

BAB II

DESAIN PEMBELAJARAN *GENIUS LEARNING* PADA MATA
PELAJARAN FIQIH MATERI HAJI DAN UMRAH

A. Deskripsi Pustaka

1. Konsep Desain Pembelajaran

1.1. Konsep Desain

Kata *desain* berasal dari bahasa Inggris, yaitu *design*. Kata *desain* diartikan sebagai kerangka bentuk, rancangan, motif, pola, serta corak. Kata Kerjanya adalah *mendesain* yang berarti membuat rancangan. Orang yang merancang disebut dengan istilah *desainer*.¹

Pada dasarnya desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda. Desain merupakan langkah awal sebelum memulai membuat suatu benda, seperti baju, furniture, bangunan, dll. Pada saat pembuatan desain biasanya mulai memasukkan unsur berbagai pertimbangan, perhitungan, cita rasa, dll. Sehingga bisa dibilang bahwa sebuah desain merupakan bentuk perumusan dari berbagai unsur termasuk berbagai macam pertimbangan di dalamnya.²

Secara sederhana desain³ dapat dimaknai sebagai rancangan⁴, pola⁵ atau model⁶. Hal ini, desain juga memiliki pengertian yang sama

¹ Novan Ardy Wiyani, *Desain Pembelajaran Pendidikan*, Ar-Ruzz Media, Yogyakarta, 2013, hlm., 21.

² https://carapedia.com/pengertian_definisi_desain_info2196.html, diakses pada hari Jumat tanggal 10 Juni 2016 pukul 10.39 WIB.

³ Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Alfabeta, Bandung, 2012, hlm., 46).

⁴ **Rancangan** disini yang peneliti maksudkan adalah rancangan pembelajaran. **Perancangan pembelajaran** merupakan salah satu kompetensi pedagogik yang harus dimiliki guru, yang bermuara pada pelaksanaan pembelajaran. Perancangan pembelajaran sedikitnya mencakup tiga kegiatan, yaitu identifikasi kebutuhan, perumusan kompetensi dasar, dan penyusunan program pembelajaran. Imas Kurniasih, Berlin Sani, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*, Kata Pena. Penerbit@gmail.com., 2015, hlm., 10.

⁵ Untuk memahami pola, hal yang perlu diperhatikan lebih dulu adalah mengenai pengertian strategi belajar-mengajar. Strategi belajar-mengajar adalah rencana dan cara-cara membawakan pengajaran agar segala prinsip dasar dapat terlaksana dan segala tujuan pengajaran dapat dicapai secara efektif. Cara-cara membawakan pengajaran ini merupakan pola dan urutan

di dalam buku yang berjudul “*Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*” oleh Wina Sanjaya, bahwa yang dimaksud dengan desain adalah rancangan, pola, atau model.⁷

Strategi belajar mengajar merupakan rancangan dasar bagi seorang guru tentang cara ia membawakan pengajarannya di kelas secara bertanggung jawab, maka dapat dibedakan dengan desain instruksional karena strategi instruksional tidak sama dengan desain instruksional. *Desain Instruksional* merupakan *blue print* suatu pengajaran. *Blue print* itu baru dapat disusun setelah ditetapkan model dan bentuk pengajaran yang dikehendaki. Atau dengan kata lain setelah diambil keputusan tentang strategi yang dipergunakan.⁸

Desain sebagai proses pemecahan masalah. Tujuan sebuah desain adalah untuk mencapai solusi terbaik dalam memecahkan masalah dengan memanfaatkan sejumlah informasi yang tersedia. Desain pada dasarnya adalah suatu proses yang bersifat linear yang diawali dari perencanaan kebutuhan, kemudian mengembangkan rancangan untuk merespon kebutuhan tersebut, selanjutnya rancangan tersebut diuji cobakan dan akhirnya dilakukan proses evaluasi untuk menentukan hasil tentang efektivitas rancangan (desain) yang disusun. Dalam konteks pembelajaran, *desain instruksional* dapat diartikan sebagai proses sistematis untuk memecahkan persoalan pembelajaran

umum perbuatan guru-murid dalam perwujudan kegiatan belajar-mengajar. **Pola dan urutan umum perbuatan guru-murid** itu merupakan suatu kerangka umum kegiatan belajar-mengajar yang tersusun dalam suatu rangkaian bertahap menuju tujuan yang telah ditetapkan. W. Gulo, *Strategi Belajar-Mengajar*, Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, 2002, hlm., 3.

⁶ **Model** menurut Good dan Travers adalah abstraksi dunia nyata atau representasi peristiwa kompleks atau sistem, dalam bentuk naratif, matematis, grafis, serta lambang-lambang lainnya. Model bukan realitas, akan tetapi merupakan representasi realitas yang dikembangkan dari keadaan. Dengan demikian, model pada dasarnya berkaitan dengan rancangan yang dapat digunakan untuk menerjemahkan sesuatu ke dalam realitas, yang sifatnya lebih praktis. Model berfungsi sebagai sarana untuk mempermudah berkomunikasi, atau sebagai petunjuk yang bersifat perspektif untuk mengambil keputusan, atau sebagai petunjuk perencanaan untuk kegiatan pengelolaan. Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Prenadamedia Group, Jakarta, 2015, hlm., 82.

⁷ *Ibid*, hlm., 63.

⁸ W. Gulo, *Op.Cit.*, hlm., 3-4.

melalui proses bahan-bahan pembelajaran⁹ beserta aktivitas yang harus dilakukan.¹⁰

Jadi, dapat disimpulkan bahwa desain merupakan aktivitas yang sudah jadi yang di dalamnya ada model yang tersusun sesuai kebutuhan setelah diambil keputusan tentang strategi yang dipergunakan dan selanjutnya rancangan tersebut diuji cobakan dan akhirnya dilakukan proses evaluasi untuk menentukan hasil tentang efektivitas rancangan yang disusun dan memecahkan masalah dengan memanfaatkan informasi yang tersedia.

1.2. Konsep Pembelajaran

Sebelum membahas mengenai konsep pembelajaran, perlu memahami lebih dahulu istilah belajar dan mengajar. Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan belajar dan mengajar. Belajar, mengajar, dan pembelajaran terjadi bersama-sama.¹¹

⁹ Bahan atau materi pembelajaran pada dasarnya adalah “isi” dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik/sub topik dan rincinya. Secara umum isi kurikulum itu dapat dipilah menjadi tiga unsur utama, yaitu logika, etika dan estetika. Sedangkan bila memilahnya berdasarkan taksonomi bloom dkk., bahan pembelajaran itu berupa kognitif (pengetahuan), afektif (sikap/nilai), dan psikomotor (keterampilan). Bila dirinci lebih lanjut, isi kurikulum atau bahan pembelajaran itu dapat dikategorikan menjadi enam jenis, yaitu: fakta, konsep/teori, prinsip, proses, dan nilai, serta keterampilan. Tim Pengembang MKDP, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Rajawali Pers, Jakarta, 2013, hlm., 152.

¹⁰ Husamah, Yanur Setyaningrum, *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi: Panduan dalam Merancang Pembelajaran untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013*, Prestasi Pustaka, Jakarta, 2013, hlm., 35-36.

¹¹ Pembelajaran (*Instruction*) merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*). Penekanannya terletak pada perpaduan antara keduanya, yakni kepada penumbuhan aktivitas subjek didik. Konsep tersebut dipandang sebagai suatu sistem sehingga dalam sistem belajar ini terdapat komponen, yakni komponen peserta didik atau peserta didik, tujuan, materi untuk mencapai tujuan, fasilitas dan prosedur, serta alat atau media yang harus dipersiapkan. Sebagaimana diungkapkan oleh Davis bahwa learning system menyangkut pengorganisasian dari perpaduan antara manusia, pengalaman belajar, fasilitas, pemeliharaan atau pengontrolan dan prosedur yang mengatur interaksi perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan. Demikian halnya juga dengan teaching system, dimana komponen perencanaan mengajar, bahan ajar, tujuan, materi, dan metode, serta penilaian dan langkah mengajar akan berhubungan dengan aktivitas belajar untuk mencapai tujuan. Kenyataan bahwa dalam proses pembelajaran terjadi pengorganisasian, pengelolaan dan transformasi oleh dan dari guru kepada peserta didik, Ketiga kategori kegiatan dalam proses pembelajaran ini berkaitan erat dengan aplikasi dan konsep sistem informasi manajemen. Keterampilan mengorganisasi informasi ini merupakan dasar kelancaran proses pembelajaran, bahwa belajar adalah kemampuan untuk mampu mengorganisasi informasi merupakan hal yang mendasar bagi seseorang peserta didik, semua pembelajaran manusia pada hakikatnya mempunyai empat unsur, yakni tahap persiapan (berkaitan dengan mempersiapkan peserta belajar untuk belajar, penyampaian (dalam siklus pembelajaran dimaksudkan untuk mempertemukan peserta belajar dengan materi belajar yang mengawali proses belajar secara

Belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Belajar adalah proses perubahan perilaku untuk memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan sesuatu hal baru serta diarahkan pada suatu tujuan. Belajar juga merupakan proses berbuat melalui berbagai pengalaman dengan melihat, mengamati, dan memahami sesuatu yang dipelajari. Belajar dapat dilakukan secara individu-seseorang melakukan sendiri atau dengan keterlibatan orang lain. Namun, dalam dunia pendidikan, peserta didik yang melakukan proses belajar tidak melakukannya secara individu, tetapi ada beberapa komponen yang terlibat, seperti pendidik atau guru, media dan strategi pembelajaran, kurikulum, dan sumber belajar. Sedangkan menurut para ahli yaitu sebagai berikut:

- a. Menurut Gage, belajar adalah proses dimana suatu organisme berubah perilakunya akibat dari pengalaman.
- b. Menurut Skinner, belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progressif. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya jika ia tidak belajar, responnya menurun. Dengan demikian belajar diartikan sebagai suatu perubahan dalam kemungkinan atau peluang terjadinya respons.
- c. Menurut Robert M. Gagne, belajar adalah suatu proses yang kompleks dan hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas disebabkan stimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar.

positif dan menarik), pelatihan (dalam siklus pembelajaran berpengaruh terhadap 70 % atau lebih pengalaman belajar keseluruhan. Dalam tahap inilah pembelajaran yang sebenarnya berlangsung. Bagaimanapun, apa yang dipikirkan dan dikatakan serta dilakukan pembelajaran yang menciptakan pembelajaran dan bukan apa yang dipikirkan, dikatakan dan dilakukan oleh instruktur atau pendidik) dan penampilan hasil (tahap ini merupakan satu kesatuan dengan keseluruhan proses belajar belajar dan tujuannya adalah untuk memastikan bahwa pembelajaran tetap melekat dan berhasil diterapkan). Daryanto, *Inovasi Pembelajaran Efektif*, Yrama Widya, Bandung, 2013, hlm., 209-215.

Bedasarkan beberapa definisi belajar dapat disimpulkan bahwa belajar pada dasarnya berbicara tentang tingkah laku seseorang berubah sebagai akibat pengalaman yang berasal dari lingkungan.¹²

Adapun mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas. Aktivitas guru untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan proses belajar siswa berlangsung optimal disebut dengan kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses membuat orang belajar. Kegiatan belajar mengajar adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan. Gurulah yang menciptakannya guna membelajarkan anak didik. Guru yang mengajar dan anak didik yang belajar. Perpaduan dari kedua unsur tersebut kemudian lahir interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahan sebagai mediumnya.¹³

Pembelajaran diidentikkan dengan kata “mengajar”, berasal dari kata “ajar”, yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui. Kata pembelajaran yang semula diambil dari kata “ajar” ditambah awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi kata “pembelajaran”, diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.

Dilihat dari aspek kegunaannya, pengertian mengajar dapat dipandang dari dua aspek, mengajar secara tradisional dan modern. *Pertama*, pengertian mengajar secara tradisional adalah menyampaikan pengetahuan kepada siswa atau murid di sekolah. Definisi mengajar dalam konteks yang tradisional ini adalah penyerahan kebudayaan pada anak didik yang berupa pengalaman dan kecakapan atau usaha untuk mewariskan kebudayaan masyarakat kepada generasi berikutnya. Aktivitas sepenuhnya atau tongkat pengendaliannya adalah guru, sedangkan siswa hanya mendengarkan apa yang disimpulkan oleh guru. Hal ini akan membuat siswa diam,

¹² Isriani Hardini, Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, dan Implementasi)*, Familia (Group Relasi Inti Media), Yogyakarta, 2012, hlm., 3-4.

¹³ *Ibid*, hlm., 10-11.

tidak kritis dan apatis. *Kedua*, pengertian mengajar dalam konteks dunia modern sekarang ini, mengajar diartikan sebagai usaha mengorganisasi lingkungan sehingga menciptakan kondisi belajar bagi siswa. Begitu juga pengertian mengajar dalam arti modern adalah seperti yang dikemukakan oleh Howard yang menyatakan bahwa mengajar adalah suatu aktivitas membimbing atau menolong seseorang untuk mendapatkan, mengubah, atau mengembangkan keterampilan, sikap (*attitude*), cita-cita (*ideals*), pengetahuan (*knowledge*), dan penghargaan (*appreciation*).¹⁴

Dengan mengacu kepada konsep mengajar secara modern ini, maka dapat dimengerti bahwa mengajar merupakan suatu perbuatan yang memerlukan tanggung jawab moral yang cukup berat. Di mana guru berperan sebagai kreator proses belajar mengajar, yakni berperan sebagai orang yang mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang baik, menarik, dan berdaya guna. Dalam kaitannya dengan konsep mengajar sebagaimana dikemukakan di atas, Wina Sanjaya membedakan konsep mengajar menjadi dua macam, yaitu (1) mengajar sebagai proses menyampaikan materi pelajaran, bahwa dalam proses ini mengajar diartikan sebagai proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa. Proses penyampaian ini sering juga dianggap sebagai proses mentransfer ilmu; dan (2) mengajar sebagai proses mengatur lingkungan. Pada konsep ini, mengajar dianggap penting adalah belajarnya siswa. Dengan kata lain, yang dianggap penting dalam mengajar itu adalah proses mengubah perilaku. Dalam konteks ini, mengajar tidak ditentukan oleh lamanya serta layaknya materi yang disampaikan, tetapi dari dampak proses pembelajaran itu sendiri.

Pada perkembangan selanjutnya mengenai definisi mengajar ini, maka telah berubah pandangan yang lebih mengarah kepada

¹⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Prenadamedia Group, Jakarta, 2015, hlm., 19-20.

definisi mengajar dalam konteks yang lebih modern, sebagaimana halnya yang dikemukakan oleh Nasution bahwa mengajar merupakan segenap aktivitas kompleks yang dilakukan guru dalam mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak sehingga terjadi proses belajar. Pandangan terhadap pengertian mengajar dalam melakukan kegiatan mengajar guru harus memberi kesempatan seluas-luasnya bagi siswa untuk belajar, dan memfasilitasinya agar siswa dapat mengaktualisasikan dirinya untuk belajar. Dalam hal ini yang belajar adalah siswa itu sendiri dengan kegiatannya sendiri. Peran guru dalam hal ini adalah sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk belajar.¹⁵

Dari beberapa definisi mengajar yang telah dipaparkan di atas, sebagian besar para ahli memberikan definisi mengajar dalam konteks dunia modern saat ini, yang intinya dapat tarik kesimpulan bahwa mengajar adalah aktivitas kompleks yang dilakukan guru untuk menciptakan lingkungan agar siswa mau melakukan proses belajar. Istilah aktivitas kompleks disini tidak dapat diartikan pada pengertian menyampaikan pengetahuan secara lisan atau tertulis, melainkan lebih dari itu, yaitu menciptakan kondisi agar siswa dapat belajar secara kondusif, membimbing siswa dalam belajar, memotivasi siswa untuk belajar, dan melakukan penilaian terhadap hasil dari kegiatan belajar yang telah dilakukan siswa.¹⁶

Sementara itu, Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang.

¹⁵ *Ibid*, hlm., 22-23

¹⁶ *Ibid*, hlm., 26.

Pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia tidak melakukan aktivitas yang lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa terjadi dimana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individu, kolektif, ataupun sosial.¹⁷

Pembelajaran ditinjau dari sudut kebahasaan berasal dari kata *ajar*. Pembelajaran diartikan sebagai proses, cara, perbuatan menjadikan orang untuk belajar. Orang yang belajar tersebut disebut pembelajar. kemudian belajar sendiri berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, latihan, berubah tingkah laku, atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia, kata *ajar* merupakan kata benda yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang agar diketahui. Jadi, pada hakikatnya pembelajaran adalah proses menjadikan orang agar mau belajar dan mampu (kompeten) belajar melalui berbagai pengalamannya agar tingkah lakunya dapat berubah menjadi lebih baik lagi.¹⁸

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum dimana dalam prosesnya menjadikan orang agar mau belajar dan mampu (kompeten) belajar melalui berbagai pengalamannya agar tingkah lakunya dapat berubah menjadi lebih baik lagi.

1.3. Konsep Desain Pembelajaran

Melihat konsep desain dan konsep pembelajaran yang dijelaskan di atas, memudahkan peneliti memahami konsep desain pembelajaran.

¹⁷ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatik*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2014, hlm., 2.

¹⁸ Novan Ardy Wiyani, *Desain Pembelajaran Pendidikan*, Ar-Ruzz Media, Yogyakarta, 2013, hlm., 19.

