-type: none"> 1. Mencakup motivasi kepada peserta didik (mencakup perhatian, relevansi, keyakinan diri, dan kepuasan) 2. Menginformasikan pengetahuan prasyarat dan atau apersepsi 3. Menyampaikan tujuan atau standar kompetensi. Keaktifan pendukung : <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. 2. Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus

b. Keaktifan Inti

Pelaksanaan kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan inti mengiakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang dapat meliputi proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis

peserta didik. Kegiatan inti menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang dapat meliputi proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

Keaktifan	Jenis Keaktifan
INTI	<p>Keaktifan eksplorasi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam topik/tema materi. 2. Menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar. 3. Memfasilitasi terjadinya interaksi Multi arah. 4. Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. 5. Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan <p>Keaktifan elaborasi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memfasilitasi peserta didik untuk membaca, menulis, mengkaji, atau pemberian tugas, diskusi dan lain – lain agar memunculkan gagasan baru. 2. Memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisa, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa ada rasa takut. 3. Memfasilitasi peserta didik untuk kooperatif, kolaboratif, atau berkompetisi secara sehat. 4. Memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi, menyajikan hasil kerja, dan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan 5. Memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik. <p>Keaktifan konfirmasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, syarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik. 2. Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber

	3. Memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk mendapat pengalaman belajar yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar.
--	--

c. Keaktifan Pendukung

Keaktifan pendukung merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut.

Keaktifan penutup mencakup dua kegiatan: *pertama*, aktivitas penilaian mencakup aktivitas membuat rangkuman yang dapat dilakukan oleh guru maupun bersama-sama dengan peserta didik, begitu juga dengan kegiatan refleksi. *Kedua*, kegiatan tindak lanjut yang mencakup perencanaan, kemudian menyampaikan rencana pembelajaran yang akan datang dengan maksud agar peserta didik dapat mempersiapkan diri dengan berbagai tugas yang diberikan.

Keaktifan	Jenis Keaktifan
Penutup	Keaktifan penilaian: 1. Bersama-sama dengan peserta didik atau sendiri membuat rangkuman dan refleksi kegiatan yang sudah dilakukan 2. Melakukan penilaian terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan termogram 3. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. Keaktifan tindak lanjut :

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merencanakan aktivitas tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan atau/ memberikan tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik 2. Menyampaikan rencana pembelajaran pada teman berikutnya.
--	---

B. Deskripsi Pembelajaran *Index Card Match*

1. Pengertian *Index Card Match*

Tipe *Index Card Match* ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan. Biasanya guru dalam kegiatan pembelajaran memberikan banyak informasi kepada siswa agar materi ataupun topik dalam program pembelajaran tersebut dapat terselesaikan tepat waktu, namun guru terkadang lupa bahwa tujuan pembelajaran bukan hanya materi yang disampaikan dapat diingat oleh siswa. Karena itu dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan peninjauan ulang atau review untuk mengetahui apakah materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa.

Kurniawati (17 September 2009) juga mengatakan bahwa : “ Strategi pembelajaran *Index Card Match* merupakan suatu strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi barupun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas sudah memiliki bekal pengetahuan. ¹⁰

¹⁰Kurniawati, Euis. 2009. *Komparasi Strategi Pembelajaran*.
<http://myaghnee.blogspot.com/2009/02/18>. Diakses pada tanggal 30 November 2016

Pembelajaran *Index Card Match* merupakan pembelajaran kelompok aktif dimana pembelajaran ini melibatkan siswa lebih aktif dalam kegiatan kelompok kecil. Pembelajaran *Index Card Match* (mencari pasangan jawaban) adalah suatu teknik instruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam berbagai *reviewing* strategi (strategi pengulangan). Tipe *Index Card Match* ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan kartu jawaban dan kartu soal.

Berdasarkan pendapat di atas, strategi pembelajaran *Index Card Match* merupakan strategi pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Siswa saling bekerja sama dan saling membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan melemparkan pertanyaan kepada pasangan lain. Kegiatan belajar bersama ini dapat membantu memacu belajar aktif dan kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerja sama kelompok kecil yang memungkinkan untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi.

