BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Efektivitas Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas berasal dari kata efektif, yang berarti dapat membawa hasil, berhasil guna, pengaruhnya, akibatnya, atau kesannya. Menurut PP nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan bahwa suasana pembelajaran yang efektif yaitu suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, inovatif dan menemukan sendiri. (Amri, 2013: 119). Suatu usaha dikatakan efektif jika usaha itu mencapai tujuannya. Menciptakan kondisi belajar yang efektif penting untuk dijadikan oleh guru, hal ini mengingat belajar yang efektif dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai sesuai dengan tujuan intruksional yang ingin dicapai (Slameto, 2010:26).

Pembelajaran yang efektif tidak dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dicapai oleh siswa, tapi juga mampu memberikan pemahaman yang baik, ketekunan, kedisiplinan, semangat, dan rasa senang saat belajar. Efektivitas, iyalah menunjukan taraf tercapainya suatu tujuan suatu usaha dikatakan efektivitas kalau usaha itu mencapai tujuannya. Secara ideal efektivitas dapat dinyatakan dengan ukuran-ukuran yang agak pasti. (Shadily, 2003: 883)

Efektivitas merujuk pada kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui suatu pengaruh yang dihasilkan dari suatu perlakuan. Efektivitas juga berhubungan dengan masalah bagaimana pencapaian tujuan atau hasil yang diperoleh, kegunaan, atau manfaat hasil yang diperoleh, serta tingkat daya fungsi unsur atau komponen. Untuk

mengukur keefektivan suatu perlakuan adalah dengan melihat apakah tujuan yang ditentukan tercapai dengan baik dan juga dilakukan sesuai prosedur.

Menurut bastian efektivitas dapat diartikan sebagai keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Selain itu efektivitas adalah hubungan antara output atau keluaran kebijakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Selanjutnya istilah efektivitas adalah pencapaian tujuan atau hasil yang dikehendaki tanpa menghiraukan faktor-faktor tenaga, waktu, biaya, pikiran, alat-alat dan lain-lain yang telah ditentukan. (Asnawi, 2013: 6)

Menurut departemen pendidikan dan kebudayaan RI dalam kamus Bahasa Indonesia efektivitas, (berjenis kata benda) berasal dari kata dasar efektiv (kata sifat) yang mengandung beberapa pengertian antara lain:

a. Ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya dan kesannya)
b. Manjur atau mujarab
c. Dapat membawa hasil, berhasil guna
d. Mulai berlaku (Undang-undang, atau peraturan) (RI, 2009: 284)

Dari pengertian diatas maka dapat digambarkan bahwa efektivitas adalah suatu kegiatan yang dapat menghasilkan hasil usaha, karena tercapainya sasaran suatu tujuan yang dicapainya secara ideal dan efisien, sehingga pengaruhnya dinyatakan berhasil dengan ukuran-ukuran manjur dan mujarab dalam membawakan hasil yang memuaskan.

2.1.2 Indikator Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas adalah kondisi dinamis serangkaiyan proses pelaksanaan tugas dan fungsi pekerjaan sesuai denga tujuan dan sarana kebijakan program yang telah

ditetapkan, dengan definisi konseptual tersebut didapat dimensi kajian, yaitu dimensi efektivitas program. (Prawirosentono, 2008: 27)

Menurut Salvin (2009) ada empat indikator yang dapat kita gunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran. keempat indikator tersebut yaitu:

a. Mutu Pengajaran

Mutu pengajaran yaitu sejauh mana penyajian informasih atau kemampuan membantu siswa dengan mudah mempelajari bahan. Mutu pengajaran dapat dilihat dari proses dan hasil pembelajaran. proses pembelajaran dilihat dari kesesuaian antara aktifitas guru dan aktifitas siswa dengan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan. Sedangkan hasil pembelajaran dilihat dari ketuntasan belajar siswa. Menurut Suryosubroto belajar dikatakan tuntas apabila terdapat miniman 85% siswa yang mencapai daya serat yaitu besar dari KKM.

b. Tingkat pengajaran yang tepat

Tingkat pengajaran yang tepat yaitu sejauh mana guru mamastikan bahwa siswa sudah siap mempelajari suatu pembelajaran baru, maksudnya kemampuan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mempelajarinya tetapi belum memperoleh pelajaran tersebut. Tingkat pengajaran yang tepat dilihat dari kesiapan belajar siswa. Menurut Slameto kesiapan siswa dapat dilihat dari 3 aspek, yaitu:

a) Kondisi fisik, mental, dan emosisonal.

b) Kebutuhan-kebutuhan, motiv, dan tujuan.

c) Keterampilan, pengetahuan, dan pengertian lain yang telah dipelajari.

