

BAB II

STRATEGI *EXPERIENTIAL LEARNING* DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH

A. Deskripsi Pustaka

1. Strategi *Experiential Learning*

a. Pengertian Strategi Pembelajaran

Istilah strategi pada mulanya digunakan dalam dunia kemiliteran. Strategi berasal dari bahasa Yunani *strategos* yang berarti jenderal atau panglima, sehingga strategi diartikan sebagai cara penggunaan seluruh penggunaan militer untuk menapai tujuan perang.¹ Menurut Abuddin Nata, strategi pada intinya adalah langkah-langkah terencana yang bermakna luas dan mendalam yang dihasilkan dari sebuah proses pemikiran dan perenungan yang mendalam berdasarkan pada teori dan pengalaman.²

Dilihat kaitannya dalam pembelajaran, strategi di sini dimaksudkan sebagai suatu rencana, cara pandang dan pola pikir guru dalam mengorganisasikan isi pelajaran, penyampaian pelajaran, dan pengelolaan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.³ Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.⁴

Menurut Hamzah B Uno, strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan siswa

¹ W. Gulo, *Strategi Belajar Mengajar*, PT Grasindo, Jakarta, 2008, hlm. 1.

² Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, Kencana, Jakarta, 2009, hlm. 206.

³ Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif*, Ar-Ruz Media, Jogjakarta, 2013, hlm. 15.

⁴ M. Saekan Muchit, dkk. *Cooperative Learning*, RaSail Media Group, Semarang, 2010, hlm. 13.

menerima dan memahami materi pembelajaran.⁵ Sedangkan menurut W. Gulo, strategi pembelajaran adalah suatu seni atau ilmu untuk membawakan pengajaran di kelas sedemikian rupa sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai secara efektif dan efisien.⁶ Lebih jelasnya, bahwa strategi pembelajaran adalah:

Suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Senada dengan pendapat ini, menyebutkan bahwa strategi pembelajaran ini adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.⁷

Jadi strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga akan memudahkan siswa mencapai tujuan yang dikuasai diakhir kegiatan belajar. Dengan penggunaan strategi pembelajaran yang tepat, diharapkan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Ada empat strategi dasar dalam belajar mengajar yang meliputi hal-hal berikut :

- a. Mengidentifikasi serta menerapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian siswa sebagaimana yang diharapkan.
- b. Memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat.
- c. Memilih dan menerapkan prosedur, metode dan teknik belajar mengajar yang paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh guru dalam menunaikan kegiatan mengajarnya.
- d. Menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria serta standar keberhasilan sehingga dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam melakukan evaluasi hasil kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya akan dijadikan

⁵ Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar mengajar Yang Kreatif dan Efektif*, Bumi Aksara, Jakarta, 2009, hlm. 2.

⁶ W. Gulo, *Op.Cit*, hlm. 2.

⁷Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Kencana, Jakarta, 2010, hlm.126.

umpan balik untuk penyempurnaan sistem instruksional yang bersangkutan secara keseluruhan.⁸

Penggunaan strategi pembelajaran sangatlah perlu karena untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil yang optimal. Tanpa strategi yang jelas, proses pembelajaran tidak akan terarah sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sulit tercapai secara optimal, dengan kata lain pembelajaran tidak dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Strategi pembelajaran sangat berguna bagi guru maupun siswa. Bagi guru, strategi dapat dijadikan pedoman dan acuan bertindak yang sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran. Bagi siswa, penggunaan strategi pembelajaran dapat mempermudah dan mempercepat memahami isi pelajaran.

b. Jenis-jenis Strategi Pembelajaran

Ada beberapa jenis strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini menurut para ahli sebagai berikut :

1) Strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Pembelajaran langsung merupakan bentuk dan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada guru. Melalui strategi ini, guru menyampaikan materi pembelajaran secara terstruktur. Fokus utama strategi ini adalah kemampuan akademik siswa.⁹

2) Strategi Pembelajaran Kooperatif (*Cooperatif Learning*)

Cooperative learning adalah strategi pembelajaran yang menekankan pada proses kerjasama dalam suatu kelompok untuk mempelajari suatu materi akademik yang spesifik sampai tuntas, siswa didorong untuk bekerja sama secara maksimal sesuai dengan keadaan kelompoknya.¹⁰ Komponen yang penting dalam strategi ini adalah kooperatif dalam mengerjakan tugas-tugas dan memberikan dorongan atau motivasi.

3) Strategi Pembelajaran melalui Pengalaman (*Experiential learning*)

Strategi belajar melalui pengalaman menggunakan bentuk sekuens induktif, berpusat pada siswa dan berorientasi pada

⁸ Zaenal Asril, *Micro Teaching*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2013, hlm. 13-14.

⁹ Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif*, Ar-Ruz Media, Jogjakarta, 2013, hlm. 15.

¹⁰ *Ibid*, hlm. 20.

aktivitas. Penekanan dalam strategi belajar melalui pengalaman adalah pada proses belajar, dan bukan pada hasil belajar.¹¹

4) Strategi Pembelajaran Mandiri

Belajar mandiri merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk membangun inisiatif individu, kemandirian, dan peningkatan diri. Fokusnya adalah pada perencanaan belajar mandiri oleh peserta didik dengan bantuan guru.¹²

c. Strategi *Experiential Learning*

1) Pengertian Strategi *Experiential Learning*

Experiential learning adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung.¹³ Menurut Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, *experiential learning* dapat didefinisikan sebagai tindakan untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang secara terus-menerus mengalami perubahan guna meningkatkan keefektifan dari hasil belajar itu sendiri.¹⁴

Istilah *experiential* di sini adalah untuk membedakan teori belajar kognitif yang cenderung lebih menekankan sisi kognitif dari pada afektif dan teori belajar behaviour yang menghilangkan peran pengalaman subjektif dalam proses belajar.¹⁵ Model ini memungkinkan siswa melaksanakan kegiatan dan bertanggung jawab atas kegiatan belajarnya sendiri. Seorang fasilitator hanya bertugas memfasilitasi proses belajar siswa. Tugas fasilitator dalam proses belajar berdasarkan pengalaman adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan aktivitas siswa.
- 2) Menciptakan suasana kerja yang baik.
- 3) Membantu meningkatkan kerjasama antara sesama siswa dan antara siswa dengan fasilitator.
- 4) Mendorong siswa untuk menggali dan mengembangkan pengalamannya dalam kaitannya dengan kehidupan nyata.

¹¹ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, Bumi Aksara, Jakarta, 2013, hlm.153.