Model pembelajaran *Index Card Match* (mencari pasangan) adalah strategi yang cukup menyenangkan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas, mereka sudah memiliki bekal pengetahuan.¹¹

Dengan demikian strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* adalah suatu cara pembelajaran aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran dengan teknik mencari pasangan kartu *Index* yang merupakan jawaban atau soal sambil

¹¹ Hisyam Zaini, Bermawiy Munthe, dkk. *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), h. 67

belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan. Strategi pembelajaran *Index Card Match* sebagai suatu alternatif yang dapat dipakai dalam penyampaian materi pelajaran selama proses pembelajaran juga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan.

2. Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran *Index Card Martch*

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Index Card Match* adalah sebagai berikut :

- a) Menyiapkan materi yang sudah dipelajari di rumah, dan atau yang sudah pernah dialami sebagai pengalaman
- b) Buatlah potongan kertas sejumlah peserta didik dikelas, yang berisi tentang pertanyaan dan jawaban
- c) Potongan kertas berisi pertanyaan dibagikan kepada separuh jumlah peserta didik, dan yang berisi jawaban juga sejumlah separuh peserta didik yang hadir.
- d) Peserta didik mencari pasangan soal dan jawabannya, setelah ketemu suruh mereka duduk berdekatan. Dan mulailah satu persatu membacakan atau mencocokkan soal dan jawabannya
- e) Pendidik mengoreksi dengan cara mendengarkan dan sekaligus menjelaskan bahwa model pembelajaran ini sebagai latihan persiapan ujian akhir atau ulang.

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan pendekatan *Active*

Learning tipe *Index Card Match* menurut Melvin L. Silberman antara lain:

1. Pada kartu *Index* terpisah, tulislah pertanyaan tentang apapun yang diajarkan di kelas. Buatlah kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama dengan setengah jumlah siswa.
2. Pada kartu yang terpisah, tulislah jawaban atas masing-masing

- pertanyaan-pertanyaan tersebut.
3. Campurlah dua lembar kartu dan kocok beberapa kali sampai benar-benar tercampur.
 4. Berikan satu kartu pada setiap siswa. Jelaskan bahwa ini adalah latihan pencocokan. Sebagian siswa mendapatkan kartu soal dan sebagian lain mendapatkan kartu jawabannya.
 5. Perintahkan siswa untuk mencari kartu pasangan mereka dan minta untuk duduk berdekatan apabila ada yang sudah menemukan pasangannya.
 6. Bila semua pasangan yang cocok telah duduk bersama, perintahkan kepada setiap pasangan untuk memberikan kuis kepada siswa yang lain dengan membacakan keras-keras pertanyaan mereka dan menantang siswa lain untuk memberikan jawabannya.¹²

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan pendekatan *Active Learning* tipe *Index Card Match* menurut Hisyam Zaini, dkk adalah:

1. Buatlah potongan-potongan kertas sejumlah peserta didik yang ada dalam kelas.
2. Bagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama. Tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
3. Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tadi dibuat.
4. Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
5. Beri setiap peserta didik satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh peserta didik akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.
6. Minta peserta didik untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. Terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
7. Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.
8. Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.¹³

¹² Melvin L. Silberman, *Active Learning* (Yogyakarta: Yappendis, 2001), h. 250

¹³ Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*. (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), h. 67 - 68

Berdasarkan teori-teori di atas maka peneliti memadukan dua teori langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan teori Hisyam Zaini dan Melvin L. Silberman dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti:

1. Buatlah potongan-potongan kertas sejumlah peserta didik yang ada dalam kelas.
2. Bagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama. Tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
3. Bila jumlah siswa ganji yang tidak memiliki sama sekali pasangan maka guru mengambil alih menjadi pasangan siswa atau menyimpan kartu *index* pasangan di atas meja.
4. Pada kartu yang terpisah, tuliskan jawaban atas masing-masing pertanyaan-pertanyaan tersebut.
5. Campurlah dua lembar kartu dan kocok beberapa kali sampai benar-benar tercampur.
6. Beri setiap peserta didik satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh peserta didik akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.
7. Perintahkan siswa untuk mencari kartu pasangan mereka dan minta untuk duduk berdekatan apabila ada yang sudah menemukan pasangannya.
8. Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.

9. Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan

Berdasarkan indikator di atas maka dapat diuraikan bahwa dalam penerapan model pembelajaran tersebut maka terlebih dahulu sebagai awal dalam perencanaan maka guru seharusnya telah menyediakan berbagai saran belajar atau sejenis potongan kertas yang sesuai jumlahnya dengan kelas dimana guru akan mengajar, kemudian dalam potongan kertas tersebut maka telah diisi pertanyaan dan jawaban secara terpisah dari setiap potongan kertas, setelah proses pelajaran berlangsung maka guru akan menjelaskan materi pelajaran dan yang sangat diprioritaskan adalah keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

3. Model Pembelajaran *Index Card Match*

Penerapan model pembelajaran *Index Card Match* pada dasarnya dapat mengasah kemampuan siswa dalam belajar karena dengan pembelajaran ini dapat dinilai cukup rileks dalam penerapannya kepada peserta didik, untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari penerapannya sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi berapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban
2. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang
4. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya: pemegang kartu yang bertuliskan nama tumbuhan dalam bahasa Indonesia akan berpasangan dengan nama tumbuhan dalam bahasa latin (ilmiah)
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
6. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temanya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama.
7. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
8. Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok

9. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.¹⁴

Dari uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran model *Index Card Match* memberikan manfaat bagi siswa, diantaranya sebagai berikut:

1. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan
2. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa
3. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar

Di samping manfaat yang dirasakan oleh siswa, pembelajaran *Index Card Match* mempunyai beberapa kelemahan yaitu:

1. Diperlukan bimbingan guru untuk melakukan kegiatan
2. Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran
3. Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.¹⁵

Berdasarkan kegiatan proses belajar mengajar, siswa nampak lebih aktif mencari pasangan kartu antara jawaban dan soal. Dengan metode pencari kartu pandangan ini siswa dapat mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di dalam kartu yang ditemukannya dan menceritakannya dengan sederhana dan jelas secara bersama-sama. Pada saat guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep/topik tentang mencari pikiran utama dan pikiran penjelas dalam wacana untuk sesi review (satu sisi berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban). Setelah guru memerintahkan siswa untuk mengambil kartu tampak sebagian besar siswa bersemangat dan termotivasi untuk menarik satu kartu soal.

¹⁴ Wahyu. Widyaningsih,. kel. 3 *Cooperative learning sebagai model pembelajaran alternatif untuk meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran matematika*. 2008 Makalah dipublikasikan maelalui <http://tpcommunity05.blogspot.com>. diakses pada tanggal 26 Desember 2016)

¹⁵ *Ibid*

setelah siswa mendapatkan kartu soal, masing-masing tampak memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang. Kelompok dengan pasangannya ingin saling mendahului untuk mencari pasangan dan mencocokkan dengan kartu (kartu soal dan kartu jawaban) yang dimilikinya. Disinilah terjadinya interaksi antara kelompok dan interaksi antar siswa di dalam kelompok dan interaksi siswa di dalam kelompok untuk membahas kembali soal dan jawaban. Guru membimbing siswa dalam mendiskusikan hasil pencarian pasangan kartu yang sudah dicocokkan oleh siswa.

C. Deskripsi Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Islam merupakan usaha sadar yang terencana untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pelajaran/latihan. Pendidikan agama Islam yang pada hakekatnya merupakan suatu proses, dalam perkembangannya dimasukan sebagai rumpun mata pelajaran Aung diajarkan di sekolah maupun pada pendidikan tinggi. Jadi berbicara tentang pendidikan Islam dapat dimaknai pada dua hal yaitu : sebagai proses penanaman ajaran agama islam, dan sebagai bahan kajian yang menjadi materi proses itu sendiri.