Tingkat pengajaran yang dapat dikatakan efektif apabila siswa sudah siap untuk mengikuti pembelajaran, dilihat dari kriteria kesiapan belajar siswa dengan minimal baik.

c. Insentif

Yaitu sejauh mana guru memastikan bahwa siswa termotivasi untuk mengerjakan tugas tugas pengajaran dan untuk mempelajari bahan yang sedang disajikan. Insentif dilihat dari aktifitas guru dalam memberikan motivasi kepada siswa. Slameto menyebutkan bahwa ada 4 hal yang dapat dikerjakan guru dalam memberikan motivasi kepada siswa, yaitu:

1) Membangkitkan dorongan kepada siswa untuk belajar.
2) Menjelaskan secara konkrit kepada siswa apa yang dapat dilakukan pada akhir pembelajaran
3) Memberikan *riword* terhadap prestasi yang diperoleh sehingga dapat merangsang untuk mencapai prestasi yang lebih baik di kemudian hari.
4) Memberikan kebiasaan belajar yang baik.

Insentif dikatakan efektif apabila usaha guru dalam memberikan motivasi sudah maksimal, dilihat dari kriteria insentif guru minimal baik.

d. Waktu

Adalah sejauh mana siswa diberi cukup banyak waktu untuk mempelajari bahan yang sedang diajarkan. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila siswa dapat menyelesaikan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan. Menurut Sinambela aktivitas siswa yang diamati terkait penggunaan waktu siswa mencakup aspek-aspek berikut:

1) Persiapan awal belajar
2) Menerima materi
3) Melatih kemampuan diri sendiri
4) Mengembangakan materi yang sudah dipelajari
5) Penutup.

Waktu dikatakan efektif apabila siswa dalam menggunakan waktu sudah maksimal, dilihat dari kriteria penggunaan waktu siswa minimal baik. Suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif jika keempat indikator efektivitas pembelajaran efektif.

2.2 Pengertian Strategi

Kata Strategi berasal dari bahasa Yunani, "*strategia*" yang diartikan sebagai "*the art of the general*" atau seni seorang panglima yang biasanya digunakan dalam peperangan. Menurut Rowley and Jackson, adalah alat untuk memancarkan tujuan, visi dan misi organisasi kedalam aktivitas-aktivitas operasional yang terorganisasi dan sistematis, lebih lanjut dipaparkan bahwa starategi pada umumnya tergabung dalam sebuah rencana jangka pendek ataupun jangka panjang. (Chris, 2012: 392)

Dalam pengertian umum, strategi adalah cara untuk mendapatkan kememangan atau mencapai tujuan. Strategi pada dasarnya merupakan seni, dan ilmu menggunakan dan mengembangkan kekuatan (ideologi, politik, ekonomi, sosial-budaya dan hukum) untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Strategi merupakan alat untuk mencapai tujuan, dalam pengembangannya konsep mengenai strategi harus terus memiliki perkembangan dan setiap orang mempunyai pendapat atau definisi yang berbeda mengenai strategi. Menurut Tjiptono

istilah strategi berasal dari bahasa Yunani yaitu strategia yang artinya seni atau ilmu untuk menjadi seorang jendral. Strategi juga bisa diartikan suatu rencana untuk pembagian dan penggunaan kekuatan militer pada daerah-daerah tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. (Tjiptono, 2006: 3)

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, strategi adalah perencanaan dan pengelolaan dengan menggunakan sumber daya bangsa untuk mencapai tujuan atau rencana kegiatan yang cermat untuk mencapai target tertentu dengan menunjukkan taktik oprasionalnya.

2.2.1 Tujuan Strategi

Tujuan Setiap penggunaan strategi pembelajaran dalam proses belajar mengajar tentunya memiliki tujuan yang hendak dicapai. Menurut Gagne dalam *The Conditions of learning and Theory of Instruction*, tujuan strategi pembalajaran dapat dijabarkan sebagai berikut :

a. Mengoptimalkan pembelajaran pada aspek afektif

Afektif berhubungan dengan nilai (value) yang dalam konteks ini adalah suatu konsep yang berbeda dalam pikiran manusia yang sifatya tersembunyi, tidak dalam dunia empiris. Pengoptimalan aspek afektif akan membantu membentuk siswa yang cerdas sekaligus memiliki sikap positif dan secara motorik terampil. Ini yang diharapkan dapat dihasilkan dari penggunaan strategi pembelajaran secara aktif.

b. Mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran

Dalam proses pembelajaran terkadang siswa bersifat pasif sehingga hanya memperoleh kemapuan intelektual (kognitif) saja. Idealnya, sebuah proses pembelajaran menghendaki hasil belajar yang seimbang antara aspek kognitif, afektif

dan psikomotor. Ketika berpasrtisipasi aktif dalam pembelajaran, siswa akan mencari sendiri pengertian dan membentuk pemahamannya sendiri dalam pikiran mereka. Dengan demikian, pengetahuan baru yang disampaikan oleh guru dapat diinterpretasikan dalam kegiatan pembelajaran.