Sebenarnya desain pembelajaran dapat dimaknai dari berbagai perspektif, seperti sebagai disiplin, ilmu, sistem, dan proses. Sebagai disiplin, desain pembelajaran membahas berbagai penelitian dan teori tentang strategi serta proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaannya. Sebagai ilmu, desain pembelajaran merupakan ilmu untuk menciptakan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penilaian, serta pengelolaan situasi yang memberikan fasilitas pelayanan pembelajaran dalam skala makro dan mikro untuk berbagai mata pelajaran pada berbagai tingkatan kompleksitas. Sebagai sistem, desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar. Sementara sebagai proses, desain pembelajaran adalah proses pemecahan masalah. Tujuan dari sebuah desain menurutnya adalah untuk mencapai solusi terbaik dalam memecahkan masalah dengan memanfaatkan sejumlah informasi yang tersedia. Jadi, suatu desain muncul karena kebutuhan manusia¹⁹ untuk memecahkan suatu masalah. Desain pada hakikatnya merupakan suatu proses yang bersifat linear yang diawali dari menentukan kebutuhan, mengembangkan rancangan untuk merespon kebutuhan, kemudian mengujicobakan rancangan tersebut dan akhirnya menentukan proses evaluasi untuk menentukan hasil terkait dengan efektivitas rancangan yang telah disusun. Desain pembelajaran dapat didefinisikan sebagai proses yang sistematis untuk memecahkan masalah pembelajaran

¹⁹ Kebutuhan manusia kalau dalam siklus pembelajaran yang dimaksud adalah kebutuhan siswa. Beberapa ahli telah mengadakan analisis tentang jenis-jenis kebutuhan siswa, antara lain (a) menurut Prescott, mengadakan klasifikasi kebutuhan sebagai berikut *pertama*, kebutuhan-kebutuhan fisiologis; bahan-bahan dan keadaan yang esensial, kegiatan dan istirahat, kegiatan seksual. *Kedua*, kebutuhan sosial atau status: menerima dan diterima, dan menyukai orang lain. *Ketiga*, kebutuhan-kebutuhan ego atau integratif: kontak dengan kenyataan, simbolisasi progresif, menambah kematangan diri sendiri, keseimbangan antara berhasil dan gagal, menemukan individualitasnya sendiri. Kemudian menurut Maslow, menyatakan bahwa kebutuhan-kebutuhan psikologis akan timbul setelah kebutuhan-kebutuhan psikologis terpenuhi. Ia mengadakan mengadakan klasifikasi kebutuhan dasar sebagai berikut (1) kebutuhan-kebutuhan akan keselamatan, (2) kebutuhan-kebutuhan memiliki dan mencintai, (3) kebutuhan-kebutuhan akan penghargaan, (4) kebutuhan-kebutuhan untuk menonjolkan diri. Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Bumi Aksara, Jakarta, 2003, hlm., 96.

melalui proses perencanaan bahan-bahan pembelajaran serta kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan, perencanaan sumber-sumber belajar yang dapat digunakan serta perencanaan evaluasi keberhasilan belajar.²⁰

Berdasarkan pengertian desain pembelajaran, dapat dilihat komponen utama dari desain pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Pembelajar (pihak yang menjadi fokus) yang perlu diketahui meliputi karakteristik, kemampuan awal dan prasyarat.
- b. Tujuan Pembelajaran (umum dan khusus) adalah penjabaran kompetensi yang akan dikuasai oleh pembelajar.
- c. Analisis Pembelajaran, merupakan proses menganalisis topik atau materi yang akan dipelajari.
- d. Strategi Pembelajaran, dapat dilakukan secara makro dalam kurun satu tahun atau mikro dalam kurun satu kegiatan belajar mengajar.
- e. Bahan Ajar, adalah format materi yang akan diberikan kepada pembelajar.
- f. Penilaian Belajar, tentang pengukuran kemampuan atau kompetensi yang sudah dikuasai atau belum.²¹

Jadi, dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran adalah suatu proses merancang pembelajaran oleh guru untuk memecahkan masalah pembelajaran yang nantinya akan digunakan pada pelaksanaan pembelajaran yang perancangan pembelajaran tersebut meliputi mengidentifikasi kebutuhan siswa dan mengembangkannya, mengujicobakan kebutuhan siswa tersebut kemudian mengevaluasi siswa dalam proses pembelajaran berdasarkan karakteristik siswa melalui proses perencanaan bahan-bahan pembelajaran serta kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan, perencanaan sumber-sumber belajar yang dapat digunakan serta perencanaan evaluasi keberhasilan belajar.

²⁰ Novan Ardy Wiyani, *Op.Cit*, hlm., 21-22.

²¹ Husamah, Yanur Setyaningrum, *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi: Panduan dalam Merancang Pembelajaran untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013*, Prestasi Pustaka, Jakarta, 2013, hlm., 43.

2. Genius Learning

2.1. Sejarah Genius Learning

Adanya nama *Genius Learning* ini berawal dari seorang tokoh yang bernama Adi W. Gunawan.²² Dia memberikan nama tersebut karena untuk membedakan metode *accelerated learning* yang dia kembangkan dengan metode sejenis yang ada di masyarakat. Dasar *Genius Learning* adalah *accelerated learning* atau cara belajar yang dipercepat. Metode *Genius Learning* telah memasukkan dan mempertimbangkan kondisi masyarakat di Indonesia secara umum, kebudayaan bangsa kita yang sangat beragam, kondisi sosial dan ekonomi, sistem pendidikan nasional kita dan tujuan pendidikan yang utama, yaitu menyiapkan anak-anak kita untuk bisa menjalani hidupnya dengan berhasil setelah mereka meninggalkan sekolah formal dan masuk ke Universitas Kehidupan. Bedanya dengan *accelerated learning* bahwa *accelerated learning* berasal dari luar negeri sedangkan *Genius Learning* adalah metode yang telah mengalami proses adaptasi dengan keadaan di negara kita yaitu Indonesia.²³

2.2. Pengertian Genius Learning

Secara bahasa Genius Learning berasal dari dua kata, *Genius* yang berarti cerdas dan *Learning* yang berarti pembelajaran. *Genius Learning* adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh Adi W. Gunawan. Beliau mendefinisikan *Genius Learning* adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan suatu rangkaian pendekatan praktis dalam upaya meningkatkan hasil proses pembelajaran. *Genius Learning* adalah suatu sistem yang terancang dengan satu jalinan yang

²² Adi W. Gunawan adalah salah seorang yang dengan cerdas mampu menangkap kebutuhan akan persoalan bagaimana cara mengembangkan potensi kecerdasan yang beragam dan jarang sekali orang melihat kekhasan dari masing-masing individu. Ironisnya, hal ini tidak hanya terjadi dalam keluarga tetapi terjadi di sekolah, sebuah lembaga yang notabene bertujuan membentuk manusia yang cerdas secara komprehensif. Tampaknya kondisi itulah yang menggelitik hati dan pikiran orang-orang atau tokoh-tokoh yang prihatin tentang kelirunya penggunaan metode dalam mencerdaskan anak. Adi W. Gunawan, *Genius Learning Strategy*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2004, hlm., xii-xiv.

²³ *Ibid*, hlm., 3-4

sangat efisien yang meliputi diri anak didik, guru, proses pembelajaran dan lingkungan pembelajaran. Dalam *Genius Learning* menempatkan anak sebagai pusat dari proses pembelajaran, sebagai subyek pendidikan. Tidak seperti yang terjadi selama ini, anak didik ditempatkan pada posisi yang tidak benar, yaitu sebagai obyek pendidikan. Model pembelajaran *Genius Learning* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dalam upaya meningkatkan hasil proses pembelajaran dengan menggunakan kemampuan pengetahuan dan pengalaman, seperti pengetahuan tentang kepribadian, kecerdasan, gaya belajar, emosi dan pengetahuan lain yang bisa membantu efektifitas proses belajar mengajar dan menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar tersebut.²⁴

Genius learning atau lebih tepat disebut sebagai *Holistik Learning* adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan suatu rangkaian pendekatan praktis dalam upaya meningkatkan hasil proses pembelajaran. *Genius learning* adalah sebuah model pembelajaran yang dikemas sedemikian rupa yang menggunakan pengetahuan yang berasal dari berbagai disiplin ilmu seperti pengetahuan tentang cara kerja memori, neuro-linguistik programming, motivasi, konsep diri, kepribadian, emosi, perasaan, pikiran, metakognisi, gaya belajar, multiple intelegensi atau kecerdasan majemuk, teknik memori, teknik membaca, teknik mencatat, dan teknik belajar lainnya. Dasar *Genius Learning* adalah *accelerated learning* atau cara belajar yang dipercepat. Di luar negeri, model pembelajaran ini dikenal dengan beragam nama, seperti *Accelerated Learning*²⁵, *Quantum Learning* dan

²⁴ Findy Wulansari, Suranto, Kayan, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Sejarah Melalui Penerapan Model Pembelajaran Genius Learning pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri Rambipuji Semester Genap*, Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Uneversitas Jember, 2010/2011, hlm., 173 (lihat Jurnal Penelitian).

²⁵ Para praktisi pembelajaran cepat seperti Thomas Armstrong, Dee Dickinson, David Lazear, dan Nancy Margulies menggunakan penelitian Gardner dan terus bereksperimen dengan

*Quantum Teaching*²⁶, *Super Learning, Efficient and Effective*²⁷ *Learning*. Pada intinya, tujuan berbagai model ini sama, yaitu bagaimana membuat proses pembelajaran menjadi efisiensi, efektif, dan menyenangkan.²⁸

2.3. Posisi/kedudukan Genius Learning

Genius Learning adalah pengembangan dari metode *accelerated learning* yang telah memasukkan dan mempertimbangkan kondisi masyarakat Indonesia secara umum, kebudayaan bangsa yang sangat beragam, kondisi sosial dan ekonomi, sistem pendidikan nasional dan tujuan pendidikan yang utama, yaitu untuk menyiapkan anak-anak untuk bisa menjalani hidupnya dengan berhasil setelah mereka meninggalkan sekolah formal dan masuk ke Universitas Kehidupan. Atau dengan kata lain metode *Genius Learning* adalah metode *accelerated learning* yang telah mengalami proses adaptasi dengan keadaan negara Indonesia.²⁹

2.4. Tujuan dan Fungsi Genius Learning

Tujuan *Genius learning* yaitu bahwa ketika menggunakannya membantu anak didik untuk bisa mengerti kekuatan dan kelebihan mereka yang sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing. Dalam *Genius Learning* anak didik ditempatkan sebagai pusat dari proses pembelajaran, sebagai subjek pembelajaran. Proses

teknik-teknik belajar yang dapat menghargai tujuh kecerdasan yang diusulkan Gardner. Gardner sendiri bekerja dengan beragam sekolah dasar untuk memperbaiki teori-teorinya. Meningkatnya skor ujian di sekolah-sekolah ini, termasuk Key Scholl di Indianapolis, Guggenheim Elementary School di Chicago, dan St. Augustine di Bronx, semakin mengukuhkan arti proses belajar yang melibatkan beragam kecerdasan. Lou Russell, *The Accelerated Learning Fielbook: Panduan Belajar Cepat untuk Pelajar dan Umum*, Nusa Media, Bandung, 2012, hlm., 60-61.

