

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakekat Strategi *Critical Incident* (Pengalaman Penting)

1. Pengertian Strategi *Critical Incident* (Pengalaman Penting)

Strategi *Critical Incident* (Pengalaman Penting) Suatu Strategi Yang Mana Siswa Harus Mengingat Dan Mendiskripsikan Pengalaman Masa Lalunya Yang Menarik Dan Berhubungan Serta Berkaitan Dengan Pokok Bahasan Yang Akan Disampaikan. Lalu Guru Menyampaikan Materi Dengan Menghubungkan Pengalaman Yang Dimiliki Oleh Siswanya.¹

Dari sisi inilah dapat dimengerti bahwa pembelajaran yang diinginkan adalah suatu proses pembelajaran yang memposisikan peserta didik pada posisi sentral subyek yang aktif menggali informasi dari berbagai sumber terkait pada masalah yang dihadapi dari proses pengalamannya dengan kemampuan mendeskripsikan pengalaman masa lalu yang bermakna terkait pada materi pelajaran.

Strategi *Critical Incident* (Pengalaman penting) adalah di ilhami dari problem-problem masalah yang dijumpai dalam proses pembelajaran, kemudian para praktisi pendidikan mulai menggagas guna mengatasi masalah yang ada, maka di rumuskanlah strategi pembelajaran aktif, “pembelajaran aktif itu sendiri berasal dari kata *active* dan *Learning* yang artinya pembelajaran”². Jadi dengan

¹ Udin, <http://syahrudin.wordpress.com/mengurangi-kebosanan-siswa-melalui-berbagai-metode-mengajar> diakses 24 November 2016.

² Sutrisno, *Revolusi Pendidikan Di Indonesia*, (Yogyakarta: Ar Ruzz, 2005), h. 32.

ini belajar membutuhkan keterlibatan secara penuh dan sekaligus tindakan, hal ini senada dengan apa yang dikemukakan oleh silberman.

Belajar bukan merupakan konsekuensi otomatis dari penyampaian informasi kepada siswa tetapi belajar membutuhkan keterlibatan mental dan tindakan sekaligus. Pada saat belajar itu aktif, siswa melakukan sebagian pekerjaan belajar, mereka mempelajari gagasan-gagasannya, memecahkan berbagai masalah-masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari,³

Pengertian di atas dapat dipahami bahwa pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik belajar secara aktif, ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Mereka secara aktif menggunakan otak baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa-apa yang baru mereka pelajari kedalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Dengan belajar aktif ini, “peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik, dengan cara ini biasanya peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar bisa maksimal.”⁴

Belajar aktif sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Ketika peserta didik pasif, ada kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan. Belajar aktif adalah salah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian menyimpannya dalam otak, agar otak dapat memproses informasi yang baik, maka akan membantu kalau terjadi proses refleksi secara internal. “ini ditegaskan kembali” jika peserta didik diajak untuk

³ Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusa Media, 2006), h. 9.

⁴ Hisyam Zaini Dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insane Madani, 2008), h. 16.

berdiskusi, menjawab pertanyaan, atau membuat pertanyaan, maka otak mereka akan bekerja lebih baik sehingga proses belajar mengajar dapat terjadi dengan lebih baik pula''⁵

Belajar aktif tidak dapat terjadi tanpa adanya partisipasi siswa, terdapat berbagai cara untuk membuat proses pembelajaran yang mengakibatkan keaktifan siswa dan mengasah ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Proses pembelajaran dalam memperoleh informasi, keterampilan dan sikap akan terjadi melalui proses pencarian dari diri siswa, dengan cara bermain dan belajar kelompok, menurut teori :

1. Bermain bukan hanya merupakan cara unik anak untuk belajar mengenai dunianya, tetapi juga cara mereka untuk belajar tentang diri sendiri dan bagaimana mereka menempatkan diri dalam dunianya, mengembangkan pengetahuan dan memperdalam pemahaman mereka melalui siklus belajar yang berulang-ulang.
2. Bermain aktif juga mendorong pemaknaan akan suatu konsep secara personal. Anak akan lebih mudah mengingat situasi, ide, dan keterampilan yang dianggap relevan dengan kondisi dan keadaan mereka.
3. Kegiatan belajar berbasis permainan juga memberikan kesempatan pada anak untuk mempelajari berbagai keterampilan serta mengembangkan perasaan. Dalam bermain bebas anak dapat mengembangkan kreativitasnya dan mencoba berbagai alternatif solusi untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi dalam permainan. Dengan demikian, mereka meningkatkan kemampuan

⁵ *Ibid.*, h. 17.

perencanaan, berpikir logis, memahami hubungan sebab-akibat, dan pemecahan masalah yang merupakan keterampilan penting dalam kehidupan nyata.⁶