¹² *Ibid*, hlm. 155.

¹³ Abdul Majid, *Belajar dan pembelajaran*, PT Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm.181.

¹⁴ Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Ar-ruzz Media, Jogjakarta, 2006, 165.

¹⁵ *Ibid*, hlm. 181.

- 5) Membuat siswa merasa agar dirinya sebagai sumber belajar dengan pengertian bahwa bukan sebagai seorang ahli.¹⁶

Dari definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa strategi *experiential learning* adalah aktitas yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk perwujudkan kegiatan belajar-mengajar belajar sebagai proses mengkonstruksi pengetahuan melalui transformasi pengalaman, dimana pembelajaran ini mengacu pada proses belajar yang melibatkan siswa secara langsung dalam masalah atau materi yang sedang dipelajari. Sehingga strategi *experiential learning* merupakan salah satu strategi yang mengaktifkan siswa karena berorientasi pada aktivitas belajar.

2) Tujuan dari Strategi *Experiential Learning*

Experiential Learning Theory (ELT) yang kemudian menjadi dasar model pembelajaran *experiential learning* dikembangkan oleh David Kolb sekitar awal 1980-an. Dalam *experiential learning* pengalaman mempunyai peran utama dalam proses belajar. Penekanan inilah yang membedakan ELT dan teori-teori lainnya.¹⁷

Baharudin dan Esa Nur Wahyuni menyatakan bahwa tujuan dari *experiential learning* ini adalah untuk mempengaruhi siswa dengan tiga cara, yaitu: 1) Mengubah struktur kognitif siswa, 2) Mengubah sikap siswa 3) Memperluas keterampilan-keterampilan siswa yang telah ada.¹⁸ Ketiga elemen tersebut saling berhubungan dan mempengaruhi secara keseluruhan dan tidak terpisah-pisah.

Experiential learning memberi kesempatan kepada siswa untuk memutuskan pengalaman apa yang menjadi fokus mereka, keterampilan apa yang mereka ingin kembangkan, dan bagaimana cara mereka membuat konsep dari pengalaman yang mereka alami tersebut.¹⁹ Hal ini berbeda dengan pendekatan belajar tradisional dimana siswa menjadi

¹⁶ Daryanto, *Inovasi Pembelajaran Efektif*, Yrama Widya, Bandung, 2013, hlm. 13.

¹⁷ Abdul Majid, *Op.Cit*, hlm. 181.

¹⁸ Abdul Majid, *Op.Cit*, hlm 165.

¹⁹ Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, *Op.Cit*, hlm. 165.

pendengar pasif hanya guru yang mengendalikan proses belajar tanpa melibatkan siswa.

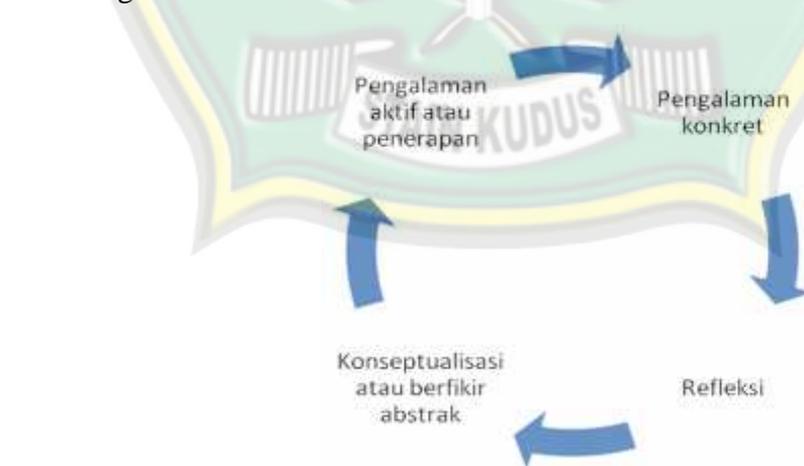
Experiential learning menunjuk pada pemenuhan kebutuhan dan keinginan siswa. Kualitas belajar *experiential learning* mencakup keterlibatan murid secara personal, berinisiatif, evaluasi oleh siswa sendiri, dan adanya efek yang membekas pada siswa.

3) Prosedur Strategi *Experiential Learning*

Experiential learning adalah suatu proses siswa mengkonstruksi atau menyusun pengetahuan keterampilan dan nilai dari pengalaman langsung. Cara ini mengarahkan para siswa untuk mendapatkan pengalaman lebih banyak melalui keterlibatan secara aktif dan personal, dibandingkan bila mereka hanya membaca suatu materi atau konsep.

Adapun prinsip dasar *experiential learning* atau prosedur pembelajaran dalam *experiential learning* terdiri dari 4 tahapan, yaitu: a) tahap pengalaman nyata (*concrete experience*), b) tahap observasi refleksi (*reflective observasion*), c) tahap konseptualisasi (*abstract conceptualization*), d) tahap implementasi.²⁰

Keempat tahapan ini membentuk sebuah siklus seperti pada gambar 2.1 berikut.



Gambar 2.1

Siklus *Experiential Learning*

²⁰ Abdul Majid, *Op.Cit*, hlm 182.

Tahapan-tahapan dalam gambar diatas, dapat dijelaskan seperti di bawah ini:

Pertama, pengalaman nyata. Pada tahap ini pembelajar disediakan stimulus yang mendorong mereka melakukan sebuah aktifitas. Aktivitas ini bisa berangkat dari suatu pengalaman yang pernah dialami sebelumnya baik formal ataupun informal ataupun situasi yang realistik.²¹ Aktivitas yang disediakan bisa di dalam ataupun diluar kelas dan dikerjakan oleh pribadi atau kelompok.

Kedua, refleksi observasi. Pada tahap ini pembelajar mengamati pangalaman dari aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan pancaindra maupun dengan bantuan alat peraga. Selanjutnya pembelajar merefleksikan pengalaman, dari hasil refleksi ini mereka menarik pelajaran.²² Dalam hal ini, proses refleksi akan terjadi bila guru mampu mendorong murid untuk mendiskripsikan kembali pengalaman yang diperolehnya, mengkomunikasikan kembali, dan belajar dari pengalaman tersebut.