Menurut Yusuf Qadrawi dalam Azyumardi Azra, Pendidikan Islam adalah

:

Pendidikan manusia seutuhnya, akal dari hatinya, rohani dan jasmaninya, akhlak dan keterampilannya. Karena itu pendidikan Islam menyiapkan manusia untuk hidup baik dalam keadaan damai maupun perang, dan menyiapkan untuk menghadapi masyarakat dengan segala kebaikan dan kejahatannya, manis dan pahitnya.¹⁶

¹⁶ Azyumardi Azra, *Pendidikan Islam Tradisi dan Modernisasi Menuju Milenium Baru* (Jakarta : Logo Wacana Ilmu, 1999) h. 5

Hasan Langgulung merumuskan bahwa :

Pendidikan Islam adalah sebagai suatu proses penyiapan generasi muda untuk mengisi peranan, memindahkan pengetahuan dan nilai – nilai Islam yang diselaraskan dengan fungsi manusia untuk beramal di dunia dan memetik hasilnya diakhirat.¹⁷

Ahmad D. Marimba dalam Azyumardi Azra, menjelaskan bahwa pendidikan Islam adalah “bimbingan jasmani dan menuju kepada terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran Islam”¹⁸. Penekanan pendidikan Islam pada “bimbingan” bukan pada “pengajaran” yang mengandung konotasi otoritatif pihak pelaksana pendidikan, katakanlah guru, dengan bimbingan yang sesuai dengan ajaran Islam, maka anak didik mempunyai ruang gerak yang cukup luas untuk mengaktualisasikan segala potensi yang dimilikinya. Disinilah guru, lebih berfungsi sebagai *fasilitator* atau petunjuk jalan arah penggalian potensi anak didik. Dengan demikian guru bukanlah segala-galanya sumber informasi, sehingga menganggap didik sebagai botol kosong yang perlu di isi.

Secara lebih teknis, Endang Saifuddin Anshari memberikan penjelasan tentang pengertian pendidikan Islam sebagai berikut:

Pendidikan Islam sebagai suatu proses bimbingan (bimbingan, tuntunan, usulan), oleh subjek didik terhadap perkembangan jiwa (pikiran, perasaan, kemauan, intuisi dan sebagainya). Dan raga objek didik dengan bahan – bahan materi tertentu dan dengan alat perlengkapan yang ada karah terciptanya pribadi tertentu disertai evaluasi sesuai dengan agama Islam.¹⁹

Jika dikaji lebih lanjut pengertian pendidikan agama Islam di atas, terkadang pandangan-pandangan dasar Islam berkenaan dengan manusia dan signifikansi ilmu pengetahuan. Manusia menurut Islam adalah makhluk Allah yang

¹⁷ Hasan Langgulung, *Beberapa Pemikiran Tentang Pendidikan Islam*, (Bandung : Al – ma’rif, 1980) h. 94

¹⁸ Azyumardi Azra, *Op-Cit*, h. 6

¹⁹ *Ibid*, h. 23

paling mulia. Ia terdiri dari jiwa dan raga yang masing-masing mempunyai kebutuhan tersendiri.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Dari hasil seminar pendidikan Islam Se-indonesia tahun 1960, memberikan pengertian pendidikan Islam bertujuan sebagai bimbingan terhadap pertumbuhan rohani dan jasmani menurut ajaran Islam dengan hikmah, untuk mengarahkan, mengajarkan, melatih, mengasuh dan mengawasi berlakunya semua ajaran islam.

Dengan melihat tujuan di atas, baik tujuan pendidikan umum maupun tujuan pendidikan islam, tampaknya ada dua dimensi kesamaan yang ingin diwujudkan yakni : pertama, *dimensi Transendental* yaitu potensi yang mengarah pada kebutuhan ukhrawi, berupa ketakwaan, keimanan dan keikhlasan. Kedua, *dimensi Duniawi* yaitu lebih mengarah pada potensi kodrat materi seperti pengetahuan, kecerdasan, keterampilan, nilai-nilai moral dan sebagainya.

Azyumardi Azra, mengemukakan bahwa :

Pendidikan Islam merupakan salah satu aspek saja dari ajaran Islam secara keseluruhan. Karenanya, tujuan pendidikan Islam tidak terlepas dari tujuan hidup manusia dalam islam, yaitu untuk menciptakan pribadi hamba Allah yang selalu bertakwa kepada-Nya, dan dapat menciptakan kehidupan yang bahagia didunia dan akhirat. Dalam konteks sosial masyarakat, bangsa dan negara, maka pribadi yang bertakwa ini menjadi *rahmatan lil'alam*, baik dalam skala kecil maupun sendiri. Tujuan hidup manusia dalam Islam inilah yang dapat disebut juga sebagai tujuan akhir pendidikan islam.²⁰