2.2.2 Macam-macam Strategi

a. Strategi Pengorganisasian

Strategi ini disebut sebagai strtuktural strategi, yang mengacu pada cara untuk membuat urutan dan mensintesis fakta, konsep, prosedur dan prinsip yang berkaitan. Strategi Pengorganisasian, lebih lanjut dibedak menjadi dua jenis, yaitu strategi mikro dan strategi makro. Strategi mikro mengacu pada metode untuk pengorganisasian isi pembelajaran yang berkisar pada suatu konsep, prosedur atau prinsip. Strategi makro mengacu pada metode untuk pengorganisasi isi pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu konsep atau prosedur atau prinsip.

Strategi makro berusaha dengan bagaimana memilih, menata urusan, membuat sintesis dan rangkuman isi pembelajaran yang saling berkaitan. Pemilihan isi berdasarkan tujuan pembelajaan yang ingin dicapai, mengacu pada penetapan konsep apa yang diperlukan untuk mencapai tujuan itu. Penataan urusan isi mengacu pada keputusan untuk menata dengan urutan konsep yang akan diajarkan. Pembuatan sintesis diantara konsep prosedur atau prinsip. Pembuatan rangkuman mengacu pada keputusan tentang bagaimana cara melakukan tinjauan ulang konsep serta kaita yang sudah diajarkan.

b. Strategi Penyampaian

Strategi ini merupakan konponen variabel metode untuk melaksanakan proses pembelajaran. Adapun fungsi Strategi Penyampaian ini adalah untuk menyampaikan isi pembelajaran kepada pelajar dan menyediakan informasi atau bahan-bahan yang diperlukan pelajar untuk menampilkan unjuk kerja.

c. Strategi Pengelolaan

Strategi Pengelolaan merupakan komponen variabel metode yang berusaha bagaimana menata interaksi antara belajar dengan variabel metode pembelajaran lainnya. Strategi ini berkaitan dengan pengambilan keputusan tentang strategi pengorganisasian dan strategi penyampaian mana yang digunakan selam proses pembelajaran. paling tidak ada tiga kalisifikasi penting variabel strategi pengelolaan yaitu penjadwalan, pembuatan catatan kemajuan belajar siswa dan mitivasi. (Dharma, 2008: 4-5)

2.3 Strategi Pembelajaran *Card Sort*

2.3.1 Pengertian Pembelajaran *Card Sort*

Metode ini merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik klasifikasi, fakta tentang objek atau mereview informasi. Gerakan fisik yang dominan dalam strategi ini dapat membantu mendimanisir kelas yang jenuh atau bosan.

Card short yakni “strategi pembelajaran berupa potongan-potongan kertas yang dibentuk seperti kartu yang berisi informasi atau materi pelajaran”. (Hisyam Zaini, 2008: 53) Dalam teori yang lain dijelaskan bahwa card short (menshortir kartu) yaitu suau strategi yang digunakan pendidik dengan maksud mengajak siswa untuk

menemukan konsep dan faktamelalui klasifikasi materi yang dibahas dalam pembelajarn". (Yasin, 2008: 131)

Berdasarkan teori-teori di atas bahwa strategi *card short* adalah suatu strategi dalam menyampaikan meteri pelajaran dengan cara guru mempersiapkan potongan-pongan kertas atau media lain sebagai kartu yang berisi materi pelajaran berupa bagian-bagian secara terpisah. Oleh karenanya pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa.

Dalam kegiatan pembejaran ini setiap siswa diberi kartu indeks yang berisi informasi tentang materi yang akan dibahas. Kemudian siswa mengelompok sesuai dengan kartu indeks yang dimilikinya. Setelah itu siswa mendiskusikan dan mempresentasikan hasil diskusi tentang materi dari kategori kelompoknya. Dalam hal ini pendidik lebih banyak sebagai fasilitator dan menjelaskan materi yang perlu dibahas atau materi yang belum dimengerti siswa setelah presentasi selesai. Sehingga strategi *card short* merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolangan sifat, fakta tentang suatu objek atau mereview ilmu yang telah diberikan sebelumnya atau mengulangi informasi.

Strategi *card short* dapat diterapkan apabila guru hendak menyajikan materi atau topik pembelajarn yang memiliki bagian-bagian atau kategori yang luas. Caranya dengan guru menuliskan materi atau bagian-bagiannya kedalam kertas karton atau yang lainnya secara terpisah. Kertas diacak dan setiap siswa dipersilahkan mengambil satu kertas. Setelah siswa memegang kertas tersbut kemudian mencari pasangan siswa lain berdasarkan kategori yang dituliskan. Jika seluruh siswa sudah dapat

menemukan pasangannya berdasarkan kategori yang tepat, mintalah mereka berjajar secara urut kemudian salah satu menjelaskan atau membacakan kategorinya.