Ketiga, penyusunan konsep abstrak. Pada tahap pembentukan konsep abstrak, siswa mulai mencari alasan dan hubungan timbal balik dari pengalaman yang diperolehnya. Selanjutnya, siswa mulai mengonseptualisasi suatu teori atau model dari pengalaman yang diperoleh, dan mengintegrasikan dengan pengalaman sebelumnya.²³

Keempat, *active experimentation* atau aplikasi. Pada tahap ini pembelajar mencoba merencanakan bagaimana menguji kemampuan model atau teori untuk menjelaskan pengalaman baru yang akan diperoleh selanjutnya.²⁴ Pada tahap aplikasi akan terjadi proses belajar bermakna, karena pengalaman yang diperoleh pembelajar sebelumnya dapat diterapkan pada pengalaman atau situasi problematika yang baru.

²¹ Abdul Majid, *Op.Cit*, hlm 182.

²² Abdul Majid, *Op.Cit*, hlm.188.

²³ Abdul Majid, *Op.Cit*, hlm.188.

²⁴ Abdul Majid, *Op.Cit*, hlm.188.

Menurut *experiential learning theory*, agar proses belajar mengajar efektif, seorang siswa harus memiliki empat kemampuan. Empat kemampuan tersebut akan dijelaskan pada tabel di bawah ini :

Tabel 2.1

Kemampuan siswa dalam proses belajar *experiential learning*

Kemampuan	Uraian	Pengutamaan
<i>Concrete Experience</i> (CE)	Siswa melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru	<i>Feeling</i> (perasaan)
<i>Reflection Observation</i> (RO)	Siswa mengobservasi dan merefleksi atau memikirkan pengalamannya dari berbagai segi	<i>Watching</i> (mengamati)
<i>Abstract Conceptualization</i> (AC)	Siswa menciptakan konsep-konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi teori yang sehat	<i>Thinking</i> (berpikir)
<i>Active Experimentation</i> (AE)	Siswa menggunakan teori untuk memecahkan masalah-masalah dan mengambil keputusan.	<i>Doing</i> (berbuat)

Dalam proses belajar model Kolb ini terdapat dua dimensi. *Pertama*, pengalaman langsung yang konkrit (CE) pada satu pihak dan konseptualisasi abstrak (AC) pada pihak lain. *Kedua*, eksperimen aktif (AE) pada satu pihak dan observasi refleksi (RO) pada pihak lain. Individu selalu mencari kemampuan belajar tertentu dalam situasi tertentu.²⁵ Jadi, individu dapat beralih dari pelaku (AE) menjadi pengamat (RO) dan dari keterlibatan langsung (CE) menjadi analisis abstrak (AC)

²⁵ Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, *Op.Cit*, hlm.167-168.

Sedangkan prosedur untuk mempersiapkan pengalaman belajar “sambil berbuat” bagi siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Guru merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka (open minded) mengenai hasil potensial atau memiliki seperangkat hasil-hasil alternatif tertentu.
- 2) Guru memberikan rangsangan dan motivasi pengenalan terhadap pengalaman.
- 3) Siswa dapat bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok-kelompok kecil atau keseluruhan kelompok di dalam belajar berdasarkan. Pengalaman.
- 4) Para siswa ditempatkan di dalam situasi-situasi nyata pemecahan masalah, bukan dalam situasi pengganti.
- 5) Siswa aktif berpartisipasi di dalam pengalaman yang tersedia, membuat keputusan sendiri, dan menerima konsekuensi berdasarkan keputusan tersebut.
- 6) Keseluruhan kelas menyajikan pengalaman yang telah dipelajari sehubungan dengan mata pelajaran tersebut untuk memperluas belajar dan pemahaman guru melaksanakan pertemuan yang membahas bermacam-macam pengalaman tersebut.²⁶

4) Prinsip-Prinsip *Experiential Learning*

Proses belajar dalam *experiential learning* merupakan kegiatan merumuskan sebuah tindakan, mengujinya, menilai hasil dan memperoleh *feedback* merefleksikan, mengubah dan mendefinisikan kembali sebuah tindakan berdasarkan prinsip-prinsip yang harus dipahami dan diikuti. Baharudin dan Esa Nur Wahyuni menyatakan bahwa prinsip-prinsip *experiential learning* sebagai berikut:²⁷

- a) *Experiential learning* yang efektif akan mempengaruhi berpikir siswa, sikap dan nilai-nilai, persepsi, dan perilaku siswa. Misalnya, belajar tentang berbuat baik kepada orang tua. Seorang pelajar harus mengembangkan sebuah konsep tentang apakah berbuat baik kepada orang tua, bagaimana sikap yang baik kepada orang tua, dan bagaimana mewujudkan sikap baik kepada orangtua dalam bentuk perilaku.
- b) Siswa lebih mempercayai pengetahuan yang mereka temukan sendiri daripada pengetahuan yang diberikan oleh orang

²⁶ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, PT Bumi Aksara, Jakarta, 2004, hlm 213.

²⁷ Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, *Op.Cit*, hlm. 171-172 .

lain. Pendekatan belajar yang didasarkan pada pencarian (*inquire*) dan penemuan (*discovery*) dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan komitmen mereka untuk mengimplementasikan penemuan tersebut pada masa yang akan datang.

- c) Belajar akan lebih efektif bila merupakan sebuah proses yang aktif. Pada saat siswa mempelajari sebuah teori, konsep atau mempraktekkan dan mencobanya, maka siswa akan memahami lebih sempurna, dan mengintegrasikan dengan apa yang dia pelajari sebelumnya serta akan dapat mengingatnya lebih lama. Banyak dari konsep-konsep atau teori-teori yang tidak akan dipahami sampai siswa mencoba untuk menggunakannya.
- d) Perubahan hendaknya tidak terpisah-pisah antara kognitif, afektif, dan perilaku, tetapi secara holistik. Ketiga elemen tersebut merupakan sebuah sistem dalam proses belajar yang saling berkaitan satu sama lain, teratur, dan sederhana. Mengubah salah satu dari ketiga elemen tersebut menyebabkan hasil belajar tidak efektif.
- e) *Experiential learning* lebih dari sekedar memberi informasi untuk perubahan kognitif, afektif, maupun perilaku. Mengajarkan siswa untuk dapat berubah tidak berarti bahwa mereka mau berubah. Memberikan alasan mengapa harus berubah tidak cukup memotivasi siswa untuk berubah. Membaca sebuah buku atau mendengarkan penjelasan guru tidak cukup untuk menghasilkan penguasaan dan perhatian pada materi, tidak cukup mengubah sikap dan mengingatkan keterampilan sosial. *Experiential learning* merupakan proses belajar yang menambahkan minat belajar pada siswa terutama untuk melakukan perubahan yang diinginkan.
- f) Perubahan persepsi tentang diri sendiri dan lingkungan sangat diperlukan sebelum melakukan perubahan pada kognitif, afektif, dan perilaku. Tingkah laku, sikap dan cara berpikir seseorang ditentukan oleh persepsi mereka. Persepsi seorang siswa tentang dirinya dan lingkungan di sekitarnya akan mempengaruhinya dalam berperilaku, berpikiran, dan merasakan.
- g) Perubahan perilaku tidak akan bermakna bila kognitif, afektif, dan perilaku itu sendiri tidak berubah. Keterampilan-keterampilan baru mungkin dapat dikuasai atau dipraktikkan, tetapi tanpa melakukan perubahan atau belajar terus menerus maka keterampilan-keterampilan tersebut akan menjadi luntur atau hilang.²⁸

²⁸ Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, *Op, cit*, hlm, 172.