²⁶ Metode pembelajaran kuantum (*Quantum Learning* dan *Quantum Teaching*) dimulai di Super Camp yang ditawarkan Learning Forum, yaitu sebuah perusahaan pendidikan internasional yang menekankan perkembangan keterampilan akademis dan keterampilan pribadi. Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, Masmmedia Buana Pustaka, Surabaya, 2009, hlm., 39.

²⁷ Pembelajaran dapat dikatakan efektif jika mampu meberikan pengalaman baru, membentuk kompetensi peserta didik, serta mengantarkan mereka ke tujuan yang yang ingin dicapai secara optimal. Hal ini dapat dicapai dengan melibatkan peserta didik dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran. Isriani Hardini, Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu(Teori Konsep dan Imlementasi)*, Familia, Yogyakarta, 2012, hlm., 84.

²⁸ Adi W. Gunawan , *Genius Learning Strategy*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2004, hlm., 1-2.

²⁹ *Ibid*, hlm., 25-26.

pembelajaran yang terbaik yang dapat diberikan kepada anak didik adalah suatu proses pembelajaran yang diawali dengan menggali dan mengerti kebutuhan anak didik. Berangkat dari sini, guru sebagai pendidik harus bisa membawa anak didik melalui suatu metode pembelajaran yang benar untuk bisa berkembang *genius learning* sesuai dengan potensi mereka seutuhnya.³⁰

Tujuan secara umumnya, yaitu bagaimana membuat proses pembelajaran menjadi efisiensi, efektif, dan menyenangkan.³¹

Peran Desain pembelajaran *Genius Learning (Holistik Learning)* dalam suksesnya proses belajar mengajar yaitu agar belajar dapat bermakna dan efektif, agar tersedia atau termanfaatkan sumber belajar, agar dapat dikembangkan kesempatan/pola belajar, dan agar belajar dapat dilakukan siapa saja secara berkelanjutan. Sedangkan fungsi pembelajaran *Holistik Learning*, yaitu meningkatkan kemampuan pembelajar (instruktur, guru, dosen), menghasilkan sumber belajar, mengembangkan sistem belajar mengajar, dan mengembangkan organisasi menjadi organisasi belajar.³²

2.5. Urgensi Genius Learning

Keahlian atau profesionalisme seorang guru³³ juga sangat mendukung dalam penerapan strategi *genius learning*. Namun bila melihat penerapannya maka strategi *genius learning* disini dapat diartikan dengan kemampuan untuk memahami dan mengerti sesuatu kemudian merespon sesuatu tersebut dengan cepat dan tepat. Kita

³⁰ <https://cerdikmatematika.wordpress.com/model-pembelajaran-genius-learning/>, diakses pada hari jumat tanggal 10 juni 2016 pukul 06.25 WIB.

³¹ Adi W. Gunawan, *Op.Cit.*, hlm., 3.

³² Nanik Rubiyanto, Dani Haryanto, *Strategi Pembelajaran Holistik di Sekolah*, Prestasi pustakaraya, Jakarta, 2010, hlm., 126.

³³ Profesionalisme adalah suatu sebutan terhadap kualitas sikap anggota suatu profesi terhadap profesinya serta derajat pengetahuan dan keahlian yang mereka miliki untuk dapat melakukan tugas-tugasnya. Dengan demikian, profesionalisme guru adalah suatu “keadaan” derajat keprofesian seorang guru dalam sikap, pengetahuan dan keahlian yang diperlukan untuk melaksanakan tugas pendidikan dan pembelajaran agama Islam. Dalam hal ini, guru diharapkan memiliki profesionalitas keguruan yang memadai sehingga mampu melaksanakan tugasnya secara efektif. Ali Mudlofir, *Pendidik Profesional: Konsep, Strategi dan Aplikasinya dalam Peningkatan Mutu Pendidik di Indonesia*, Rajagrafindo Persada, Jakarta, 2012, hlm., 5.

jarang menemukan guru yang benar-benar memperhatikan aspek perasaan atau emosi murid, kesiapan mereka untuk belajar baik secara fisik maupun psikis.

Dengan adanya seorang guru dan anak didik didalam kelas, tidak berarti proses pendidikan dapat berlangsung secara otomatis. Bila ada proses pengajaran, tidak berarti pasti diikuti dengan proses pembelajaran. Kedua proses ini memang diusahakan untuk bisa dicapai secara bersamaan. Namun perlu dipahami bahwa keduanya merupakan dua kegiatan yang berbeda. Dalam usaha untuk menghormati pribadi anak, menjauhkannya dari frustasi dan konflik, maka guru berusaha mencari agar pelajaran itu menyenangkan dan mudah dilaksanakan. Untuk itulah *Genius Learning* dirancang, yakni untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar. Adapun proses pembelajaran terbaik yang dapat kita berikan kepada anak didik kita adalah suatu proses pembelajaran yang diawali dengan menggali dan mengerti kebutuhan anak didik.

Proses Pelaksanaan Strategi *Genius Learning* Proses pelaksanaan strategi genius learning memerlukan suasana kondusif. Inti dari *Genius Learning* adalah strategi pembelajaran yang membangun dan mengembangkan lingkungan pembelajaran yang positif dan kondusif. Tanpa lingkungan yang mendukung, strategi apapun yang diterapkan didalam kelas akan sia-sia. Proses ini tidak terjadi begitu saja, guru bertanggung jawab untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif sebagai persiapan untuk masuk kedalam proses pembelajaran yang sebenarnya. Kondisi yang kondusif ini merupakan syarat mutlak demi tercapainya hasil yang maksimal.³⁴ Disini pentingnya *genius learning* diterapkan di dalam proses pembelajaran.

³⁴ <https://cerdikmatematika.wordpress.com/model-pembelajaran-genius-learning/>, diakses pada hari jumat tanggal 10 juni 2016 pukul 06.25 WIB

Selain itu, hal yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran diperlukan adanya sembilan prinsip dalam *Genius Learning* sebagai berikut:

1. Otak akan berkembang dengan maksimal dalam lingkungan yang kaya akan stimulus multi sensori dan tantangan berpikir. Lingkungan demikian akan menghasilkan jumlah koneksi yang lebih besar di antara sel-sel otak.
2. Besarnya pengharapan / ekspektasi berbanding lurus dengan hasil yang dicapai. Otak selalu berusaha mencari dan menciptakan arti dari suatu pembelajaran. Proses pembelajaran berlangsung pada level sadar dan pikiran bawah sadar. Motivasi akan meningkat saat murid menetapkan tujuan pembelajaran yang positif dan bersifat pribadi
3. Lingkungan belajar yang “aman” adalah lingkungan belajar yang memberikan tantangan tinggi namun dengan tingkat ancaman rendah. Dalam kondisi ini otak *neo-cortex* dapat diakses dengan maksimal sehingga proses berpikir dapat dijalankan dengan maksimal.
4. Otak sangat membutuhkan umpan balik yang bersifat segera dan mempunyai banyak pilihan.
5. Musik membantu proses pembelajaran dengan tiga cara. Pertama, musik membantu untuk men-charge otak. Kedua, musik membantu merilekskan otak sehingga otak siap untuk belajar. Dan ketiga, musik dapat digunakan untuk membawa informasi yang ingin dimasukkan ke dalam memori.
6. Ada berbagai alur dan jenis memori yang berbeda yang ada pada otak kita. Dengan menggunakan teknik dan strategi yang khusus, kemampuan untuk mengingat dapat ditingkatkan.
7. Kondisi fisik dan emosi saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Untuk bisa mencapai hasil pembelajaran secara

maksimal, kedua kondisi ini, yaitu kondisi fisik dan kondisi emosi, harus benar-benar diperhatikan.

8. Setiap otak adalah unik dengan kapasitas pengembangan yang berbeda berdasarkan pada pengalaman pribadi. Ada beberapa jenis kecerdasan. Kecerdasan dapat dikembangkan dengan proses pengajaran dan pembelajaran yang sesuai.
9. Walaupun terdapat perbedaan fungsi antara otak kiri dan kanan, namun kedua belah hemisfer ini bisa bekerja sama dalam mengolah suatu informasi.³⁵

Oleh karena itu, dari penjelasan di atas menunjukkan bahwa adanya *Genius Learning* itu sangatlah penting dalam proses pembelajaran.