Karena bermain seringkali melibatkan aktivitas fisik, maka sangat erat kaitannya dengan perkembangan kemampuan motorik kasar, motorik halus, dan skema tubuh. Dengan kemampuan tersebut anak akan merasa lebih percaya diri, stabil, mampu mengkoordinasikan gerakan yang merupakan modal dasar contohnya dalam kegiatan olah raga, duduk dikelas, menulis, dan sebagainya. Perkembangan sosial dan emosional Sebagai makhluk sosial, manusia memiliki kebutuhan dasar untuk merasa menjadi bagian dari kelompok dan belajar untuk berfungsi dalam suatu kelompok dengan komposisi dan peranan yang berbeda-beda. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam berinteraksi seperti menunggu giliran, mengungkapkan perasaan dan keinginan secara adaptif, berkomunikasi, dan mematuhi aturan-aturan sosial. Selain itu, bermain dengan orang lain juga memberikan kesempatan bagi anak untuk menyesuaikan tindakan mereka dengan orang lain, memahami sudut pandang dan kebutuhan orang lain, mengatur emosi dan mengendalikan diri, serta berbagi kekuasaan, tempat, dan ide dengan teman bermain.⁷

Para siswa sebaiknya dikondisikan berada dalam suatu bentuk pencarian dari pada suatu bentuk reaktif, yakni mereka mencari jawaban terhadap

⁶ [https://. Frost, Wortham, & Reifel wordpress.com/2013/10/12/teori-permainan-game-](https://.Frost,Wortham,&Reifel.wordpress.com/2013/10/12/teori-permainan-game-), di akses pada tgl 13 November 2017

⁷ Cynthia Stohl dan Linda L. Putnam, *Communication in Bona Fide Groups: A Retrospective dan Prospective Account* (Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2003), hal. 399-414

pertanyaan baik yang dibuat oleh guru maupun yang ditentukan oleh siswa sendiri,” semua ini dapat terjadi ketika siswa diatur sedemikian rupa sehingga berbagai tugas dan kegiatan yang dilaksanakan sangat mendorong mereka untuk berfikir, bekerja, dan merasa.”⁸

2. Tujuan Strategi *Critical Incident* (Pengalaman Penting)

Setiap Strategi pasti mempunyai tujuan masing-masing, adapun tujuan dari Strategi *Critical Incident* (Pengalaman Penting) ialah usaha untuk melibatkan peserta didik aktif sejak dimulainya pembelajaran dengan meminta peserta didik untuk mengungkapkan pengalaman yang mereka miliki terkait pada materi atau masalah yang hendak dikaji. Hal ini juga serupa dengan apa yang di tulis Ahmad Sabri dalam bukunya strategi belajar mengajar dan micro teaching bahwa “strategi ini mempunyai tujuan untuk melihat siswa sejak awal dengan melihat pengalaman mereka.”⁹

Kontek Strategi *Critical Incident* (Pengalaman Penting) harapan banyak dan begitu besar untuk menjadikan proses belajar lebih bermakna dengan usaha mengkonstruksi kembali pengalaman-pengalaman yang ada pada benak siswa dikaitkan dengan kontek materi yang diterima pada saat proses pembelajaran, dengan ini memori ingatan siswa dituntut aktif mendeskripsikan sejumlah pengalaman-pengalaman penting guna memecahkan masalah yang dihadapi.

⁸ Sutrisno, *Op.Cit.*, h. 93-94.

⁹ Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, (Ciputat: Quantum Teaching, 2005), h. 122.

3. Langkah-langkah Penerapan Strategi *Critical Incident* (Pengalaman Penting)

Strategi *Critical Incident* (Pengalaman Penting) dalam penerapannya mempunyai langkah-langkah atau prosedur-prosedur yang harus dijalani, Hisyam Zaini menyebutkan prosedur/langkah-langkah dalam aplikasi Strategi *Critical Incident* antara lain :

- 1) Guru menyampaikan kepada peserta didik topic atau materi yang akan dipelajari dalam pertemuan.
- 2) Guru meminta kepada peserta didik untuk mengingat-ingat pengalaman mereka yang tidak terlupakan yang sesuai dan berhubungan dengan materi yang akan disampaikan.
- 3) Guru memberikan kesempatan beberapa menit kepada peserta didik untuk berfikir tentang pengalaman mereka.
- 4) Guru meminta peserta didik untuk mengungkapkan pengalaman mereka yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan pada setiap pertemuan.
- 5) Guru menyampaikan materi dengan mengaitkan pengalaman-pengalaman yang telah diungkapkan oleh peserta didik.
- 6) Setelah kegiatan selesai guru menyimpulkan Pelajaran.¹⁰

Item-item prosedur pelaksana Strategi *Critical Incident* dilihat strategi ini cukup sederhana tetapi meyakinkan bahwa prosesnya mampu mengaktifkan peserta didik, karena faktor utama dalam proses pembelajaran adalah mereka, jadi setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk mendeskripsikan pengalaman penting terkait pada materi ajar, sedangkan siswa lainnya mencermati, memahami dan mengoreksi hal-hal yang dianggap tidak sesuai dengan hakekat kajian materi yang sedang dibahas.