5) Jenis-jenis Strategi *Experiential Learning*

Dalam pelaksanaan strategi *experiential learning*, dapat diterapkan dengan berbagai metode. Metode tersebut salah satunya seperti di bawah ini, yaitu :

a) Metode kasus (*case method*)

Metode kasus adalah jenis pembelajaran yang mendiskusikan suatu kasus yang nyata, atau kasus yang sudah direkonstruksi yang mempunyai prinsip-prinsip tertentu akan suatu masalah. Namun apapun jenis kasusnya, pemecahan masalah pada kasus tersebut terdiri dari berbagai alternatif pendekatan maupun tindakan.²⁹

b) Pembelajaran berdasarkan masalah (*problem-based learning*)

Problem based learning adalah suatu jenis pembelajaran yang dilatar belakangi bahwa manusia sebagai makhluk hidup yang berevolusi selalu mempunyai masalah untuk diselesaikan. Masalah yang harus diselesaikan tersebut tentunya membutuhkan semua pengetahuan sebagai referensi dalam proses penyelesaiannya.³⁰

c) Permainan, simulasi, dan bermain peran (*games, simulation, and role playing*)

Ketiga aktivitas ini adalah jenis aktivitas yang memfasilitasi hal-hal yang menyenangkan bagi pembelajar. Kelebihan dari strategi ini adalah meningkatkan partisipasi siswa, dan dapat menerapkan pembelajaran pada situasi yang lain. Sedangkan kekurangannya adalah penekanan hanya pada proses bukan pada hasil.³¹

2. Keaktifan Siswa

a. Pengertian Keaktifan

Keaktifan merupakan kata dasar aktif. Aktif berarti giat, giat, giat dinamis atau bertenaga. Aktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

²⁹ Abdul Majid, *Strategi pembelajaran*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm. 100.

³⁰ *Ibid* hlm. 100.

³¹ *Ibid* hlm. 101.

diartikan sebagai aktifitas, kegiatan, kesibukan.³² Keaktifan yang dimaksud adalah keikutsertaan siswa secara langsung dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa adalah pelajar siswa yang berada pada kelas yang menjadi subjek belajar. Siswa adalah satu komponen manusia yang menempati sentral dalam proses belajar mengajar.

Sedangkan belajar adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku, artinya belajar adalah melakukan kegiatan, jadi tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar.³³

Menurut Suwardi, keaktifan belajar diartikan sebagai keaktifan siswa dalam menanggapi atau merespon apa yang telah disampaikan oleh pendidik melalui berbagai metode yang digunakan.³⁴ Sedangkan menurut Hisyam Zaini, keaktifan belajar adalah tindakan siswa secara aktif menggunakan otak, baik dalam menemukan ide pokok dalam materi pelajaran memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.³⁵

Peneliti simpulkan bahwa, keaktifan belajar yaitu segala sesuatu yang timbul dari siswa sebagai ungkapan, respon atau perhatian terhadap materi yang diberikan oleh guru. Respon tersebut dapat berbentuk jasmani maupun rohani, sehingga dampak dari pembelajaran dapat dirasakan oleh siswa, karena aktivitas belajar itu merupakan aktivitas yang bersifat fisik maupun mental.

b. Bentuk-bentuk Keaktifan dan Aktivitas Belajar

Aktivitas siswa dalam belajar tidak cukup hanya mendengarkan mencatat seperti lazimnya yang dilakukan di sekolah-sekolah. Noer

³² Hasan Alwi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Departemen Kebudayaan, 2005, hlm 36.

³³ Zakiah Darajat, *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam*, Bumi Aksara, Jakarta, 2001, hlm. 157.

³⁴ Suwardi, *Manajemen Pembelajaran*, STAIN Salatiga Press, Salatiga, 2007, hlm. 63.

³⁵ Hisyam Zaini, *Strategi pembelajaran aktif, CTSD (Centre For Teaching Staff Depeloment)*, IAIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2004, hlm. 17.

Rohmah mengemukakan macam-macam aktivitas belajar siswa, antara lain:

- 1) *Visual Activities*, seperti: membaca, memperhatikan, percobaan.
- 2) *Oral Activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, member saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- 3) *Listening Activities*, seperti mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, *music*, pidato.
- 4) *Writing Activities*, seperti: menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- 5) *Drawing Activities*, seperti: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor Activities*, seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, beternak.
- 7) *Mental Activities*, seperti: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil hubungan.
- 8) *Emotional Activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, berani, tenang, gugup.³⁶

Dimiyati dan Mudjiono menyebutkan bahwa keaktifan belajar bentuknya beraneka ragam, yaitu keaktifan bersifat fisik dan psikis.³⁷

1) Keaktifan bersifat fisik yaitu kegiatan siswa dalam pembelajaran yang dapat diamati. Kegiatan ini meliputi:

a) Membaca buku-buku yang memiliki relevansi dengan bidang studi

Membaca adalah aktivitas yang paling banyak dilakukan selama belajar di sekolah maupun di perguruan tinggi. Membaca disini tidak hanya membaca buku teks saja, tetapi juga membaca buku-buku lainnya yang berhubungan dengan bidang studi.³⁸

b) Mendengarkan penjelasan dari guru

Dalam mendengarkan hendaknya tidak ada hal-hal yang mengganggu konsentrasi siswa. Gangguan dalam belajar memang selalu ada, namun hal itu dapat diupayakan agar berkurang. Siswa hendaknya mendengarkan penjelasan guru dalam pembelajaran,

³⁶ Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan*, Teras, Yogyakarta, 2012, hlm. 268.

³⁷ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Rineka Cipta, Jakarta, 1999, hlm.

45.