2.6. Genius Learning dalam Pendidikan Agama Islam

Proses pelaksanaan *genius learning* memerlukan suasana kondusif yang inti dari *Genius Learning* adalah strategi pembelajaran yang membangun dan mengembangkan lingkungan pembelajaran yang positif dan kondusif. Tanpa lingkungan yang mendukung, strategi apapun yang diterapkan di dalam kelas akan sia-sia. Proses ini tidak terjadi begitu saja, guru bertanggung jawab untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif sebagai persiapan untuk masuk kedalam proses pembelajaran yang sebenarnya. Kondisi yang kondusif ini merupakan syarat mutlak demi tercapainya hasil yang maksimal. Usaha guru dalam menciptakan kondisi yang diharapkan akan efektif apabila; *Pertama*, diketahui secara tepat faktor-faktor yang dapat menunjang terciptanya kondisi yang menguntungkan dalam proses belajar-mengajar. *Kedua*, dikenal masalah-masalah yang diperkirakan dan biasanya timbul dan dapat merusak iklim belajar-mengajar, *Ketiga*, dikuasainya berbagai pendekatan dalam pengelolaan kelas dan

³⁵ Adi W. Gunawan, *Genius Learning Strategy*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2004, hlm., 9

diketahui pula kapan dan untuk masalah mana suatu pendekatan digunakan.³⁶

Genius learning atau lebih tepat disebut sebagai *Holistic Learning* adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan suatu rangkaian pendekatan praktis dalam meningkatkan hasil proses pembelajaran.³⁷

Jadi, melihat *Genius learning* intinya adalah membangun dan mengembangkan lingkungan pembelajaran yang positif dan kondusif dan dalam upaya meningkatkan hasil proses pembelajaran, maka *genius learning* akan sesuai untuk proses pembelajaran apa saja, semisal pada Pendidikan Agama Islam. *Genius learning* dalam Pendidikan Agama Islam tidak hanya dapat mengakomodasi aspek fisik maupun psikis dalam proses pembelajaran dan meningkatkan upaya hasil belajar siswa di dalam proses pembelajaran saja akan tetapi diharapkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya akan muncul dan terealisasikan di dalam kehidupan sehari-hari oleh siswa.

2.7. Kelebihan dan Kekurangan Genius Learning

Masing-masing strategi ataupun model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari *genius learning* ini meliputi: (1) *Genius Learning* sangat menghargai adanya perbedaan kecerdasan yang dimiliki oleh setiap individu; (2). *Genius Learning* mengajak guru untuk berwawasan luas, hal ini dikarenakan semakin banyak pengetahuan yang dimiliki oleh guru maka akan semakin mudah bagi guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran; (3) *Genius Learning* sangat menghargai adanya perbedaan gaya belajar setiap siswa, sehingga guru bisa mencari solusi yang tepat dalam mencari metode pembelajaran yang sesuai; (4) *Genius Learning* sangat menghargai dan mempertimbangkan

³⁶ <https://cerdikmatematika.wordpress.com/model-pembelajaran-genius-learning/>, diakses pada hari jumat tanggal 10 juni 2016 pukul 06.25 WIB

³⁷ Adi W. Gunawan, *The Secret of Mindset*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2008, hlm., 2.

lingkungan dan masyarakat yang terlibat dalam proses pembelajaran; (5) *Genius Learning* Strategi merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai subyek pembelajaran. Sedangkan kekurangan dari *genius learning* ini meliputi: (1) Untuk menerapkan *Genius Learning* dibutuhkan waktu dan tenaga yang cukup untuk mengoptimalkan strategi tersebut; (2) Membutuhkan wawasan dan pengetahuan yang banyak, agar guru dapat mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa; (3) *genius learning* menuntut guru untuk lebih memahami gaya belajar dan kemampuan siswa, karena tanpa mengetahui gaya belajar siswa, pembelajaran tidak akan bisa berjalan dengan optimal.³⁸

2.8. Langkah-langkah Genius Learning

Lingkaran sukses pembelajaran *Genius Learning* yaitu sebagai berikut:

a. Suasana Kondusif

Inti *Genius Learning* adalah strategi pembelajaran yang membangun dan mengembangkan lingkungan pembelajaran yang positif dan kondusif. Tanpa lingkungan yang mendukung, strategi apapun yang diterapkan di dalam kelas akan sia-sia. Guru bertanggung jawab untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif sebagai persiapan untuk masuk ke dalam proses pembelajaran yang sebenarnya. Kondisi yang kondusif ini merupakan syarat mutlak demi tercapainya hasil yang maksimal. Murid harus terbebas dari rasa takut, tekanan psikologis. Gunakan musik dan kombinasikan dengan *Brain Gym* (senam otak) untuk menciptakan suasana awal yang kondusif. Murid harus berbeda dalam kondisi fisik yang nyaman dan mendukung. Semua elemen PARTIS (Perasaan

³⁸ Nurul Dwi Rusdiana, Ady Soejoto, *Penerapan Genius Learning Strategy Terhadap Ketuntasan Belajar Siswa Kelas X-9 Semester II Sma Muhammadiyah 2 Surabaya*, Fakultas Ekonomi, Unesa (Universitas Negeri Surabaya), Kampus Ketintang Surabaya, 2012/2013, hlm., 14-15.

diterima, Aspirasi, Rasa aman, Tantangan, Identitas, dan Sukses) sudah terakomodasi demi memelihara harga diri yang positif.³⁹

1) Perasaan diterima

Perasaan diterima diartikan sebagai perasaan disetujui dan dihargai baik oleh sesama rekan maupun oleh guru. Murid yang memiliki perasaan diterima akan merasa bahwa mereka adalah bagian dari satu kelompok yang memiliki arti penting bagi dirinya. Murid ini tidak hanya akan merasa dikenal tetapi juga merasa mendapat pengakuan dari sesama murid. Sehingga murid akan mengalami pentingnya rasa percaya, kesetiaan dan konsistensi. Murid yang tidak mengalami perasaan diterima biasanya akan sulit untuk membina persahabatan, sering menyendiri, pemalu dan tidak peka terhadap emosi dan kebutuhan rekannya. Murid ini biasanya tidak akan merasa nyaman bila berada dalam suatu kelompok.

2) Aspirasi

Seorang siswa harus bisa percaya bahwa apa yang mereka pelajari mempunyai manfaat dan tujuan nyata yang dapat mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Kurangnya aspirasi ini akan mengakibatkan timbulnya perasaan negatif terhadap proses pembelajaran karena akan dianggap sebagai suatu proses yang sangat menyakitkan dan membosankan. Sebaliknya siswa yang mempunyai aspirasi akan dapat menentukan suatu pembelajaran yang realistis dan terukur pencapaiannya. Mereka akan mengambil tanggung jawab terhadap akibat yang mungkin timbul dari keputusan yang berhubungan dengan aspirasi mereka.

3) Rasa Aman

³⁹ Adi W. Gunawan, *Genius Learning Strategy*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2004, hlm.,. 334.

Rasa aman didefinisikan sebagai suatu perasaan nyaman dan aman saat berada dalam suatu kelompok, yakni adanya pengharapan dan aturan-aturan dasar, yang mengikat sesama anggota kelompok dalam perilaku, jelas dan diterima oleh semua anggota kelompok. Perasaan aman ini melibatkan suatu perasaan akan kepastian. Murid yang merasa aman, baik secara fisik maupun psikologis (mental dan emosional), akan bersedia mengambil resiko. Resiko ini termasuk resiko “gagal” dalam proses pembelajaran. Murid yang tidak merasa aman dalam lingkungan kelas akan berusaha menghindari proses pembelajaran dan merasa tidak suka dengan pengalaman baru yang berhubungan dengan pembelajaran. Gejala lain yaitu rasa tidak percaya dan tidak suka terhadap guru, menantang otoritas guru atau sekolah, rasa tidak aman dalam persahabatan dan terlalu berlebihan bergantung kepada rekan tertentu.

4) Tantangan

Tantangan dibutuhkan untuk bisa memperluas zona kenyamanan kita (*comfort zone*). Zona kenyamanan adalah suatu zona dimana kita merasa aman, nyaman, puas dengan diri dan keadaan kita. Kemampuan belajar kita juga tidak akan terlepas dari seberapa besar dan seberapa luas zona kenyamanan ini. Anak tidak akan dapat membangun konsep diri yang bila selalu berada di dalam zona kenyamanannya. Oleh sebab itu, perlu dan penting sekali bagi guru untuk memahami konsep ini dan senantiasa memberikan tantangan positif bagi murid untuk dapat dapat memperluas zona kenyamanan mereka.

5) Identitas

Rasa identitas yang kuat berarti seorang siswa mengetahui dengan pasti kekuatan dan kekurangannya, nilai dan kepercayaan yang ia pegang. Murid yang memiliki rasa identitas kuat akan mempunyai daya tahan mental yang kuat. Sebaliknya,

murid yang memiliki identitas yang lemah menunjukkan perilaku yang sensitif terhadap kritik, tidak bersedia berpartisipasi dalam setiap kegiatan yang dapat beresiko “gagal”. Murid ini sering merasa canggung atau salah tingkah bila mendapat pujian atas prestasi mereka.