¹⁰ Hisyam Zaini, *Op.Cit.*, h.4.

4. Kelebihan Dan Kekurangan Strategi *Critical Incident* (Pengalaman Penting)

Setiap metode ataupun strategi pasti mempunyai hal-hal tertentu yang menjadikan ciri khas sehingga ada kelebihan-kelebihannya dan sekaligus juga pasti tak luput dari apa yang dinamakan kekurangan masing-masing, karena pada dasarnya semuanya adalah merupakan formulasi ciptaan manusia dalam upaya memperbaiki hal yang ada, tapi hakikatnya tidak ada karya manusia yang mencapai predikat sempurna, begitu pula strategi *Critical Incident* (Pengalaman Penting) juga mempunyai kelebihan dan kekurangan.

Strategi *Critical Incident* mempunyai kelebihan dan kekurangan antara lain : strategi ini sangat cocok jika diterapkan untuk materi-materi yang bersifat praktis seperti materi Kisah Para Nabi dan Kisah Para Sahabat, tetapi strategi ini kadang kala sedikit susah bila diterapkan pada materi yang bersifat Teoritis.”Disebabkan hakikatnya guna mengungkapkan kejadian yang pernah dialami, tetapi tidak menuntut kemungkinann formulasi Strategi *Critical Incident* bisa diaplikasikan pada materi yang sifatnya Teoritis.¹¹

Disamping itu Strategi ini juga mempunyai banyak kelebihan sesuai apa yang diungkapkan oleh Suwardi, dalam *Manajemen Pembelajaran* menurutnya bahwa untuk mengaktifkan siswa sejak dimulainya pembelajaran.

Selain itu Strategi ini baik digunakan untuk tujuan Pembelajaran yang mengajarkan peserta didik untuk lebih berempati, strategi ini juga lebih baik digunakan untuk kelas dengan jumlah sedikit dan tidak terlalu banyak agar siswa tidak malu untuk mengungkapkan pengalamannya.¹²

¹¹ Ghufroon, <http://ghufroon-nuddaroin.blogspot.com>, manajemen - pembelajaran . html. Diakses 14 November 2016

¹² Suwardi, *Manajemen Pembelajaran*, (Surabaya: Jp Books, 2007), h. 63

B. Hakekat Hasil Belajar Siswa

1. Deskripsi Hasil Belajar

Menurut Moedjono dan Dimiyanti, hasil belajar adalah interaksi tindak belajar murid dan tindak belajar yang dilakukan guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi, sedang tindak belajar merupakan puncak dari proses belajar dengan meningkatnya kemampuan. Sedangkan menurut Menurut Oemar Hamalik mengemukakan bahwa hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti¹³

Menurut Abdurrahman hasil belajar terdapat tiga ranah antara lain kognitif, afektif, dan psikomotor. yaitu dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilain.
- 2) Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif memiliki lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi, dan karakteristik dengan suatu nilai.
- 3) Ranah Psikomotor, meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).¹⁴

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu peningkatan kemampuan yang dipeoleh peserta didik melalui penyampaian informasi dan pesan oleh guru setelah proses pembelajaran berlangsung untuk menyelesaikan tugas-tugas belajar, yang berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik yang diukur menggunakan tes ataupun nontes.

¹³Yania Risdiawati, *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions (Stad) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Imogiri Tahun Ajaran 2011/2012*, Skripsi Jurusan Pendidikan Akutansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, 2012 h. 19.

¹⁴Abdurrahman, Mulyono, "Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar, Jakarta: Rineka Cipta," *Ilmu Pendidikan* 1, No. 2, (2015): 250.
<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pip/article/view/7729>.

Dan adapun Hamalik menyatakan bahwa:

Hasil belajar tampak sebagai proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan, dan sebagainya.¹⁵

Pendapat Hamalik di atas lebih menekankan pada pencapaian/ perubahan yang terjadi pada peserta didik. Orang yang belajar harus terjadi peningkatan pada dirinya. Menurut Sudjana hasil belajar yang dicapai peserta didik melalui proses belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri peserta didik.
2. Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya.
3. Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya.
4. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik secara menyeluruh (komprehensif).
5. Kemampuan peserta didik untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan diri terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.¹⁶

2. Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar berupa prestasi belajar atau kinerja akademik yang dinyatakan dengan skor atau nilai, pada prinsipnya pengungkapannya hasil belajar ideal itu meliputi segenap ranah psikologis yang berupa akibat pengalaman dan proses belajar, dalam tujuan pendidikan yang ingin dicapai kategori dalam bidang ini yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, ketiga aspek tersebut tidak dapat

¹⁵ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), h. 155.