³⁸ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Rineka Cipta, Jakarta, 2002, hlm. 41.

karena mendengarkan merupakan aktivitas belajar yang diperlukan agar materi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa.³⁹

c) Menulis atau mencatat keterangan dari guru

Dengan mencatat, siswa akan terbantu dalam meningkatkan daya ingat dan dapat mengingat suatu materi dengan baik ketika menuliskannya kembali. Tanpa mencatat, kebanyakan siswa hanya mampu mengingat sebagian kecil dari materi yang dibaca atau didengarkan.⁴⁰

d) Memberi tanggapan

Tanggapan merupakan gambaran atau berkas yang tinggal dalam ingatan setelah siswa melakukan pengamatan. Tanggapan itu akan memberi pengaruh terhadap perilaku belajar setiap siswa, misalnya dengan bertanya atau mengemukakan pendapat.⁴¹

2) Keaktifan bersifat psikis yaitu kegiatan siswa dalam pembelajaran yang sulit diamati, kegiatan ini meliputi:

a) Memperhatikan

Perhatian merupakan pemusatan energi psikis yang tertuju kepada suatu objek pelajaran atau dapat dikatakan sebagai banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai aktivitas belajar.⁴² Dengan begitu, siswa dituntut untuk memperhatikan pada saat terjadinya proses belajar agar mudah menyerap pelajaran.

b) Berpikir

Berpikir merupakan aktivitas mental untuk dapat merumuskan pengertian, menganalisis dan menarik kesimpulan. Dengan berfikir siswa memperoleh pengetahuan baru, yakni mengetahui tentang hubungan antara sesuatu.⁴³

³⁹ *Ibid*, hlm. 38.

⁴⁰ Paryanti Sudarman, *Belajar Efektif di Perguruan Tinggi*, Remaja RosdaKarya, Bandung, 2004, hlm 104-105.

⁴¹ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Raja Grafindo, Jakarta, 2000, hlm. 45.

⁴² *Ibid*, hlm. 45.

⁴³ Syaiful Bahri Djamarah, *Op.Cit*, hlm. 44.

c) Mengingat

Mengingat merupakan gejala psikologis. Ingatan tersebut dapat dilihat dari sikap dan perbuatannya. Ingatan adalah kemampuan untuk memasukkan, menyimpan dan menimbulkan kembali hal-hal yang telah berlalu. Jadi, ingatan tersebut ada tiga fungsi yaitu memasukkan, menyimpan dan mengangkat kembali jika diperlukan.⁴⁴

Dari uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa macam-macam keaktifan belajar siswa dapat berbentuk jasmani seperti membaca buku-buku yang memiliki relevansi dengan bidang studi, mendengarkan penjelasan dari guru, menulis atau mencatat keterangan dari guru dan memberikan tanggapan. Selain itu, keaktifan belajar juga berbentuk rohani seperti mengingat, memperhatikan berpikir.

c. Ciri-Ciri Keaktifan Siswa

Siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar akan berhasil, jika dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif. Untuk mendukung kegiatan belajar yang aktif guru dalam menyampaikan materi pelajaran menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Adapun ciri-ciri keaktifan siswa antara lain:⁴⁵

- 1) Siswa *live-in* dalam proses mengajar sehingga mereka menikmati pengalaman belajar itu dengan gembira. Kegembiraan dalam pengalaman belajar membuat pengalaman belajar tidak terkait pada ruang dan waktu.
- 2) Kegiatan belajar berjalan secara antusias. Keinginan mengetahui, mencari disertai dengan keyakinan pada diri sendiri berkembang pada proses belajar.
- 3) Ada rasa penasaran diikuti dengan sikap *on the task*. Pengalaman belajar yang telah dikembangkan di dalam kelas akan diteruskan di luar kelas, baik dalam arti pengalaman belajar terstruktur maupun pengalaman belajar mandiri.⁴⁶

⁴⁴ *Ibid*, hlm. 44.

⁴⁵ Sardiman, *Op.Cit*, hlm.113.

⁴⁶ W. Gulo, *Strategi Belajar Mengajar*, PT Grasindo, Jakarta, 2008, hlm. 75.

Nana Sudjana menyatakan bahwa keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal sebagai berikut:

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah
- 3) Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya
- 7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis
- 8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.⁴⁷

Menurut peneliti, ciri-ciri keaktifan belajar dapat dilihat dari kegiatan siswa dalam pembelajaran serta kegiatan belajar dapat berjalan dengan antusias. Kegiatan tersebut meliputi membaca buku, mendengarkan, mencatat penjelasan-penjelasan guru dan berani bertanya atau mengungkapkan pendapat saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

d. Upaya untuk Mendorong Keaktifan Siswa

Kondisi belajar yang mendorong siswa lebih aktif perlu diperhatikan beberapa prinsip dalam usaha menciptakan kondisi belajar supaya siswa dapat mengoptimalkan aktivitasnya dalam proses belajar. Prinsip-prinsip tersebut adalah :

- 1) Prinsip motivasi, yaitu guru berperan sebagai motivator yang merangsang dan membangkitkan motif yang positif dari siswa dalam proses belajar mengajar.
- 2) Prinsip latar dan konteks, yaitu hubungan bahan baru dengan apa yang telah diperoleh siswa sebelumnya.
- 3) Prinsip menemukan yaitu membiarkan siswa menemukan informasi yang dicari dari sumber lain.⁴⁸

Sedangkan cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, menurut Moh. Uzer Usman yaitu :

⁴⁷ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Sinar Baru Algesindo, Bandung 2006, hlm. 61.

⁴⁸ *Ibid*, W.Gulo, hlm. 77.