2.3.2 Ciri-Ciri Strategi *Card Short*

Dalam strategi *card short* salah satu cirinya adalah pendidik lebih banyak bertindak sebagai fasilitator dan menjelaskan meteri yang perlu dibahas atau materi yang belum dimengerti siswa setelah presentasi selesai. Dengan demikian materi yang telah dipelajari benar-benar dipahami dan dimengerti siswa.

Ciri lain dari strategi ini juga adalah siswa mencari bahan sendiri atau materi yang sesuai dengan kategori tulisan yang diperolehnya dan kemudian siswa mengelompok berdasarkan kartu indeks yang sesuai. Dalam keadaan seperti ini tentu akan menumbuhkan motivasi dalam kegiatan pembelajaran.

2.3.3 Tujuan Strategi *Card short*

Tujuan secara bahasa mengandung arti "arah, maksud atau haluan, dan dalam bahasa Arab tujuan diistilahkan dengan *ghayat* atau *maqashid*, sementara dalam bahasa Inggris diistilahkan dengan *goal*, *purpose*, *objektive* atau *aim*. Secara terminologi tujuan berarti sesuatu yang diharapkan tercapai setelah sebuah usaha atau kegiatan selesai". (Yasin, 2008: 107).

Dari definisi mengenai tujuan sebagaimana keterangan di atas adalah bahwa penggunaan strategi *card short* yaitu untuk mengungkapkan daya ingat atau *recall* terhadap materi pelajaran yang telah dipelajari siswa. Sehingga siswa benar-benar memahami dan mengingat pelajaran yang telah diberikan.

Dalam hal ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menerapkan strategi tersebut agar tujuan pembelajarn dapat tercapai. Hal-hal tersebut diantaranya yaitu:

a) Kartu-kartu jangan diberi nomor
b) Kartu-kartu dibuat dalam ukuran yang sama.
c) Jangan memberi kode apapun pada kartu.
d) Kartu-kartu tersebut terdiri dari beberapa bahasan dan dibuat dalam jumlah yang banyak atau sesuai dengan jumlah siswa.
e) Materi yang ditulis dalam kartu-kartu telah diajarkan dan dipelajari oleh siswa. (Hisyam Zaini, 2008: 61)

2.3.4 Aplikasi Strategi *Card Short*

Mengajar bukanlah semata-mata sebuah persoalan menceritakan sesuai kepada audien saja, atau juga bukan hanya sebagi konsekuensi dari penuangan informasi ke dalam benak siswa, tetapi mengajar adalah suatu proses belajar yang memerlukan keterlibatan mental dan emosi antara pendidik sebagai pengajar dan siswa sebagai pelajar. Untuk membuahkan hasil yang baik perlu adanya kegiatan belajar yang aktif, menyenangkan, bersemangat, dan penuh gairah.

Berkenaan dengan hal ini Melvin L. Silberman mengemukakan yaitu: agar belajar menjadi aktif, siswa harus banyak sekali mengerjakan tugas. mereka harus mengunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif harus gesit, menyenangkan, dan penuh gairah. Siswa bahkan sering meninggalkan tempat duduk mereka, bergerak leluasa dan berfikir keras. (Silberman, 2006: 9)

Langkah-langkah aplikasi pembelajaran *card short* yakni sebagai berikut:

a) Langkah pertama yaitu guru membagikan selembar kartu kepada setiap siswa dan pada kartu tersebut sudah tertuliskan suatu materi. Kartu tersbut terdiri dari kartu judul dan kartu bahasan dari judul tersebut. Kartu judul biasanya menggunakan huruf kapital dan kartu-kartu sub judl menggunakan non kapital.
b) Langkah kedua siswa diminta untuk mencari teman (pemegang kartu judul) yang sesuai dengan masalah yang ada pada kartunya untuk satu kelompok.
c) Langkah ketiga siswa akan berkelompok dalam satu pokok bahasan atau masalah masing-masing.
d) Langkah keempat siswa disuruh menempelkan di papan tulis bahasan yang ada dalam kartu tersebut berdasarkan urutan pembahasan yang dipegangnya.
e) Langkah kelima seorang siswa (pemegang kartu judul) dari masing-masing kelompok untuk menjelaskan dan sekaligus mengecek kebenaran urutan perpokok bahasan.
f) Langkah keenam bagi siswa yang salah mencari kelompok sesuai dengan bahasan diberi hukuman dengan mencari judul materi yang sesuai dengan kartu yang dipegang.
g) Langkah ketujuh guru memberikan penjelasan atau komentar dari permainan tersebut. (Hartono, 2013)

2.3.5 Kegunaan atau Fungsi Pembelajaran *Card Sort*

Card Sort bisa disebut sortir kartu yaitu pemilahan kartu. strategi ini merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta, tentang obyek atau mereview informasi. Dengan

strategi ini yang melibatkan gerakan fisik yang dominan dalam strategi ini dapat berfungsi membantu mendinamiskan kelas yang jenuh dan bosan. Belajar aktif itu sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mendapatkan prestasi belajar yang maksimum.