¹⁶ Sudjana, *op. cit.*, hh. 56-57.

dipisahkan karena sebagai tujuan yang hendak dicapai, dengan kata lain tujuan pengajaran dapat dikuasai siswa dalam mencapai tiga aspek tersebut, dan ketiganya adalah pokok dari hasil belajar. Adapun hasil belajar yang ideal dituntut memenuhi 3 aspek sekaligus yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

1) Aspek kognitif

Dalam hubungan dengan satuan pelajaran, ranah kognitif memegang peranan paling utama yang menjadi tujuan pengajaran pada umumnya adalah peningkatan kemampuan siswa dalam aspek kognitif. Aspek kognitif dibedakan atas enam jenjang menurut taksonomi Bloom, antara lain meliputi:¹⁷

a. Pengetahuan (*knowledge*)

Pengetahuan adalah aspek yang paling dasar dalam taksonomi Bloom. Seringkali disebut aspek ingatan (*recall*). Dalam jenjang kemampuan ini seseorang dituntut untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, fakta atau istilah-istilah dan lain sebagian tanpa mengerti atau dapat menggunakannya.

b. Pemahaman (*comprehension*)

Kemampuan ini umumnya mendapat penekanan dalam proses belajar mengajar, siswa dituntut memahami dan mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang tanpa keharusan menghubungkannya dengan hal-hal lain.

c. Penerapan (*application*)

Dalam jenjang kemampuan ini dituntut kesanggupan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip serta teori dalam situasi baru dan konkret. Situasi dimana ide, metode dan lain-lain yang dipakai itu harus baru, karena apabila tidak demikian, maka kemampuan yang diukur bukan lagi penerapan tetapi ingatan semata-mata.

d. Analisis (*analysis*)

¹⁷ M. Daryanto, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), h. 103-107.

Dalam jenjang kemampuan ini seseorang dituntut untuk dapat menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen-komponen pembentukannya.

- e. Sintesis (*synthesis*)
Pada jenjang ini seseorang dituntut untuk dapat menghasilkan sesuatu yang baru dengan jalan menggabungkan berbagai faktor yang ada.
- f. Penilaian (*evaluasi*)
Dalam jenjang ini seorang dituntut untuk dapat mengevaluasi situasi keadaan, pernyataan dalam konsep berdasarkan suatu criteria tertentu. Yang penting dalam evaluasi adalah menciptakan criteria tertentu.¹⁸

2) Aspek Afektif

Aspek afektif meliputi 5 jenjang kemampuan, meliputi:

- a. Menerima (*receiving*), yakni kepekaan dalam menerima rangsangan (*stimulus*) dari luar yang datang pada siswa, baik dalam bentuk masalah situasi dan gejala.
- b. Menjawab (*responding*), yakni reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar.
- c. Menilai (*valuing*), yakni berkenaan dengan penilaian dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus.
- d. Organisasi (*organization*), yakni pengembangan nilai ke dalam suatu system organisasi, termasuk menentukan hubungan suatu nilai dengan nilai lain dan kemandapan, prioritas nilai yang dimilikinya.
- e. Karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai (*Characterization by a value or value complex*).¹⁹

3) Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak seseorang. Adapun tingkatan keterampilan itu meliputi:

- a. Gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang sering tidak disadari sudah merupakan kebiasaan).
- b. Keterampilan pada gerakan-gerakan.

¹⁸ *Ibid.*, h. 108 – 113.

¹⁹ Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h. 154-155.

- c. Kemampuan dan ketepatan.
- d. Gerakan-gerakan yang berkaitan dengan skill, mulai dan keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- e. Kemampuan yang berkenaan dengan non discursive komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretative.²⁰

3. Indikator, Tingkat, dan Penilaian Hasil Belajar

1) Indikator Hasil Belajar

Indikator yang dijadikan tolak ukur dalam menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dikatakan berhasil, berdasarkan ketentuan kurikulum yang disempurnakan, dan saat ini digunakan adalah:

- a. Daya serap terhadap bahan pelajaran yang telah diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.
- b. Prilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran atau intruksional khusus (TIK) telah dicapai murid baik secara individu maupun kelompok.²¹

2) Tingkat Keberhasilan Belajar

Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar, masalah yang dihadapi ialah sampai ditingkat mana prestasi (hasil) belajar yang dicapai, sehubungan dengan hal inilah keberhasilan dibagi menjadi beberapa tingkatan atau taraf, antara lain sebagai berikut:

1. Istimewa/maksimal yaitu apabila seluruh bahan pelajaran yang telah diajarkan dapat dikuasai murid.
2. Baik sekali/optimal yaitu apabila sebagian besar (76% sd 90%) bahan pelajaran yang telah dipelajari dapat dikuasai murid

²⁰ *Ibid.*, h. 156.

²¹ Sartini, *Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Metode Ceramah Plus pada Kelas V SD Negeri 3 Popalia Kecamatan Togo Binongko Kabupaten Wakatobi*, Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kendari, 2015. h.18.