- 1) Kenalilah dan bantulah anak yang kurang terlibat. Selidiki apa yang menyebabkannya dan usaha apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan partisipasi anak tersebut.
- 2) Siapkanlah siswa secara tepat. Persyaratan awal apa yang diperlukan anak untuk mempelajari materi belajar baru.
- 3) Sesuaikan pengajaran dengan kebutuhan-kebutuhan individual siswa. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan usaha dan keinginan siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar.⁴⁹

Sedangkan menurut E. Mulyasa ada beberapa prinsip yang dapat diterapkan untuk membangkitkan aktivitas belajar peserta didik antara lain:

- 1) Siswa akan belajar lebih giat apabila topik yang dipelajarinya menarik, dan berguna bagi dirinya.
- 2) Tujuan pembelajaran harus disusun dengan jelas dan diinformasikan kepada siswa sehingga mereka mengetahui tujuan belajar. Siswa juga dapat dilibatkan dalam penyusunan tujuan.
- 3) Siswa harus selalu diberitahu tentang kompetensi, dan hasil belajarnya.
- 4) Pemberian pujian dan hadiah lebih baik daripada hukuman, namun se-waktu-waktu hukuman juga diperlukan.
- 5) Manfaatkan sikap, cita-cita, rasa ingin tahu, dan ambisi siswa.
- 6) Usahakan untuk memperhatikan perbedaan individual siswa, misalnya perbedaan kemampuan, latar belakang dan sikap terhadap sekolah atau subjek tertentu.
- 7) Usahakan untuk memenuhi kebutuhan siswa dengan jalan memperhatikan kondisi fisik, memberi rasa aman, menunjukkan bahwa guru memperhatikan mereka, mengatur pengalaman belajar sedemikian rupa sehingga setiap siswa pernah memperoleh kepuasan dan penghargaan, serta mengarahkan pengalaman belajar kearah keberhasilan, sehingga mencapai prestasi dan mempunyai kepercayaan diri.⁵⁰

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Belajar merupakan aktivitas yang sangat kompleks, maka banyak sekali faktor yang mempengaruhi sesuai dengan kondisi dimana aktivitas belajar itu dijalankan. Secara garis besar ada dua faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

⁴⁹ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2002, hlm 26-27.

⁵⁰ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional; Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, PT.Remaja Rosdakarya, Bandung, 2009, hlm. 176-177.

- 1) Faktor intern terdiri atas
 - a) Faktor jasmani, meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh
 - a. Faktor kesehatan, agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, olahraga, rekreasi dan ibadah.
 - b. Faktor cacat tubuh, keadaan cacat tubuh seperti buta, tuli, patah kaki, dan lain-lain akan mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya akan terganggu. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatan ini.
 - b) Faktor psikologis, meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
 - a) Intelegensi, intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Dalam situasi yang sama siswa mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai tingkat intelegensi yang rendah. Walaupun begitu siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi belum pasti berhasil dalam belajarnya.
 - b) Perhatian, agar siswa dapat belajar dengan baik usahakanlah bahan pelajaran selalu menarik perhatian dengan cara mengusahakan pelajaran itu sesuai dengan hobi atau bakatnya.
 - c) Minat, bahan pelajaran yang menarik minat siswa akan lebih mudah dipelajari dan disimpai, karena minat menambah kegiatan belajar.
 - d) Bakat, jika bahan pelajaran yang dipelajari sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah lebih giat lagi karena dalam belajar.
 - e) Motif, motif yang kuat sangat diperlukan dalam belajar, di dalam membentuk motif yang kuat dapat dilaksanakan dengan adanya latihan-latihan atau kebiasaan-kebiasaan dan pengaruh lingkungan yang memperkuat.
 - f) Kesiapan, kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.
- 2) Faktor ekstern terdiri dari:
 - a) Faktor keluarga, yaitu cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, susunan rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
 - b) Faktor lembaga pendidikan, menyangkut menyangkut metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa

dengan siswa, disiplin sekolah, alat pengajaran, waktu sekolah, keadaan gedung.

- c) Faktor masyarakat yang terpilih atas kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.⁵¹

f. Faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan pada aktivitas belajar siswa

Menurut Sanjaya menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas belajar siswa sebagai berikut:⁵²

1) Guru

Guru merupakan ujung tombak dalam proses pembelajaran yang sangat mempengaruhi keberhasilan aktivitas belajar siswa. Beberapa hal yang mempengaruhi keberhasilan aktivitas belajar siswa yang ada pada guru antara lain kemampuan guru, sika profesionalitas guru, latar belakang pendidikan guru dan pengalaman mengajar.⁵³

2) Sarana belajar

Keberhasilan implementasi pembelajaran berorientasi aktivitas siswa juga dipengaruhi oleh ketersediaan sarana belajar. Yang termasuk ketersediaan sarana itu meliputi ruang kelas dan *setting* temat duduk siswa, media, dan sumber belajar.⁵⁴

3) Lingkungan belajar

Lingkungan belajar merupakan faktor lain yang dapat mempengaruhi pembelajaran berorientasi aktivitas siswa, Ada dua hal yang termasuk ke dalam faktor lingkungan belajar yaitu lingkungan fisik dan lingkungan psikologis. Lingkungan fisik meliputi keadaan dan kondisi sekolah, misalnya jumlah kelas, laboratorium, perpustakaan, kamar kecil yang tersedia serta di mana lokasi sekolah itu berada.⁵⁵

⁵¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta, 2010, hlm.75-77.

⁵² Wina Sanjaya, *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar proses pendidikan*, cet. 7, Jakarta, Kencana, 27, hlm 143-146.

⁵³ *Ibid*, hlm. 144.

⁵⁴ *Ibid*, hlm. 145.

⁵⁵ *Ibid*, hlm 146.

Yang dimaksud dengan lingkungan psikologi adalah iklim sosial yang ada di lingkungan sekolah itu. Misalnya, keharmonisan hubungan antara guru dengan guru, antara guru dengan kepala madrasah termasuk keharmonisan antara pihak sekolah dengan orangtua.

3. Mata Pelajaran Fiqih

a. Pengertian Mata Pelajaran Fiqih

Menurut bahasa fiqih berarti paham atau mengerti. Fiqih sendiri secara etimologis artinya memahami sesuatu secara mendalam, adapun secara terminologis artinya hukum-hukum syara' yang bersifat praktis (amaliah) yang diperoleh dari dalil-dalil yang rinci.⁵⁶ Arti ini dapat diambil dari pengertian ayat Al-Qur'an di bawah ini:⁵⁷

ما نفقه كثيرا مما تقول

Artinya :“Kami tidak banyak mengerti apa yang kamu katakan. (Q.S Hud : 91).⁵⁸

Menurut para ahli hukum Islam, fiqih diartikan sebagai hukum-hukum syar'iyah yang bersifat amaliah, yang telah diistimbatkan oleh para mujtahid dari dalil-dalil syar'i yang terperinci.⁵⁹ Fiqih juga diartikan sebagai ilmu mengenai hukum-hukum syar'i (hukum Islam) yang berkaitan dengan perbuatan atau tindakan bukan aqidah yang didapatkan dari dalil-dalil yang spesifik.⁶⁰ Dalam istilah *syar'i* fiqih adalah ilmu yang berbicara tentang hukum-hukum *syar'iamali* (praktis) yang penetapannya diupayakan melalui pemahaman yang mendalam terhadap dalil-dalilnya yang terperinci dalam *nash* (al-Qur'an dan hadits).⁶¹

Jadi Mata Pelajaran fiqih di MTs merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diarahkan untuk

⁵⁶ Ahmad Falah, *Materi dan Pembelajaran Fiqih MTs-MA*, STAIN Kudus, 2009, hlm. 2.