6) Sukses

Afirmasi positif yang sering kali diucapkan kepada murid yang menyatakan keberhasilan mereka, baik keberhasilan besar maupun kecil, akan memperkuat rasa percaya diri murid bahwa ia mempunyai kendali atas hidupnya sendiri. Kehadiran “sukses” dalam diri seorang murid ditandai dengan perasaan puas akan prestasi mereka. Bila murid merasa sadar bahwa mereka sendiri yang menentukan keberhasilan mereka, mereka akan memiliki kesadaran akan kekuatan mereka dan kemampuan akan meletakkan dan mengartikan suatu tantangan atau hambatan secara proporsional. Murid yang merasa yakin bahwa mereka tidak mungkin bisa merasa berhasil jarang sekali akan berani mengambil resiko. Mereka juga tidak berani mengemukakan ide atau memberikan pandangan dan pendapat mereka.⁴⁰ Afirmasi adalah sesuatu yang kita proyeksikan atau masukkan ke dalam pikiran bawah sadar dan bersifat sugestif. Afirmasi bisa berupa kata atau kalimat yang kita ucapkan, dengan penuh keyakinan, dan berulang-ulang.⁴¹

Penjelasan mengenai elemen PARTIS di atas, maka penting adanya mindset. Menurut Adi W. Gunawan di dalam bukunya yang berjudul “*The Secret of Mindset*” bahwa Mindset terdiri atas dua kata: *mind* dan *set*. *Mind* adalah sumber pikiran dan memori; pusat kesadaran yang menghasilkan pikiran, perasaan, ide, dan persepsi, dan menyimpan pengetahuan dan memori.

⁴⁰ *Ibid.*, hlm., 322-328.

⁴¹ Adi W. Gunawan, *The Secret of Mindset*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2008, hlm., 173.

Sedangkan *set* adalah kepercayaan-kepercayaan yang mempengaruhi sikap seseorang; sekumpulan kepercayaan atau suatu cara berpikir yang menentukan perilaku dan pandangan, sikap, dan masa depan seseorang. Jadi, *mindset* adalah sikap mental tertentu atau watak yang menentukan respons dan pemaknaan seseorang terhadap situasi. *Mindset* sebenarnya kepercayaan (*belief*), atau sekumpulan kepercayaan (*set of beliefs*), atau cara berpikir yang mempengaruhi perilaku (*behavior*) dan sikap (*attitude*) seseorang, yang akhirnya akan menentukan level keberhasilan hidupnya. Oleh karena itu, jika kita ingin mengubah *Mindset*, yang harus kita ubah sebenarnya *belief* atau kumpulan *belief* kita.⁴²

Tips praktis untuk menciptakan Perasaan diterima:

1. Gunakan dan sebut nama anak dengan positif.
2. Berikan perhatian secara adil dan merata terhadap diri setiap anak.
3. Bagi tugas dan tanggung jawab secara merata dan adil.
4. Kelompokkan anak dengan kawan yang ia kenal baik.
5. Kelompokkan anak dengan kawan yang belum ia kenal.
6. Rayakan keberhasilan secara bersama-sama.
7. Berikan pujian dan penghargaan pada saat-saat khusus.

Tips praktis untuk menciptakan Aspirasi:

1. Tunjukkan dan berikan contoh perilaku positif
2. Buat tembok aspirasi, suatu tembok atau tempat menempel aspirasi
3. Anjurkan murid untuk menggunakan kalimat positif “aku bisa ...”
4. Gunakan poster/alat peraga untuk memperjelas apa yang dipelajari.
5. Tetapkan target pribadi untuk murid.

⁴² *Ibid.*, hlm., 14-15.

Tips praktis menciptakan rasa aman:

1. Rancang proses pembelajaran menjadi bagian-bagian kecil yang terukur yang dapat dimengerti setiap murid.
2. Perhatikan bahasa lisan yang digunakan dalam komunikasi.
3. Berikan penilaian positif, misalnya: hitunglah berapa jawaban benar.
4. Perkuat perilaku positif dengan memberikan pujian atas perilaku baik.
5. Lakukan aktivitas bersama

Tips praktis menciptakan Tantangan:

1. Dorong murid melakukan self test sebagai bagian dari proses pembelajaran
2. Gunakan beragam jenis pengujian yang bersifat informal
3. Fokuskan peningkatan prestasi murid dengan membandingkan prestasi murid saat ini dengan prestasi sebelumnya, bukan dengan membandingkan prestasi murid satu dengan yang lain
4. Bagi proses pencapaian prestasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan terukur
5. Berikan tanggung jawab dan peran bagi setiap murid secara bergantian
6. Bicarakan dengan murid metode penilaian yang akan digunakan untuk mengukur prestasi mereka.

Tips Praktis menciptakan Identitas :

1. Kenali murid: nama sampai latar belakang, kesukaan, hobi, dan kebiasaan murid.
2. Berikan pujian dan penghargaan atas prestasi murid
3. Tetapkan target secara individual dan memberikan keyakinan bahwa mereka bisa mencapai target itu
4. Temukan keunikan murid dan gunakan dalam komunikasi.
5. Dorong murid berani mengambil tanggung jawab

Tips praktis menciptakan budaya Sukses :

1. Luangkan waktu untuk mencari tahu keberhasilan kecil maupun besar yang dicapai oleh murid dan berikan waktu untuk mendengar cerita sukses dibalik peristiwa itu.
2. Jelaskan kepada murid bahwa diperlukan usaha dan keuletan untuk bisa mencapai keberhasilan.
3. Gunakan Goal-Setting agar tingkat pencapaian prestasi dapat diukur dengan mudah dan jelas.⁴³

Jadi, untuk menciptakan suasana kondusif ini ada beberapa hal yang harus dilakukan:

1. Memenuhi kebutuhan fisik, yang meliputi :
 - a. Fisik murid: murid harus dijauhkan dari lapar, kekenyangan, haus, lelah, terlalu panas, terlalu dingin, terlalu dibatasi gerak-geriknya.
 - b. Fisik dan fasilitas pendukung ruang belajar: Pengaturan meja variatif, ukuran kelas yang tepat, suhu ruang yang nyaman, pencahayaan yang memadai, ketenangan kelas terjaga, berbagai hiasan (poster-poster, pot-pot bunga).
2. Memenuhi kebutuhan rasa aman, dicintai dan dihargai.

Pemenuhan kebutuhan fisik bukanlah tugas yang terlalu sulit. Yang lebih sulit adalah untuk memenuhi kebutuhan yang lebih tinggi, yaitu kebutuhan akan rasa aman, dicintai dan dihargai. Faktor ini adalah faktor internal, yang walaupun sudah berusaha dipenuhi, sering kali tidak mudah untuk mewujudkannya. Untuk itu, elemen PARTIS praktis di atas harus terakomodasi pada diri peserta didik.

b. Hubungkan

Mulailah setiap proses pembelajaran dengan memastikan bahwa apa yang akan diajarkan pada murid saat ini selalu dapat dihubungkan dengan apa yang telah diketahui oleh murid, baik itu melalui pengalaman murid itu maupun melalui proses

⁴³ *Ibid.*, hlm., 322-329.

pembelajaran yang telah berlangsung sebelumnya, dan hubungkan juga dengan apa yang akan dialami murid pada masa yang akan datang. Semakin personal hubungan yang bisa diciptakan, hasilnya akan semakin baik. Cara yang paling mudah adalah dengan mengajukan pertanyaan. Pertanyaan selalu membutuhkan jawaban. Untuk bisa menjawab, kita perlu berpikir. Saat berpikir kita mengakses memori jangka pendek kita. Dengan demikian, memori ini terisi informasi baru dan menggeser informasi yang tidak ada gunanya ke luar dari memori jangka pendek. Untuk menghilangkan memori yang tidak berguna ini, murid diminta untuk menghubungkan (memikirkan) materi yang akan mereka pelajari saat ini dengan apa yang telah mereka ketahui sebelumnya. Selain itu, murid perlu mengerti aplikasi dari apa yang dipelajari ke dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini, minta murid untuk menuliskan di atas kertas, apa yang muncul di pikirannya. Ini akan semakin memperkuat pikirannya tentang materi yang akan dipelajari dan dengan demikian akan menghapus informasi tak berguna yang ada di dalam memorinya yang tidak ada hubungan sama sekali dengan materi pelajaran.⁴⁴

Cara lain adalah dengan menggunakan gambar atau poster sebagai pemicu. Misalnya anda menggantungkan gambar manusia perahu. Lalu tanyakan kepada murid apa yang muncul dalam pikiran mereka saat mereka melihat gambar tersebut. Lakukan *brain-storming*. Catat apa saja ide yang muncul dan tuliskan di papan tulis. Setelah mendapatkan cukup banyak ide, kategorikan ide-ide itu ke dalam kelompok-kelompok tertentu.⁴⁵

Variasi lain dari teknik menghubungkan yang dijelaskan disini dapat dilakukan dengan cara Membangun ide/idea-build-up. Misalnya materi yang akan diajarkan adalah mengenai cara kerja

⁴⁴ *Ibid*, hlm., 337-338.