3. Baik/minimal yaitu apabila bahan pelajaran yang telah diajarkan hanya (60% sd 75%) dikuasai murid.
4. Kurang yaitu apabila bahan pelajaran yang telah diajarkan kurang dari 60% yang dikuasai murid.

3) Penilaian

Penilaian merupakan suatu proses kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar, kegiatan penilaian tersebut dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan belajar siswa setiap waktu. Oleh sebab itu benar apa yang telah dikatakan Farida Rahim ‘penilaian harus dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan’²².

Dalam penilaian ada beberapa kriteria atau hal-hal yang perlu diperhatikan, antara lain :

- a. Penilaian harus mencakup tiga aspek kemampuan, yaitu aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap.
- b. Penilaian menggunakan berbagai cara, misalnya : observasi, wawancara, konferensi (pertemuan), tes dan mengajukan pertanyaan.
- c. Tujuan penilaian terutama dimaksudkan untuk memberikan umpan balik kepada siswa, memberikan informasi kepada siswa tentang tingkat kemajuan (keberhasilan) belajarnya, dan memberikan laporan kepada orang tuanya.
- d. Alat penilaian harus mendorong siswa untuk menggunakan penalaran dan membangkitkan terus menerus.

²² Farida Rahim, *Pengajaran Membaca Disekolah Dasar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), h. 74.

- e. Penilaian harus dilakukan berkelanjutan, agar kemajuan belajar siswa bisa dimonitor terus menerus.
- f. Penilaian harus bersifat adil, setiap siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk meningkatkan kemampuannya.

4. Faktor-faktor Yang mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu aktifitas yang dipengaruhi oleh banyak factor, karena hasil belajar merupakan bukti keberhasilan seseorang dalam belajar, maka factor yang mempengaruhi belajar akan mempengaruhi juga hasil belajar yang dicapai oleh seseorang.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak sekali macamnya, namun demikian factor tersebut dapat dibedakan menjadi tiga yaitu, factor internal, factor eksternal, dan faktor pendekatan belajar.

a. Faktor Internal Siswa

Yang dimaksud dengan faktor internal siswa adalah “faktor yang menyangkut seluruh pribadi, termasuk fisik, maupun mental dan psikologinya, yang ikut menentukan hasil belajar siswa”²³. Dalam membicarakan faktor Internal meliputi 3 macam yakni :

1. Faktor fisiologi

Kondisi umum “Jasmani dan *tonus* (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya”²⁴, dapat mempengaruhi intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran, orang yang dalam keadaan sehat jasmaninya akan berlainan belajarnya dari orang yang kondisi fisiknya lemah.

²³ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), h. 54.

²⁴ Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung, : Remaja Rosdakarya, 2008), h. 145.

2. Faktor Psikologis

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan pembelajaran siswa. Namun diantara faktor-faktor siswa yang dipandang lebih esensial itu adalah sebagai berikut :

a) Intelegensi siswa

Intelegensi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan secara tepat (reber:1988), dalam intelegensi terdiri dari 3 (tiga) jenis kecakapan, yaitu

Kecakapan untuk menghadapi dan menyelesaikan sesuatu kedalam yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara, mengetahui relasi dan mempelajari dengan cepat. Kecerdasasn seseorang besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, dalam situasi yang sama anak-anak yang mempunyai intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil dan anak-anak yang mempunyai intelegensi yang rendah akan lamban. Anak-anak yang mempunyai IQ 90-100 dapat dikategorikan normal, sedangkan yang mempunyaai IQ 110-140 tergolong cerdas, dan IQ kurang dari 90 tergolong lemah mental yang biasanya digolongkan anak debil, embisi dan idiot,²⁵

b) Sikap siswa

Sikap adalah “Gejala internal yang berdimensi internal yang berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons (*Response tendency*) dengan cara yang relative tetap terhadap objek orang, barang dan sebagainya” baik secara positif maupun secara negative. Sikap siswa juga dapat mempengaruhi belajar siswa, sikap siswa yang positif dalam mengikuti pembelajaran akan mengakibatkan siswa mudah untuk memahami materi pelajaran.

²⁵ Abu Ahmadi, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rieneka Cipta, 1991), h. 78.

c) Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itupun semata-mata tertuju kepada satu obyek (benda/hal) atau sekumpulan obyek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menarik perhatian siswa maka akan menimbulkan kebosanan yang mengakibatkan siswa malas belajar.

d) Minat Siswa

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan, kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena jika bahan pelajaran yang diberikan tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya.

e) Bakat Siswa

Bakat atau *aptitude* menurut Hilgrad adalah "*the capacity to learn*", dengan kata lain bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sebuah belajar atau berlatih, orang yang berbakat mengetik, misalnya akan lebih cepat dapat mengetik dengan lancar dibandingkan dengan orang lain yang kurang berbakat di bidang itu.