⁵⁷ Yasin & Solikhul Hadi, *Fiqih Ibadah*, Buku Daras, STAIN Kudus, Kudus, 2008, hlm. 7.

⁵⁸ Alqur'an Surat Hud Ayat 91, *ALqur'an dan Terjemahan*, Menara Kudus, Kudus, hlm. 232.

⁵⁹ Chaerul Uman, et.al, *Ushul Fiqih 1*, CV Pustaka Setia, Bandung, 1998, hlm. 15

⁶⁰ *Ibid*, hlm. 34.

⁶¹ Aladin Koto, *Ilmu Fiqih dan Ushul Fiqih*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2004, hlm.2.

mengantarkan peserta didik agar dapat memahami kemampuan cara melaksanakan ibadah dan muamalah yang benar dan baik. Pembelajaran fiqih di MTs diarahkan untuk mengantarkan siswa dapat memahami pokok-pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat Islam secara kaaffah (sempurna).

b. Dasar-Dasar Fiqih

Fiqih Islam merupakan kumpulan yang digali oleh para mujtahid dari dalil-dalil syara' yang rinci. Maka sumber-sumber Fiqih itu terdiri dari beberapa dasar, yaitu:

1) Bentuk Naqli, yaitu:

a) Al-Qur'an

Al-Qur'an ialah wahyu Allah SWT yang merupakan mu'jizat yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw. Sebagai sumber hukum dan pedoman hidup bagi pemeluk Islam, jika dibaca menjadi ibadah kepada Allah.⁶²

b) As-Sunnah

As-Sunnah identik dengan hadis yaitu semua yang disandarkan kepada Nabi Muhammad Saw baik perkataan, perbuatan ataupun ketetapanannya sebagai manusia biasa termasuk akhlaknya baik sebelum atau sesudah menjadi Rasul.⁶³

c) Ijma'

Menurut Imam Al-Ghazali, ijma' adalah kesepakatan umat Muhammad secara khusus tentang suatu masalah agama.⁶⁴

d) Bentuk Aqli (Qiyas)

Bentuk aqli yaitu qiyas. Qiyas yaitu menetapkan sesuatu perbuatan yang belum ada ketentuan hukumnya, berdasarkan sesuatu

⁶² Moh. Rifa'i, *Ilmu Fiqih Islam Lengkap*, PT Karya Toha Putra, Semarang, 1978, hlm. 17.

⁶³ Chaerul Umam, dkk, *Op.Cit*, hlm. 60.

⁶⁴ *Ibid*, hlm. 74.

hukum yang sudah ditentukan oleh *nash*, disebabkan adanya persamaan diantara keduanya.⁶⁵

c. Ruang Lingkup Fiqih di Madrasah Tsanawiyah

Para ulama' membagi fiqih sesuai ruang lingkup bahasan menjadi dua bagian besar yaitu:

- 1) Fiqih Ibadah: Norma-norma ajaran agama Allah yang mengatur hubungan manusia dengan Tuhannya (*vertical*).
- 2) Fiqih Muamalah: Norma-norma ajaran agama Allah yang mengatur hubungan manusia dengan sesama dan lingkungannya (*horizontal*).⁶⁶

Objek kajian ilmu fiqih adalah perbuatan *mukallaf*, ditinjau dari segi hukum *syara'* yang tetap baginya. Seorang *fiqih* membahas tentang jual beli *mukallaf*, sewa-menyewa, pegadaian, perwakilan, shalat, puasa, haji, pembunuhan, zina, pencurian, supaya ia mengerti tentang hukum *syara'* dalam segala perbuatan itu.⁶⁷

Ruang lingkup fiqih di Madrasah Tsanawiyah meliputi ketentuan pengaturan hukum Islam dalam menjaga keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah SWT dan hubungan manusia dengan sesama manusia. Adapun ruang lingkup mata pelajaran fiqih di Madrasah Tsanawiyah meliputi:⁶⁸

- 1) Aspek fiqih ibadah meliputi: ketentuan dan tatacara taharah, salat fardu, salat sunnah, dan salat dalam keadaan darurat, sujud, azan dan iqamah, berzikir dan berdoa setelah salat, puasa, zakat, haji dan umrah, kurban dan akikah, makanan, perawatan jenazah, dan ziarah kubur.
- 2) Aspek fiqih muamalah meliputi: ketentuan dan hukum jual beli, qirad, riba, pinjam-meminjam, utang piutang, gadai, dan borg serta upah.

⁶⁵ Moh. Rifa'i, *Op.Cit*, hlm. 40.

⁶⁶ Yasin & Sholikul Hadi, *Op.Cit*, hlm. 10.

⁶⁷ Totok Jumentoro & Samsul Munir Amin, *Kamus Ilmu Fikih*, Amzah, 2005, hlm. 66.

⁶⁸ Lampiran peraturan Menteri Agama Republik Indonesia, Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah, hlm 47-48 dalam <http://lampiranpermenag.pdf>.

d. Tujuan Mata Pelajaran Fiqih

Mata Pelajaran fiqih di Madrasah Tsanawiyah bertujuan untuk membekali siswa agar dapat:⁶⁹

- 1) Mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara menjalankan hubungan manusia dengan Allah yang diatur dalam fiqih ibadah dan hubungan manusia dengan sesama yang diatur dalam fiqih muamalah.
- 2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dalam melaksanakan ibadah kepada Allah dan ibadah sosial. Pengalaman tersebut diharapkan menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum Islam, disiplin dan tanggung jawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosial.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya. Adapun penelitian yang relevan dengan judul ini sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Maesaroh (111370) dari jurusan Tarbiyah/Pendidikan Agama Islam STAIN Kudus 2014 yang berjudul “Pengaruh penerapan model pembelajaran *experiential learning* terhadap pengembangan keterampilan berfikir kritis siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Negeri 1 Kudus”. Hasil penelitiannya dapat disimpulkan yaitu :
 - a. Bahwa penerapan model *experiential learning* di MTs Negeri 1 Kudus adalah 56,00 tergolong “baik” karena termasuk dalam interval (46-60).
 - b. Bahwa keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Negeri 1 Kudus adalah 84,18 tergolong “baik” karena termasuk dalam interval (64-84).
 - c. Bahwa pengaruh penerapan model *experiential learning* terhadap pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Negeri 1 Kudus dengan nilai sebesar 62,41%, sedangkan sisanya $100\% - 62,41\% = 37,59\%$ merupakan pengaruh variabel lain yang belum diteliti oleh peneliti. Hasil perhitungan