Ketika peserta didik pasif, atau hanya menerima dari pengajar, ada kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan. Oleh sebab itu, diperlukan perangkat terentu untuk dapat mengikat informasi yang baru saja diterima dari guru. Belajar aktif adalah suatu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian menyimpannya dalam otak. Mengapa demikian? karena salah satu faktor yang menyebabkan informasi cepat dilupakan adalah faktor kelemahan otak manusia itu sendiri. Belajar yang hanya mengandalkan indera pengindaraan mempunyai beberapa kelemahan, padahal hasil belajar seharusnya disimpan sampai waktu yang lama. (Kholidah, 2009: 87)

2.4 Strategi Pembelajaran *Role Playing*

2.4.1 Pengertian Pembelajaran *Role Playing*

Role playing adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. (Prastowo, 2013: 94) Metode *Role Playing* (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik.

Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan model bermain peran ini adalah penentuan topik,

penentuan anggota pemeran. Pembuatan lembar kerja, latihan singkat dialog, dan pelaksanaan permainan peran. (Djamarah, 2005: 237)

Pengalaman belajar yang diperoleh dari model ini meliputi: kemampuan kerjasama, komunikatif, menginterprestasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengekplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecah masalah. (Mulyono, 2012: 45) *Role playing* berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari:

a) Mengambil peran (*role talking*), yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, contoh: berdasar pada hubungan keluarga, tugas jabatan, atau dalam situasi-situasi sosial.
b) Membuat peran (*role making*), yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan.
c) Tawar-menawar peran (*role negotiation*), yaitu tingkat dimana peran peran di negosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lainnya dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang didalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat dan atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang

melibatkan siswa untuk pura pura memainkan peran atau tokoh yang lerlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat.

2.4.2 Tujuan Metode *Role Playing*

Menurut Djamarah dan Zain tujuan penggunaan metode *Role Playing* adalah:

a) Agar peserta didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain
b) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab
c) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan
d) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah

2.4.3 Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Prosedur bermain peran terdiri dari Sembilan langkah, yaitu:

a) Pemanasan (*warming up*)
b) Memilih partisipan
c) Menyiapkan pengamat (observer)
d) Menata panggung
e) Memainkan peran (manggung)
f) Diskusi dan evaluasi
g) Memainkan peran ulang (manggung ulang)
h) Diskusi dan evaluasi kedua
i) Berbagi pengalaman dan kesimpulan (Uno, 2012: 26)

Menurut Djamarah dan Zain langkah-langkah metode *Role Playing* adalah:

a) Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian peserta didik untuk dibahas
b) Ceritkan kepada peseta didik mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut
c) Tetapkan peserta didik yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan perannanya di depan kelas
d) Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu drama berlangsung
e) Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan peranannya (Mulyasa, 2012: 183)
f) Akhiri sosiadrama pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan
g) Akhiri sosiadrama dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada sosiadrama tersebut Jangan lupa menilai hasil sosiadrama sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut

2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing*

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* memiliki kelebihan dan kekurangan yang harus diketahui oleh guru. Berikut ini adalah kelebihan dan kelemahan metode *Role Playing*. Kelebihan metode *Role Playing* adalah:

a) Peserta didik melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif

b) Bakat yang terdapat pada peserta didik dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan tumbuh bibit seni drama dari sekolah

c) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya

d) Peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya

e) Bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain

Dilihat dari kelebihan-kelebihan metode *Role Playing* diatas dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* dapat melatih peserta didik untuk berkerjasama dalam kelompok dan menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan. Adapun Kekurangan Metode *Role Playing* Menurut Taniredja kelemahan metode *Role Playing* adalah:

a) Bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode *Role Playing* ini akan mengacaukan kegiatan berlangsungnya *Role Playing*

b) Memakan waktu yang cukup lama

c) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif

d) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton

Dari uraian kekurangan-kekurang dari metode *Role Playing* di atas dapat disimpulkan bahwa guru harus menguasai langkah-langkah pelaksanaannya dan menyiapkan segala kebutuhan sebaik mungkin agar bermain peran dapat berjalan dengan lancar. Dengan demikian tujuan pembelajaran tersampaikan.