Dari uraian diatas jelaslah bakat itu mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan selanjutnya pastilah ia lebih giat dalam belajar.

f) Motivasi siswa

Motivasi adalah daya penggerak atau pendorong untuk melakukan suatu pekerjaan. Yang bisa berasal dari dalam atau juga dari luar. Motivasi yang berasal dari dalam diri (*intrinsik*) yaitu dorongan yang datang dari hati sanubari, umumnya karena kesadaran akan pentingnya sesuatu, atau dapat juga karena dorongan bakat apabila ada kesesuaian dengan bidang yang dipelajari. Motivasi yang berasal dari luar (*ekstrinsik*) yaitu dorongan yang datang dari luar diri (Lingkungan), misalnya Orang Tua, Guru, teman dan anggota masyarakat. Seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat, akan melaksanakan semua kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh gairah atau semangat, sebaliknya belajar dengan motivasi yang lemah maka akan malas bahkan tidak mau mengerjakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pelajaran.

g) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi, kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang, kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan maka hasil belajarnya akan lebih baik.

3. Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan Jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh, kelelahan jasmani terjadi karena terjadi kekacuan substansi sisa pembakaran didalam tubuh, sehingga darah kurang

lancar pada bagian-bagian tertentu. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang, kelelahan ini dapat terjadi jika terus menerus memikirkan masalah yang dianggap berat tanpa istirahat, menghadapi hal-hal yang sama dan tidak bervariasi, dan mengerjakan sesuatu yang tidak sesuai dengan bakat, minat dan perhatiannya. Dan faktor kelelahan juga sangat mempengaruhi hasil belajar karena jika siswa sudah lelah maka ia tidak akan semangat dalam belajar.

b. Faktor Eksternal Siswa

Factor eksternal siswa juga terdiri atas dua macam, yakni: Faktor Sosial dan Faktor Non Sosial.

1) Faktor Lingkungan Siswa

Yang dimaksud dengan faktor lingkungan Sosial adalah seperti para guru, Staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, para guru yang selalu menunjukkan sikap dan perilaku yang simpatik dan memperlihatkan suri tauladan yang baik khususnya dalam hal belajar dapat menjadi daya dorong yang positif bagi kegiatan belajar siswa. Yang termasuk dalam lingkungan sosial siswa adalah masyarakat dengan tetangga, dan juga teman-teman sepermainan di lingkungan siswa tersebut, lingkungan kumuh yang serba kekurangan akan mempengaruhi aktivitas belajar mereka, dan Lingkungan sosial yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar ialah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri. Sifat-sifat orang tua, praktik pengelolaan keluarga, ketegangan keluarga, dan demografi keluarga (letak rumah), semuanya

dapat member dampak baik ataupun buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai oleh siswa.

2) Faktor Non Sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non sosial antara lain, ialah : ‘keadaan udara, suhu udara, cuaca, waktu (pagi, siang dan malam), tempat (letaknya, pergedungannya), alat-alat yang dipakai untuk belajar (seperti alat tulis-menulis, buku-buku, alat peraga). Selama ini faktor-faktor diatas sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.²⁶

C. Hakekat Pembelajaran PAI

Pembelajaran adalah suatu kondisi dimana posisi guru atau lebih melakukan aktivitas berfikir, berbuat untuk mengubah sikap, menambah pengetahuan dan keterampilan.²⁷ Pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa untuk belajar. Kegiatan pembelajaran akan melibatkan siswa mempelajari sesuatu dengan cara aktif dan efisien.²⁸

Didalam GBPP PAI di sekolah umum, dijelaskan bahwa pendidikan agama islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan agama islam melalui kegiatan pembimbing, pengajaran, dan/atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan Nasional.²⁹

²⁶ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h. 233.

²⁷ Nurseha Gazali, *Media Pembelajaran* (Makassar: Membumi Publishing, 2009), h. 9.

²⁸ Yatim Riyanto, *Paradigma Baru pembelajaran (Sebagai Referensi Bagi Pendidikan dalam Implementasi Pembelajaran Yang Efektif dan Berkualitas)*(Jakarta: Kencana, 2009), h. 9.

²⁹ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), h. 75.

Isi pendidikan agama islam memiliki sejumlah karakteristik yang digali dari al-qur'an dan sunnah Rasulullah sebagai sumber ajaran agama islam. Bahan pendidikan Agama Islam pada garis besarnya mencakup tujuh Hal yaitu : Keimanan, ibadah, al-qur'an, akhlak, muamalah, syariah dan tarikh (Sejarah). Pada tingkat sekolah dasar, tekanan diberikan kepada unsur pokok muamalah dan syariah semakin dikembangkan, unsur pokok Traikh diberikan secara seimbang pada setiap satuan pendidikan.