⁶⁹*Ibid*, hlm 45.

diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,790 lebih besar dari r tabel 0,312 ($r_o > r \text{ tabel}$) berarti signifikansi.⁷⁰

Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara penerapan model *experiential learning* dengan mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Negeri 1 Kudus.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Solahuddin (110121) dari jurusan Tarbiyah/Pendidikan Agama Islam Kudus 2014 yang berjudul “Implementasi Strategi Pembelajaran Empirik (*experiential*) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analitis Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015”. Hasil penelitiannya adalah sebagai berikut:
 - a. Bahwa perencanaan pelaksanaan strategi pembelajaran meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang memuat identitas mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar dan sumber belajar.
 - b. Bahwa pelaksanaan penerapan strategi pembelajaran empirik adalah dimulai dari kegiatan pendahuluan guru yang memberikan pengalaman konsep, setelah itu kegiatan inti yang dilakukan dengan menggunakan metode role playing, selanjutnya pada tahap penutup memberikan kesimpulan dan pesan.
 - c. Bahwa evaluasi yang dilakukan dengan strategi pembelajaran empirik ditekankan pada aspek afektif. Sedangkan evaluasinya dengan menilai dari tiga aspek yakni, kognitif dengan cara tes tertulis dan tes lisan.

⁷⁰ Siti Maesaroh, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning terhadap pengembangan Keterampilan Berpikir kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Negeri 1 Kudus*. Skripsi STAIN Kudus, 2014, hlm 74.

Sedangkan aspek psikomotorik dengan metode role playing, dan aspek afektif dengan cara observasi kepada siswa.⁷¹

Peneliti simpulkan bahwa, strategi empirik (*experiential*) sangat efektif diterapkan, dan dapat diandalkan sebagai strategi pembelajaran yang baik untuk mengajarkan pada mata pelajaran aqidah akhlak di MTs Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015

3. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Rohmawati (12415344): “Penerapan Metode BCM (Bermain, cerita, menyanyi) dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan keaktifan kelompok A TK Masyitoh Greges tahun ajaran 2013/2014”. Hasil penelitian menunjukkan :
 - a. Bahwa penerapan metode BCM (Bermain, cerita, menyanyi) dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan keaktifan kelompok A TK Masyitoh Greges, dilaksanakan dengan tahapan bermain dan menyampaikan materi pokok melalui tahapan cerita, serta tahapan menyanyi sebagai penguatan pemahaman terhadap materi sekaligus membuat suasana pembelajaran lebih menggembirakan.
 - b. Bahwa keaktifan siswa kelompok A TK masyitoh Greges dalam pembelajaran PAI dengan penerapan metode BCM (Bermain, cerita, menyanyi) meningkat secara signifikan. Keaktifan siswa hasil observasi pra tindakan secara rata-rata sebesar 39,82% berada pada kualifikasi kurang, pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 58,94% berada pada kualifikasi cukup, dan pada siklus II meningkat menjadi 70,35% yang berarti berada pada kualifikasi “baik”.⁷² Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa penerapan metode BCM (bermain, cerita, menyanyi) dalam PAI dapat meningkatkan keaktifan siswa kelompok A TK Masyitoh Greges Tahu Pelajaran 2013/2014.

⁷¹ Muhammad Sholahudin, *Implementasi Strategi Pembelajaran Empirik (experiential) dalam meningkatkan kemampuan Berpikir Analitis Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus*, Skripsi STAIN Kudus, 2014, hlm.66.

⁷² Tri Rohmawati (12415344), *Penerapan Metode BCM (Bermain, cerita, menyanyi) dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan keaktifan kelompok A TK Masyitoh Greges*, Skripsi UIN Kalijaga, 2013, hlm. 78.

Dari beberapa penelitian di atas mempunyai kesamaan dengan penelitian ini. Penelitian pertama dan kedua sama-sama membahas tentang *experiential learning*, sedangkan kesamaan pada penelitian ketiga yaitu variabel Y tentang meningkatkan keaktifan. Namun, penelitian ini juga mempunyai perbedaan yaitu pada penelitian *pertama*, perbedaannya terletak pada pengkajian model *experiential learning* terhadap pengembangan keterampilan berpikir kritis, sedangkan dalam penelitian ini pengkajiannya adalah implementasi strategi *experiential learning* dalam meningkatkan keaktifan, selain itu perbedaan dalam variabel penelitian, metode penelitian, dan waktu penelitian. Pada penelitian *kedua*, perbedaan terletak pada variabel penelitian dan waktu penelitian. Penelitian *ketiga* perbedaannya terletak pada variabel X yang mengkaji tentang penerapan Metode BCM (Bermain, cerita, menyanyi), selain itu tempat penelitian, waktu penelitian, dan metode penelitian.

C. Kerangka Berpikir

Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan pelatihan. Artinya tujuan belajar adalah perubahan tingkah laku baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap bahkan meliputi aspek pribadi. Tujuan dari belajar bukan semata-mata berorientasi pada penguasaan materi, orientasi sesungguhnya adalah memberikan pengalaman untuk jangka panjang, sehingga hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa.

Penggunaan strategi *experiential learning* menekankan pada pembelajaran induktif, berpusat pada siswa dan berorientasi pada aktivitas. Penekanan dalam strategi *experiential learning* adalah proses belajar, bukan pada hasil belajar. Guru dapat menggunakan strategi ini di dalam kelas maupun di luar kelas. Di dalam kelas misalnya menggunakan metode simulasi, bermain peran, sedangkan di luar kelas dapat dikembangkan dengan metode observasi untuk memperoleh gambaran pendapat umum.

Mata pelajaran fiqih adalah pendidikan yang diarahkan untuk mengantarkan siswa dapat memahami pokok-pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses belajar mengajar fiqih membutuhkan keaktifan siswa agar lebih memahami materi pelajaran dan bisa menerapkan materi yang telah didapatnya, karena setiap materi fiqih berkenaan dengan kebutuhan siswa dalam melakukan praktik ibadah dalam kehidupan sehari-hari.

Lebih jelasnya dapat digambarkan dengan Gambar 2.2 berikut:



Gambar 2.2
Kerangka Berpikir