2.4 Pembelajaran Fiqhi

2.4.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun melalui unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. (Taniredja, 2013: 42) Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual dan spiritual seseorang agara mau belajar dengan kehendaknya sendiri. Melalui pembelajaran akan terjadi proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interkasi dan pengalaman belajar. Pembelajaran berbeda dengan mengajar yang pada prinsipnya menggambarkan aktivitas guru, sedangkan pembelajaran menggambarkan aktivitas peserta didik.

Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa Pembelajaran adalah Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran harus menghasilkan belajar pada peserta didik dan harus dilakukan suatu perencanaan yang sistematis, sedangkan mengajar hanya salah satu penerapan strategi pembelajaran diantara strategi-strategi pembelajaran yang lain dengan tujuan utamanya menyampaikan informasih kepada peserta didik. Kalau diperhatikan, perbedaan kedua istilah ini bukanlah hal yang sepele, tetapi telah menggeser paradigma pendidikan, pendidikan yang semula lebih berorientasu pada

“mengajar” (guru yang lebih banyak berperan) telah berpidah pada konsep “pembelajaran” (merencanakan kegiatan-kegiatan yang berorientasi kepada siswa agar terjadi belajar dalam dirinya). (Nara, 2010: 14)

Jadi yang sebenarnya diharapkan dari pengertian pembelajaran adalah usaha bimbingan peserta didik dan menciptakan lingkungan yang mungkin terjadi proses belajar utnuk belajar. Dengan cara demikian, maka peserta didik bukan hanya diberikan ikan, melainkan diberikan alat dan cara menggunakannya untuk menangkap ikan, bahkan diberikan juga kemampuan untuk menciptakan alat untuk menangkap ikan tersebut.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dikaukan oleh pihak peserta didik atau murid. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran. (Sagala, 2010: 62)

2.4.2 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan ukur.

Dengan adanya tujuan, maka guru memiliki pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalamkegiatan belajar. Apabila tujuan pembelajaran sudah jelas dan tegas, maka langkah dan kegiatan pembelajaran akan lebih terarah. Tujuan dalam

pembelajaran yang telah dirumuskan hendaknya disesuaikan dengan ketersediaan waktu, sarana prasarana peserta didik dan kesiapan peserta didik. Sehubungan dengan hal itu, maka seluruh kegiatan guru dan peserta didik harus diarakan pada tercapainya tujuan yang telah diharapkan. (Zain, 2006: 42)

Tujuan merupakan komponene yang dapat mempengaruhi komponen pengajaran lainnya, seperti bahan pembelajaran, kegiatan belajar mengajar, pemilihan metode, alat, sumber dan alat evaluasi. Oleh karena itu, maka seorang guru tidak dapat mengabaikan masalh perumusan tujuan pembelajaran apabila hendak memprogramkan pengajarannya. (Nata A. , 2009: 314)

Jika dilihat dari sisi ruang lingkupnya, tujuan pembelajaran dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

a. Tujuan yang dirumuskan secara spesifik oleh guru yang bertolak dari materi pembelajaran yang akan di sampaikan
b. Tujuan pembelajaran umum, yaitu tujuan pembelajaran yang sudah tercantum dalam garis-garis besar pedoman pengajaran yang dituangkan dalam rencana pengajar yang disiapakan oleh guru. Tujuan khusus yang dirumuskan oleh guru harus memenuhi syarat-syarat, yaitu:
    1) Secara spesifik menyatakan perilaku yang akan dicapai
    2) Membatasi dalam keadaan mana pengetahuan perilaku diharapkan dapat terjadi (konsisi perubahan perilaku)
    3) Secara spesifik menyatakan kriteria perubahan perilaku dalam arti menggambarkan standar minimal perilaku yang dapat diterima sebagai hasil yang dicapai. (Abudin Nata, 2009: 315)

2.4.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individual untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam nteraksi dengan lingkungan. Namun dalam memperoleh suatu perubahan tingkah laku, banyak faktor yang mempengaruhi. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu:

Hamzah B. Uno menjelaskan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar, yaitu:

a. Faktor Internal Siswa

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa terdiri dari dua aspek, yaitu aspek fisiologis dan aspek psikologis.

1) Aspek Fisiologis. Kondisi kesehatan tubuh secara umum mempengaruhi semangat dan kosentrasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran. Faktor kelemahan fisik yang terdapat pada siswa yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar adalah:
   a) Pusat susunan saraf tidak berkembang secara sempurna karena luka atau cacat atau sakit sehingga membaca gangguan yang cenderung menetap.
   b) Pancaindera (mata, telinga, alat bicara) berkembang kurang sempurna, sehingga menyulitkan proses interaksi secara efektif.
   c) Ketidak seimbangan perkembangan dan reproduksi serta berfungsinya kelenjar tubuh, sehingga mengakibatkan kelainan perilaku dan gangguan emosional.

d) Cacat tubuh atau pertumbuhan yang kurang sempurna, yang dapat mengakibatkan kurang percaya diri siswa

e) Penyakit menahun yang dapat mengakibatkan hambatan pada siswa dalam belajar secara optimal.