Menurut Zakiyah Drajat Bahwa :

1. Pendidikan Agama Islam adalah usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar kelak selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup (Way of life).
2. Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang dilaksanakan berdasarkan ajaran islam.
3. Pendidikan Agama islam adalah pendidikan melalui ajaran agamaagama islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran-ajaran Agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, serta menjadikan ajaran agama islam sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan didunia maupun diakhirat kelak.³⁰

D. Hasil Penelitian Yang Relevan

Pokok masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah pengaruh Strategi *Critical Incident* terhadap hasil Belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN Kalo-kalo Kecamatan Lainea Kabupaten Konawe Selatan.

Strategi *Critical Incident* dengan Variabel dependen (Terikat) yang sama ataupun berbeda yang sangat penting artinya berkaitan dengan penelitian ini, penelitian pernah dilakukan oleh sodari ‘Dewi Miftakhul Muthoharoh. NIM.

³⁰ Zakiyah Drajat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), h. 59.

D31205003'' menulis skripsi berjudul Strategi *giving question and getting answer* dalam membentuk,'' yang mengambil lokasi penelitian pada MAN 1 Surakarta.³¹

Studi yang dilakukan oleh Miftakhul Muthoharoh dijadikan sebagai salah satu rujukan oleh penulis yang diperoleh melalui layanan jasa internet (*Interkonekit Network*) di tanah air.

Dan Kajian yang tidak kalah pentingnya juga yaitu penelitian yang dilakukan oleh ''Ngadikin, NIM 11410126'' menulis Skripsi yang berjudul Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran *Critical Incident* pada Siswa Kelas IV SD Negeri Keditan Ngablak.³² Dan Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada siklus I yang hanya 25,64 % yang mencapai ketuntasan belajar dan setelah menggunakan strategi *Critical Incident* mengalami peningkatan, hal ini dibuktikan dengan prestasi yang dicapai siswa pada siklus I yang hanya 25,64 % meningkat pada siklus II sebesar 64,10 %, dan siklus III sebesar 92,31 %. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *critical incident* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, meningkatkan perhatian dan motivasi siswa kelas IV SD Negeri Keditan, Ngablak, Magelang.

Setelah membaca beberapa hasil penelitian saudara-saudara yang tersebutkan di atas tentang pengaruh Strategi-strategi tertentu dengan Variabel Y yang sedikit berbeda, penulis menganggap bahwa penelitian-penelitian tersebut

³¹ Miftahul Muthoharoh., [http:// Miftahul.skripsi.ac.id/?p=197](http://Miftahul.skripsi.ac.id/?p=197), diakses, 03-12-2016.

³² Ngadikin.,<http://perpus.iainsalatiga.ac.id/docfiles/abstraksi/654bcd52c5eb0bc5.pdf>, diakses, 14-12-2016.

telah mengkaji Strategi-strategi tertentu dan variable dependen sebagai variable keduanya sedikit banyak telah turut melengkapi khasanah keilmuan dan referensi penelitian penulis.

Penelusuran terhadap karya dan hasil penelitian mengenai Strategi-strategi tertentu dan hasil belajar PAI penulis menemukan beberapa kajian secara spesifik. Namun, ada beberapa titik-titik sentral yang menjadi perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang pada umumnya penelitian itu banyak saudara-saudara kita melakukannya pada ruang lingkup skala dan jenjang pendidikan tertentu. Untuk itulah penelitian ini dianggap perlu dilakukan di SDN Kalo-Kalo Kecamatan Lainya Kabupaten Konawe Selatan.

Meskipun demikian, dalam melakukan penelitian, hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya menjadi bahan yang amat berharga bagi penulis, terutama untuk memberikan gambaran Pengaruh Strategi *Critical Incident* terhadap Hasil Belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN Kalo-Kalo tersebut terhadap variable dependen (terikat) yang kawan-kawan pernah temui dalam penelitiannya masing-masing, menjadi bahan yang sangat berguna sehingga.