Relevan dengan penjelasan di atas, Abuddin Nata menegaskan bahwa tujuan pendidikan Islam memiliki ciri sebagai berikut :

Mengarahkan manusia agar menjadi khalifah Tuhan di muka bumi dengan sebaik-baiknya, yaitu melaksanakan tugas memakmurkan dan mengelola bumi sesuai dengan kehendak Tuhan, mengarahkan manusia agar seluruh pelaksanaan tugas kekhalfahannya dilaksanakan dalam rangka beribadah

²⁰ *Ibid*, h. 6

kepada Allah, serta mengarahkan manusia agar mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.²¹

Tujuan pendidikan di atas menjelaskan tentang tiga aspek yang ingin diwujudkan dalam Pendidikan Islam. Aspek Spiritual yang berkaitan dengan akidah dan iman kepada Tuhan yang Maha Esa, Aspek Psikologis yang berkaitan dengan tingkah laku individual termasuk nilai-nilai akhlak yang mengangkat derajat manusia ke derajat yang lebih sempurna, dan Aspek Sosial yang berkaitan dengan manusia lain atau masyarakat.

Dalam Q.S Ali – Imran (3) : 102 tujuan pendidikan Islam adalah:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اتَّقُوا اللّٰهَ حَقَّ تَقٰوٰتِهٖ
وَلَا تَمُوْتُنَّ اِلَّا وَاَنْتُمْ مُّسْلِمُوْنَ

Artinya : “Wahai orang-orang yang beriman bertakwalah kamu kepada Allah dengan sebenar-benarnya takwa dan janganlah kamu mati kecuali dalam keadaan muslim.”²²

Daud Rasyid menjelaskan, bahwa : “penanaman nilai terhadap bentuk aktivitas keagamaan hanya dapat teraplikasi lewat tuntutan (pembinaan) yang mengarah kepada perubahan prilaku”.²³ Penjelasan ini mengungkapkan bahwa untuk membentuk bangunan penanaman nilai-nilai pendidikan Islam melalui kegiatan pendidikan dan pembelajaran diarahkan pada tiga aspek perubahan yaitu; perubahan pengetahuan dari tidak tahu menjadi tahu, perubahan keterampilan dari tidak mampu menjadi mampu serta perubahan prilaku dari prilaku buruk menjadi berperilaku baik.

²¹ Abudin Nata, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta : Logos Wacana Ilmu, 2001) h. 53-54

²² Alhidayah, *Al – Qur’an Tafsir Perkata Tajwid Kode Angka*, (Jakarta : Kalim, 2010), h. 64

²³ *Ibid*, h. 26

Secara ringkas Azyumardi Azra, Abuddin Nata dan Daud Rasyid merangkumi tujuan pendidikan Islam menjadi lima tujuan umum yaitu:

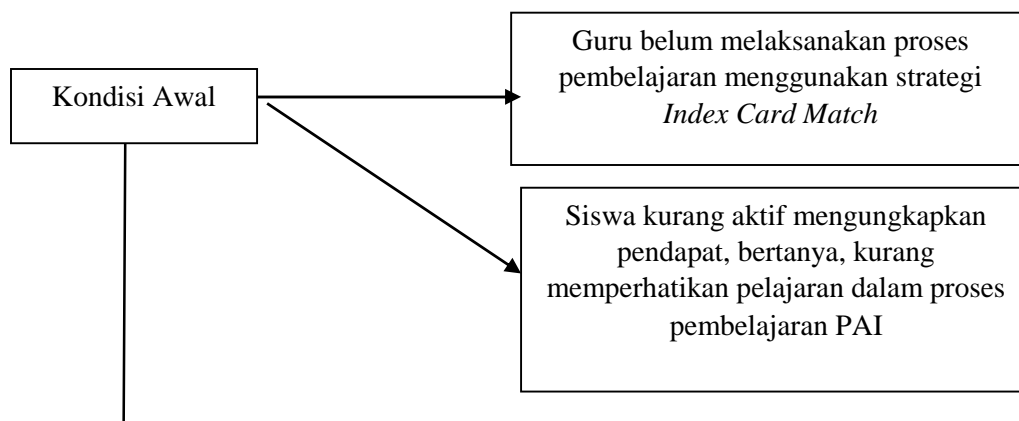
1. Untuk mengadakan pembentukan akhlak yang mulia
2. Untuk persiapan kehidupan dunia dan akhirat
3. Untuk persiapan mencari rezeki dan pemeliharaan segi manfaat, atau profesional.
4. Untuk menumbuhkan semangat ilmiah pada pelajar.
5. Untuk menyiapkan pelajar dari segi, profesional, teknikal, dan keterampilan di masyarakat.