2) Aspek Psikologis. Banyak faktor psikologis yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar adalah:

a) Tingkat Kecerdasan atau Intelegensi Siswa. Tingkat kecerdasan atau intelegensi (IQ) berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Hal ini dapat diartikan bahwa semakin tinggi tingkat intelegensi siswa, semakin besar kemampuan siswa tersebut untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

b) Sikap Siswa. Sikap adalah gejala internal berupa kecendrungan untuk mereaksi atau merespons terhadap suatu objek. Kecendrungan tersebut dapat memberikan penilaian tentang sesuatu, yang mengakibatkan terjadinya sikap menerima, menolak atau mengabaikan. Akibat dari penerimaan, penolakan, dan mengabaikan kesempatan belajar tersebut berpengaruh terhadap sikap belajarnya.

c) Bakat Siswa. Bakat adalah kemampuan potensial individu untuk mencapai keberhasilan di masa yang akan datang. Itulah sebabnya seorang anak yang berintelegensi sangat cerdas (superior) disebut juga dengan talented child atau anak berbakat.

b. Faktor Intern adalah faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar. Yang dalam faktor intern adalah faktor jasmani, (meliputi: faktor kesehatan, cacat

tubuh) termasuk faktor psikoligis, (meliputi: faktor intelegensi, perharian minat, bakat motif, kematangan, dan kesepian).

c. Faktor Ekstern

Faktor yang berasal dari luar diri siswa yang memberikan kontribusi besar terhadap keberhasilan siswa dalam belajar, seperti faktor pendekatan belajar (seperti penggunaan media, strategi dan metode yang tepat), dan pembinaan disiplin membelajarkan diri, yaitu dengan membangkitkan semangat belajar dengan pemberian penguatan, dan meningkatkan kesadaran siswa akan kemampuan diri sendiri. Dalam kehidupan sehari-hari banyak kita jumpai adanya kebiasaan belajar yang dapat menurunkan keberhasilan siswa dalam belajar. Kebiasaan tersebut antara lain adalah:

1) Belajar pada saat menjelang ujian atau tes akan diadakan
2) Belajar dilakukan secara tidak teratur, misalnya tidak adanya jadwal belajar
3) Menyia-nyiakan waktu belajar atau pada saat belajar, siswa lebih banyak bermain. (Uno, 2011: 198-202)

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar dapat dilihat oleh dua faktor, yaitu faktor internal, yaitu faktor dari dalam diri siswa berupa aspek fisiologis dan aspek psikologis, dan pendekatan belajar, yaitu berupa penggunaan media (strategi dan metode yang tepat), dan pembinaan disiplin membelajarkan diri.

2.4.4 Pengertian Fiqhi

Fikih menurut bahasa berarti paham, mengerti dan paham yang dimaksud disini adalah kepahaman dalam masalah agama (syariat) yang diajarkan Allah SWT dan Rosulnya.

Dalam sebuah Hadist yang diriwayatkan oleh Imam Bukhori, Nabi Muhammad SAW bersabda, barang siapa yang dikehendaki Allah SWT menjadi orang yang baik disisinya, niscaya diberikan kepadanya pemahaman yang mendalam dalam pengetahuan agama (HR Bukhori).

Adapun Secara istilah fiqih adalah ilmu tentang hukum-hukum syar'i yang bersifat amaliyah, yang digali dan ditemukan dari dali-dalil yang tefsili, sedangkan pengertian Fiqih menurut terminologi para Fuqoha (ahli Fiqih) adalah tidak jauh dari pengertian Fiqih menurut etimologi, hanya saja pengertian Fiqih menurut terminologi lebih khusus dari pada menurut etimologi. Fiqih menurut terminologi adalah pengetahuan pengetahuan tentang hukum-hukum syara mengenai perbuatan manusia yang diambil dari dalil-dalil yang rinci (detail). (Muhammad, 2011: 1) Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa pembahasan ilmu Fiqih itu ada dua macam yaitu:

a. Pengetahuan tentang hukum hukum syara mengenai perbuatan manusia yang praktis, oleh kerena itu hukum-hukum mengenai keyakinan seperti keesaan Allah SWT oleh para Rosul.
b. Pengetahuan tentang dalil-dalil yang rinci (mendetail) pada setiap permasalah

2.4.5 Tujuan Pembelajaran Fiqhi

Tujuan akhir pembelajaran Fiqhi adalah untuk mencapai keridhoan Allah SWT dengan malaksanakan syariahnya dimuka bumi ini sebagai pedoman hidup

indifidual, hidup berkeluarga, maupun hidup bermasyarakat, agar hidup ini sesuai dengan syariah, maka dalam kehidupan terlaksana nilai-nilai keadilan, kemaslahatan, mengandung rahmat dan hikmah.