E. Kerangka Berpikir

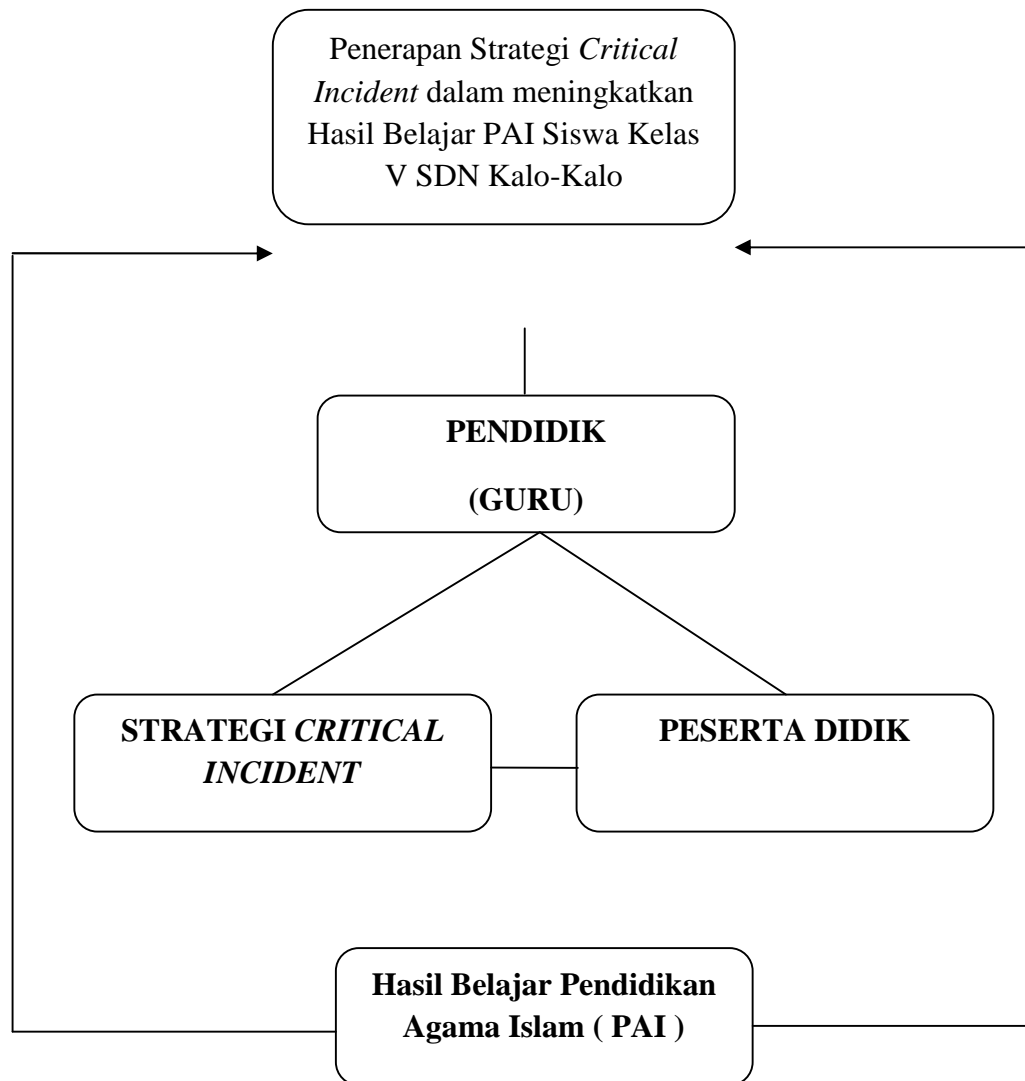
Kerangka pikir penelitian adalah kerangka yang mendasari operasional penelitian. Yang merupakan sejumlah asumsi-asumsi, konsep-konsep, dan proposisi-proposisi yang telah di yakini kebenarannya sehingga dapat mengarahkan alur fikir dalam pelaksanaan penelitian.

Secara teoritik, penulis memandang bahwa problematika pendidikan yang ada saat ini menjadikan tuntutan bagi pendidik untuk senantiasa aktif mengembangkan kemampuannya guna mengatasi masalah tersebut. Gejala masalah yang sering ditemui dalam proses pembelajaran adalah lemahnya strategi mengakibatkan gagalnya seperangkat kompetensi tertentu, kecenderungan kedua adalah rendahnya motivasi siswa hal ini dibuktikan dengan rendahnya keaktifan mereka dalam proses pembelajaran.

Strategi yang kini diharapkan dan ditawarkan adalah strategi yang mampu mendongkrak kelemahan yang menjadi problem pendidikan, hal ini mulai terus digagas oleh para praktisi pendidikan hingga muncullah strategi-strategi tertentu yang memfokuskan siswa sebagai subyek belajar dengan presentase keaktifan siswa yang luar biasa, termasuk yang dimaksud para praktisi pendidikan adalah Strategi *Critical Incident* strategi pengalaman penting yang mengharuskan siswa mampu mendeskripsikan pengalaman-pengalaman pentingnya yang sesuai dengan materi pelajaran yang hendak dikaji.

Dalam prosesnya peserta dituntut menguasai seperangkat kompetensi pada materi tertentu yang mampu di simpan dalam memori ingatan mereka dalam waktu relatif lama, dalam upaya mempermudah para peserta didik menyerap berbagai informasi yang kompleks guru membantunya dengan menerapkan strateginya tetap dibantulah mereka dengan strategi *Critical Incident* pengalaman penting, karena dengan bentuk nyata dalam aksi dan tindakan biasanya informasi akan mampu tersimpan dalam memori untuk jangka waktu yang relative lama.

Untuk melihat pengaruh Strategi *Critical Incident* dalam proses pembelajaran terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di kalangan anak didik dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut :



Kerangka Konseptual Penerapan Strategi *Critical Incident* (Pengalaman Penting) dalam meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas V SDN Kalo-Kalo Kecamatan Lainya Kabupaten Konawe Selatan