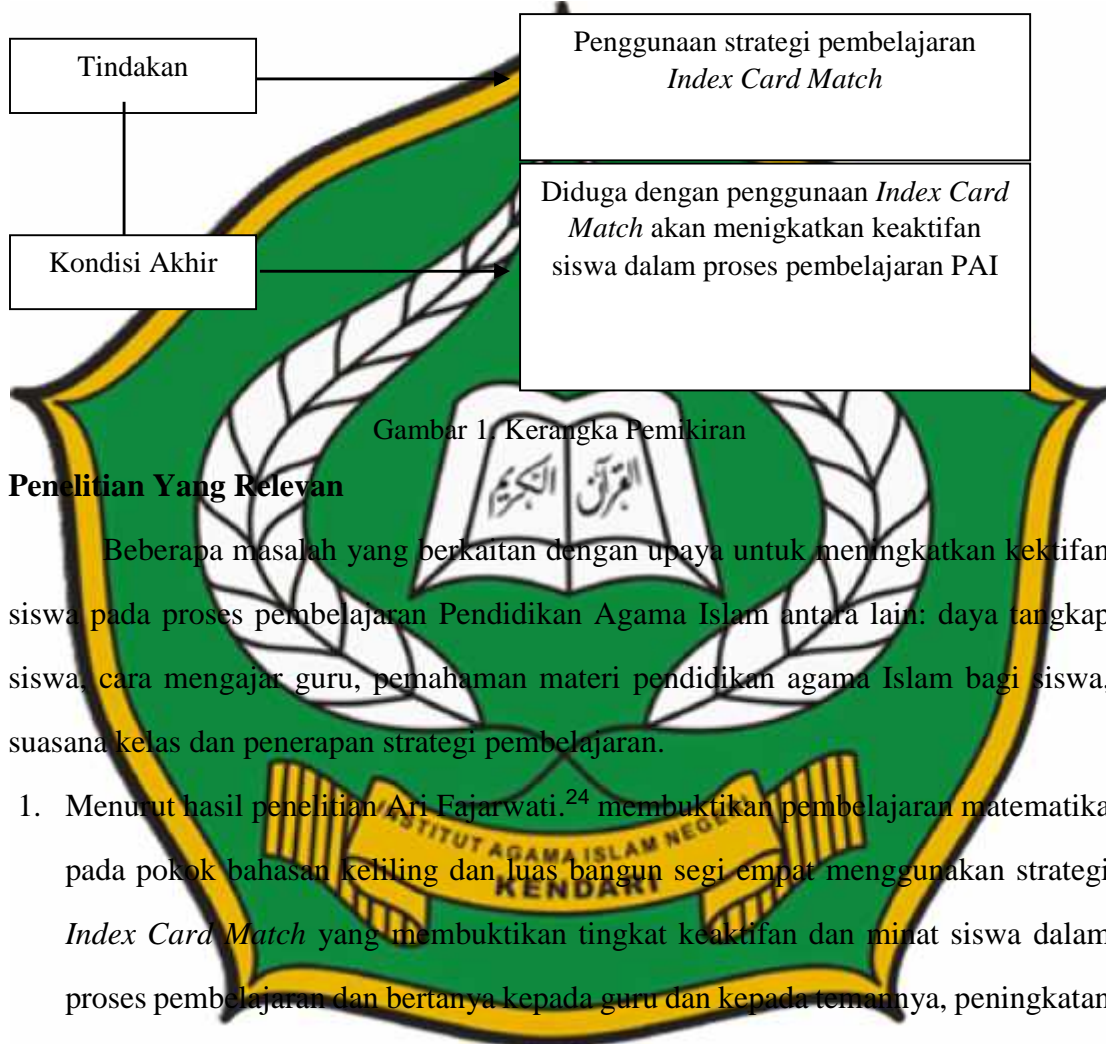
D. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kajian teoritis sebagaimana telah dipaparkan di atas, maka dalam penelitian ini dipandang perlu mengajukan kerangka pemikiran sebagai berikut:

- 1) Penggunaan strategi pembelajaran *Index Card Match* akan mengaktifkan siswa pada waktu proses pembelajaran.
- 2) Penggunaan strategi pembelajaran *Index Card Match* akan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif.
- 3) Adanya keterkaitan antara penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* dengan peningkatan keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Bila digambarkan maka akan tampak sebagaimana siklus berikut ini.