2.4.6 Kegunaan Ilmu Fiqhi

Kegunaan mempelajari ilmu Fiqhi bisa dikemukakan sebagai berikut :

a. Mempelajari ilmu Fiqhi berguna dalam memberi pemahaman tentang berbagai aturan secara mendalam, dengan mengetahui ilmu Fiqih, kita akan tahu aturan aturan secara rinci mengenai kewajiban dan dalam rumah tangga dan hak kewajiban dalam masyarakat.
b. Mempelajari ilmu Fiqhi berguna sebagai patokan untuk bersikap dalam menjalani hidup dan kehidupan, dengan mengetahui ilmu Fiqhi kita akan tahu mana perbuatan-perbuatan yang baik yang sah dan yang batal.

2.4.7 Tujuan Pembelajaran Fiqhi di Madrasah Aliyah

Fiqih di Madrasah Aliyah bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam secara terperinci dan menyeluruh baik berupa dalil naqli dan aqli, pengetuhuan dan pemahaman tersebut diharapakn dapat menjadi pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial.

2.4.8 Fungsi Pembelajaran Fiqhi di Madrasah Aliyah

a. Menanamkan nilai-nilai dan kesadaran peserta didik kepada Allah SWT.
b. Membentuk kedisiplinan dan rasa tanggung jawab sosial di Madrasah dan di Masyarakat.
c. Meneguhkan keimanann ketakwaan kepada Allah SWT, serta menanamkan akhlak peserta didik.

2.5 Kajian Relevan

Kajian relevan digunakan untuk mencegah terjadinya kesamaan penelitian yang sudah ada dengan penelitian yang akan dilaksanakan dengan penelitian ini, peneliti menemukan ada beberapa peneliti yang sama dan penelitian tersebut digunakan sebagai acuan perbandingan antara penelitian yang peneliti teliti dengan penelitian yang sudah ada sebelumnya. Karna fokus dalam setiap penelitian berbeda beda, maka hasil yang dikemukakan juga berbeda.

Adapun kajian relevan sebagai berikut:

No	Nama Peneliti	Judul Peneliti	Perbedaan	Persamaan
1	Zakiatul Hilal, 2014	Efektivitas Implementasi Strategi Pembelajaran Aktif dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 1 Slemen	a. Lokasi penelitian b. Fokus penelitian c. Lebih menekankan apa saja efektivitas dalam penerapan strategi pembelajaran aktif d. Metode yang digunakan yaitu	Mengenai strategi pembelajaran aktif

			ceramah, diskusi, CTL, tugas belajar dan resitasi.	
Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan starategi Pembelajaran Aktif dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 1 Slemen cukup beragam. Proses pembelajaran PAI sudah cukup dengan silabus dengan RPP. Meskipun RPP itu sendiri masih kurang lengkap, tetapi pembelajaran yang terjadi lebih baik dari apa yang telah direncanakan di RPP. Kegiatan pembelajaran yang terjadi cukup membuat siswa dapat belajar dengan baik.				
2	Intan Azizah : 2006	Efektivitas Strategi *Card Sort* Dan *Index Card Match* Dalam Pembelajaran Agama Islam Di Kelas IV SD Negeri Saren 2 Kalijamber Sragen tahun ajaran 2005/2006	a. Lokasi penelitian b. Fokus penelitian *c.* Starategi belajar yang digunakan yaitu *Card Sort* Dan *Index Card Match*	a. Mengenai penerapan staregi pembelajaran aktif b. Tujuan penelitian
Adapun hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa strategi "Index Card Match" lebih efektif dari pada strategi "Card Sort" bila digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas IV SD Negeri Saren 2 Kalijamber Sragen tahun				

ajaran 2005/2006.				
3	Asep Abdul Rohman: 2009	Efektivitas pembelajaran pendidikan agama Islam di MAN 13 Jakarta	a. Lokasi penelitian b. Fokus penelitian c. Metode penelitian	a. Tujuan penelitian b. Mata pelajaran fiqhi
Adapun hasil peneliti ini menunjukan bahwa respon Madrasah beragam, ada yang menerepkan Pendidikan Agama Islam (PAI) secara terpadu, yang didalamnya terkandung materi Al-Qur'an Hadis, Akidah Akhlak, Fiqhi, dan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), model ini biasa disebut *integrated system*. Ada juga yang menerapkan bahwa materi tersebut menjadi mata pelajaran tersendiri. Model ini biasa disebut dengan rumpun PAI/*separated system.*				