⁴⁵ *Ibid*, hlm., 342.

otak manusia. Anda bisa meminta murid mengeluarkan kertas kosong dan menuliskan dua hal yang ia ketahui dan dua hal yang tidak ia ketahui mengenai otak. Ia boleh menulis apa saja. Setelah itu minta murid untuk saling membandingkan apa yang mereka tuliskan dengan teman di sebelahnya. Dari sini akan muncul empat hal yang diketahui dan empat hal yang tidak diketahui. Setelah itu, minta pasangan ini membandingkan isi kertas mereka dengan pasangan lain. Lakukan ini hingga semua pasangan telah saling membandingkan isi kertas mereka. Setelah ini semua selesai dilakukan, anda sebagai guru akan mendapat satu daftar, yang memberikan gambaran kelas secara menyeluruh, mengenai hal yang diketahui dan yang tidak diketahui mengenai otak. Lalu tuliskan daftar itu di papan tulis. Ajarkan materi mengenai otak berdasarkan informasi yang anda dapatkan dari murid anda. Ajarkan apa yang tidak mereka ketahui dan jangan membuang waktu mengulang apa yang telah mereka ketahui.⁴⁶

c. Gambaran Besar

Untuk lebih membantu menyiapkan pikiran murid dalam menyerap materi yang diajarkan, sebelum proses pembelajaran dimulai, guru harus memberikan gambaran besar (big picture) dari keseluruhan materi. Memberi gambaran besar ini berfungsi sebagai perintah kepada pikiran untuk menciptakan “folder” yang nantinya akan diisi dengan informasi. Folder ini akan diisi dengan informasi yang sejalan pada saat proses pemasukan informasi. Pada tahap pemasukan informasi, materi pelajaran disampaikan secara linear dan bertahap.

Strategi yang digunakan adalah sebagai berikut: berikan ringkasan dari apa yang akan dipelajari, jelaskan bagaimana cara anda akan mengajarkan materi pembelajaran dan berikan kata-kata kunci, tulis atau buat gambaran besar, pada papan tulis, dari materi

⁴⁶ *Ibid*, hlm., 342-343.

pelajaran yang akan anda sampaikan, dan Gunakan gambar, poster, *flowchart* atau mengajukan pertanyaan yang bersifat terbuka yang membutuhkan jawaban yang merangsang pemikiran yang mendalam.

Gunakan kalimat, sebagai berikut:

1. Pertanyaan yang ada di papan tulis adalah pertanyaan yang akan kita cari jawabannya bersama-sama melalui pelajaran / materi
2. Poster yang saya pegang menunjukkan bagaimana proses pembelajaran kita akan dilakukan
3. Berikut ini adalah kata-kata kunci yang akan kita pakai pada sesi ini⁴⁷

d. Tetapkan Tujuan

Pada tahap inilah proses pembelajaran baru dimulai. Apa hasil yang akan dicapai pada akhir sesi harus dijelaskan dan dinyatakan kepada murid. Hasil yang akan dicapai dapat dijelaskan langsung kepada seluruh kelas, ada juga yang dijelaskan per kelompok, atau dijelaskan kepada murid secara pribadi.

Tulislah dengan huruf yang besar dan jelas di papan tulis sehingga murid dapat senantiasa melihat tujuan dari proses pembelajaran yang akan segera mereka mulai. Tahap ini juga merupakan tahap *goal-setting*.

Ajarkan kepada murid cara untuk mencapai hasil yang telah ditetapkan, dengan menggunakan bahasa murid itu sendiri. Minta mereka untuk membuat goal secara detail, lebih baik kalau bisa secara tertulis.

Gunakan kalimat:

1. Pada akhir sesi ini kita akan mengerti bahwa dan
2. Marilah kita lihat dan amati goal yang telah kita tetapkan pada

⁴⁷ Adi W. Gunawan, *Genius Learning Strategy*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2004, hlm., 344-345.

minggu lalu untuk

3. Keluarkan kartu goal anda dan letakkan di meja ...
4. Bacalah hasil yang ingin anda capai (di dalam hati) sebelum anda memberi tahu kawan anda
5. Setelah kita menyelesaikan pelajaran ini, kita akan tahu bahwa target yang kita tetapkan telah tercapai dengan menggunakan parameter
6. Anda akan menunjukkan bahwa anda bisa menerapkan materi ini kepada⁴⁸

e. Pemasukan Informasi

Pada tahap ini, informasi yang akan diajarkan harus disampaikan dengan melibatkan gaya belajar. Metode penyampaian harus bisa mengkombinasikan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetis dan bila memungkinkan juga mengakomodasi gaya penciuman dan pengecap. Pada tahap ini, memori jangka panjang akan dapat diakses apabila proses pemasukan informasi bersifat unik dan menarik. Gunakan strategi yang berbeda sesuai dengan situasinya.⁴⁹

Untuk memiliki memori yang baik, maka anda harus secara sadar memasukkan tidak hanya fakta saja ke dalam memori anda melainkan juga makna dan asosiasi. Jika informasi mempunyai makna bagi anda maka anda akan lebih mudah untuk mengingat daripada daftar fakta dan angka yang diacak. Maka untuk mendapatkan dan memaksimalkan memori, maka anda harus mampu membuat informasi tersebut menjadi lebih bermakna, agar dengan mudah bisa anda pahami dan simpan dalam memori otak anda. yang dimaksud bermakna disini adalah memahami informasi dan memberinya makna pribadi. Biasanya siswa tidak mengingat informasi pada saat sedang ujian, hal ini dikarenakan informasi

⁴⁸ *Ibid.*, hlm., 345-346.

⁴⁹ *Ibid.*, hlm., 346-347.

yang ada itu tidak terlalu bermakna bagi mereka, yang ada hanya sebatas tanggal dan nama yang campur aduk. sehingga membuat siswa tidak memiliki gairah untuk memahaminya lebih jauh, hanya sebatas tahu tanpa ada sikap.⁵⁰

f. Aktivasi

Saat murid menerima informasi melalui proses pembelajaran (pemasukan informasi), informasi ini masih bersifat pasif. Murid masih belum merasa memiliki informasi atau pengetahuan yang ia terima. Mengapa? Karena proses penyampaian berlangsung satu arah, yaitu dari guru ke murid. Untuk bisa lebih meyakinkan bahwa murid benar-benar telah mengerti dan untuk menimbulkan perasaan di hati murid bahwa informasi yang barusan diajarkan adalah benar-benar milik mereka, kita perlu melakukan proses aktivasi. Aktivasi bisa dilakukan dengan menggunakan aktivitas yang dilakukan seorang diri, secara berpasangan atau secara berkelompok guna membangun kemampuan komunikasi dan kerja sama/kelompok. Dorong murid untuk membuat keputusan sendiri dan mengukur kemajuan yang mereka capai dibandingkan dengan kriteria sukses yang telah ditetapkan. Pada tahap ini murid menemukan arti yang sesungguhnya dari apa yang ia pelajari. Proses ini lebih bersifat internal. Murid mengintegrasikan apa yang ia pelajari dan menemukan makna yang sesungguhnya dari apa yang ia pelajari.⁵¹

g. Demonstrasi

Tahap ini sebenarnya sama dengan proses guru menguji pemahaman murid dengan memberikan ujian. Hanya bedanya, dalam Lingkaran Sukses *Genius Learning*, kita langsung menguji pemahaman murid pada saat itu juga. Hal ini bertujuan untuk murid benar-benar mengetahui sampai dimana pemahaman murid dan

⁵⁰ Miftahul A'la, *Quantum Teaching*, Diva Press, Jogjakarta, 2010, hlm., 176.

⁵¹ Adi W. Gunawan, *Op.Cit.*, hlm., 349-352.

sekaligus merupakan saat yang sangat tepat untuk bisa memberikan umpan balik/*feedback*.⁵² Pada tahap ketujuh, siswa mendemonstrasikan apa yang mereka ketahui setelah mendapat bimbingan dari guru.

Metode demonstrasi adalah metode pembelajaran dengan menggunakan peragaan yang berguna untuk memperjelas suatu pengertian atau konsep-konsep, atau untuk memperlihatkan bagaimana melakukan sesuatu kepada siswa. Dengan menggunakan metode demonstrasi dapat menyajikan bahan pelajaran kepada siswa secara lebih konkret dan mudah difahami, ketimbang hanya memberikan informasi berupa konsep-konsep.⁵³

h. Tinjauan Ulang dan Jangkarkan

Lakukan pengulangan dan penjangkaran pada akhir setiap sesi dan sekaligus membuat kesimpulan dari apa yang telah dipelajari. Ini bermanfaat untuk meningkatkan daya ingat dan meningkatkan efektivitas dari proses pembelajaran. Lakukan tes yang dilakukan oleh murid sendiri terhadap pemahamannya. Bisa juga digunakan pengujian dengan cara berpasangan dengan rekan murid lainnya. Intinya adalah ciptakan suasana yang menyenangkan dan bebas dari stres saat anda melakukan tes.⁵⁴

2.9. Kesimpulan Desain Pembelajaran Genius Learning

Salah satu dari tahapan mengajar yang harus dilalui oleh guru profesional adalah menyusun perencanaan pengajaran atau dengan kata lain disebut juga dengan mendesain program pengajaran.⁵⁵

Adapun dalam penelitian membahas tentang desain pembelajaran *Genius Learning* pada mata pelajaran fiqh materi haji dan umrah.

⁵² *Ibid*, hlm., 354-355.

⁵³ Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Alfabeta, Bandung, 2012, hlm., 176).

⁵⁴ Adi W. Gunawan, *Op.Cit.*, hlm., 349-357.