Gambar 1. Kerangka Pemikiran

E. Penelitian Yang Relevan

Beberapa masalah yang berkaitan dengan upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam antara lain: daya tangkap siswa, cara mengajar guru, pemahaman materi pendidikan agama Islam bagi siswa, suasana kelas dan penerapan strategi pembelajaran.

1. Menurut hasil penelitian Ari Fajarwati,²⁴ membuktikan pembelajaran matematika pada pokok bahasan keliling dan luas bangun segi empat menggunakan strategi *Index Card Match* yang membuktikan tingkat keaktifan dan minat siswa dalam proses pembelajaran dan bertanya kepada guru dan kepada temannya, peningkatan dari 1 siswa (2,63%) menjadi 27 siswa (71,05%). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Fajarwati terfokus pada pembelajaran dengan materi keliling dan luas bangun

²⁴ Fajarwati, Ari. 2009. *Upaya Peningkatan Keaktifan dan Minat Siswa dalam Pembelajaran Matematika melalui model Index Card Match (Mencari Pasangan)*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. h. 82 – 83

segi empat, sedangkan dalam penelitian saya fokus penelitian bukan hanya pada satu materi ajar.

2. Dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa keaktifan siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 15,44% yaitu siklus I sebesar 65,44% dan siklus II sebesar 80,88%. Data penelitian tersebut membuktikan bahwa keaktifan siswa dapat ditingkatkan melalui proses belajar mengajar yang menyenangkan dan juga tidak membosankan salah satunya dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif model *Index Card Match*. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada siklus I dan siklus II, proses pembelajaran telah dikatakan berhasil. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan keaktifan siswa dari pra siklus sampai dengan siklus II. Pelaksanaan tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti dalam 2 siklus telah dapat meningkatkan keaktifan siswa.²⁵ Penelitian yang dilakukan oleh Rita Cadrawati dalam pembelajaran Biologi menggunakan metode pembelajaran *index card match* dapat meningkatkan keaktifan siswa di tiap pertemuannya, kartu *index* pertanyaan yang diberikan Rita Cadrawati menggunakan gambar-gambar, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan tidak menyertakan gambar dalam kartu *index* pertanyaan.
3. Peningkatan keaktifan belajar siswa tersebut dapat dilihat dari hasil skala keaktifan belajar siswa siklus I yaitu sebesar 72% (kriteria tinggi) meningkat menjadi 84% (kriteria sangat tinggi) di siklus II. Jumlah siswa yang mencapai indikator keaktifan belajar pun juga mengalami peningkatan, jika pada siklus I sebanyak 56% meningkat menjadi 100% pada siklus II. Selain keaktifan belajar, aktivitas

²⁵ Rita Candrawati, 2014, *Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Biologi Melalui Metode Index Card Match Pada Siswa Kelas VII C Smp Negeri 2 Colomadu Tahun Ajaran 2013/2014* (Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta), h. 10

guru dan siswa juga mengalami peningkatan. Jika pada siklus I aktivitas guru 74% pada siklus II meningkat menjadi 95%. Begitu juga dengan aktivitas siswa, pada siklus I 67% meningkat menjadi 83% pada siklus II.²⁶ Penelitian Novita Sari pada pembelajaran IPS memadukan kartu *index* pertanyaan dengan gambar dan fokus materi pada peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha dan Kerajaan Islam, pembahasan materi di tiap pertemuannya hanya akan membahas materi pelajaran di atas. Sedangkan penelitian yang saya lakukan tidak berfokus pada satu pokok pembahasan materi.



²⁶ Novitasari. 2013. *Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ips Menggunakan Pendekatan Active Learning Tipe Index Card Match (Mencari Pasangan) Pada Siswa Kelas Va Sd Negeri 3 Sedayu* (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta), h. 127