⁵⁵ Hj. Binti Maunah, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Teras, Yogyakarta, 2009, hlm., 243.

Jadi, desain pembelajaran *Genius Learning* yang sudah dirancang tersebut digunakan pada mata pelajaran fiqih materi haji dan umrah tersebut ini tujuannya supaya siswa dapat dengan mudah memahami dan membelajarkan siswa sebagai bantuan untuk mampu mengantarkan pemahaman anak-anak dan mengenalkan lingkungan dengan aslinya. Oleh karena itu, ada nilai-nilai yang terkandung bahwa pentingnya pengamalan siswa dalam materi ajar tentang ibadah haji dan umrah atau dengan kata lain desain pembelajaran *Genius Learning* pada mata pelajaran fiqih materi haji dan umrah terakomodasi pada diri siswa. Jadi, model pembelajaran *Genius Learning* yang telah dirancang inilah, pada intinya membangun dan mengembangkan lingkungan pembelajaran yang positif dan kondusif serta bagaimana membuat proses pembelajaran menjadi efisiensi, efektif, dan menyenangkan.

3. Mata Pelajaran Fiqih Materi Haji dan Umrah

3.1. Pengertian Mata Pelajaran Fiqih

Mata pelajaran yang disusun atau disajikan pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah (SD/MI/MTs/SMP/SMA/MA) dikelompokkan dalam beberapa mata pelajaran utama, yakni pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olah raga, dan muatan lokal. Dari setiap pelajaran sebagaimana disebutkan di atas, tentunya memiliki karakteristik dan tujuan sendiri dan berbeda dengan tujuan yang hendak dicapai oleh mata ajaran lainnya.⁵⁶

Mata pelajaran fiqih adalah salah satu bagian dari Pendidikan Agama Islam yang mempelajari tentang Fiqih ibadah, terutama menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara-cara pelaksanaan rukun islam mulai dari ketentuan dan tata cara

⁵⁶ Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Alfabeta, Bandung, 2012, hlm., 46).

pelaksanaan taharah, shalat, puasa, zakat, sampai dengan pelaksanaan ibadah haji, serta ketentuan tentang makanan dan minuman, khitan, kurban, dan cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam.

Menurut bahasa “*Fiqih*” berasal dari kata *faqih*-*yafqahu*-*fiqhan* yang berarti “mengerti atau faham”.⁵⁷ Adapun secara terminologis fiqih adalah hukum-hukum syara’ yang bersifat praktis (*amaliah*) yang diperoleh dari dalil-dalil yang rinci contohnya hukum wajib shalat, diambil dari perintah Allah dalam ayat *aqimu al-shalat* (dirikanlah shalat). Karena dalam al-Qur’an tidak dirinci bagaimana tata cara menjalankan shalat, sebagaimana kalian melalui sabda Nabi Saw.: “*Kerjakanlah shalat sebagaimana kalian melihat aku menjalankannya*” (*Shollu kama raaitumuni usholli*). Dari praktek Nabi inilah, sahabat-sahabat, tabi’in dan fuqoha merumuskan tata aturan shalat yang benar dengan segala syarat dan rukunnya.⁵⁸

Jadi, dapat disimpulkan bahwa fiqih adalah ilmu yang menjelaskan tentang hukum syariah, yang berhubungan dengan segala tindakan manusia baik berupa ucapan ataupun perbuatan. Pembelajaran fiqih adalah sebuah proses belajar untuk membekali siswa agar dapat mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dalil aqli atau naqli. Mengenai pengertian fiqih tersebut, maka dalam konteks pembelajaran fiqih di sekolah adalah salah satu bagian pelajaran pokok yang termasuk dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diberikan pada siswa-siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs) atau Madrasah Aliyah (MA).

Pembelajaran Fiqih yang ada di madrasah saat ini tidak terlepas dari kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah yaitu Kurikulum Peraturan Menteri Agama RI. Peraturan Menteri Agama RI sebagaimana dimaksud adalah kurikulum operasional yang telah

⁵⁷ Syafi’i Karim, *Fiqih-Ushul Fiqih*, Pustaka Setia, Bandung, 2001, hlm., 11

⁵⁸ Ahmad Falah, *Materi dan Pembelajaran Fiqh MTs-MA*, STAIN Kudus, Kudus, 2009 hlm., 2.

disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. Sehingga kurikulum ini sangat beragam. Pengembangan Kurikulum PERMENAG yang beragam ini tetap mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, lingkup materi minimal, dan tingkat kompetensi minimal untuk mencapai tingkat kelulusan minimal, sesuai dengan tujuan dan fungsi pembelajaran fiqh.

3.2. Ruang Lingkup Fiqh

Pembagian fiqh oleh para ulama atas dasar bidang kajian ini sesungguhnya hanya untuk memudahkan dalam pembahasan, karena pada hakikatnya ilmu Islam itu satu kesatuan. Tidak ada ilmu Islam yang berdiri sendiri, satu dengan yang lain selalu ada hubungan, baik secara substansial maupun fungsional. Hal ini akan nampak ketika seorang muslim ingin mengamalkan sebuah amalan, maka pada hakikatnya ia telah mengumpulkan sekian banyak ilmu Islam dalam perbuatan atau amalan itu.

Atas dasar itu semua, para ulama membagi fiqh sesuai ruang lingkup bahasan menjadi dua bagian besar, yaitu: fiqh ibadah dan fiqh muamalah. Hal ini didasarkan pada ayat al-Qur'an yang membedakan dua hubungan manusia itu pada umumnya :

ضربت عليهم الذلة اينما تقفوا إلا بحبل من الله وحبل من الناس

Artinya : Mereka diliputi kehinaan dimana saja mereka berada kecuali jika mereka berpegang kepada tali (agama) Allah dan tali (hubungan baik) dengan manusia.⁵⁹

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

⁵⁹ Muhammad Shohib Thohir, *Mushaf Aisyah (Al-Qur'an dan Terjemah untuk wanita)*, Jabal Roudloh al-Jannah, Bandung, 2010, hlm., 64.

Yang pertama (fiqh ibadah) dibagi lagi menjadi dua, yaitu ibadah **mahzhah** dan ibadah **ghairu mahzhah**. Ibadah mahzhah adalah ajaran agama yang mengatur perbuatan-perbuatan manusia yang murni mencerminkan hubungan manusia itu dengan Allah. Sedang ibadah ghairu mahzhah adalah ajaran agama yang mengatur perbuatan antar manusia itu sendiri.

Norma-norma ajaran agama yang mengatur hubungan antar manusia ini sangat luas sehingga fiqh muamalah ini terbagi kedalam banyak bidang, yaitu :

- a. Fiqh munakahat, adalah pengetahuan tentang norma-norma ajaran Islam yang mengurai tentang pernikahan.
- b. Fiqh jinayat, adalah pengetahuan tentang norma-norma ajaran Islam yang mengatur mengenai tindak pidana yang dilakukan seseorang terhadap orang atau lembaga lain.
- c. Fiqh siyasat, adalah pengetahuan yang membicarakan tentang norma-norma ajaran Islam yang berkaitan dengan pemerintahan.
- d. Fiqh muamalah, adalah pengetahuan yang membicarakan tentang norma-norma ajaran Islam yang berkaitan dengan transaksi-transaksi yang dilakukan masyarakat manusia.⁶⁰

3.3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fiqih di MTs

Ruang lingkup fiqh 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:

1. Aspek Fiqih ibadah meliputi: ketentuan dan tata cara thaharah, 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.

⁶⁰ Yasin dan solikhul hadi, *Fiqh Ibadah*, STAIN KUDUS, Kudus:2008, hal. 9-10

2. Aspek Fiqih muamalah meliputi: ketentuan dan hukum jual beli, qiradh, riba, pinjam-meminjam, utang piutang, gadai, dan *borg* serta upah.⁶¹

3.4. Pengajaran Fiqih

Fiqih (fiqhu) artinya faham atau tahu. Menurut istilah yang digunakan para ahli fiqih (fuqaha'), fiqih itu ialah ilmu yang menerangkan hukum-hukum syari'at Islam yang diambil dari dalil-dalilnya yang terperinci. Menurut Hasan Ahmad Al Khatib: Fiqhu Islami ialah sekumpulan hukum syara' yang sudah dibukukan dalam berbagai mazhab, baik dari mazhab yang empat atau dari mazhab lainnya, dan yang dinukilkan dari fatwa-fatwa sahabat dan tabi'in, dari fuqaha yang tujuh di Mekkah, di Madinah, di Syam, di Mesir, di Irak, di Bashrah dan sebagainya.

Dilihat dari segi ilmu pengetahuan yang berkembang dalam kalangan ulama Islam, fiqih itu ialah ilmu pengetahuan yang membicarakan/membahas/memuat hukum-hukum Islam yang bersumber pada Al-Qur'an, Sunnah dan dalil-dalil Syari' yang lain, setelah diformulasikan oleh para ulama dengan mempergunakan kaidah-kaidah Ushul-Fiqih. Dengan demikian berarti bahwa fiqih itu merupakan formulasi dari nash Al-Qur'an dan Sunnah yang berbentuk hukum syari'at Islam yang akan diamalkan oleh setiap mukallaf. (Mukallaf artinya orang sudah dibebani/diberi tanggung jawab melaksanakan ajaran syari'at Islam dengan tanda-tanda seperti baligh, berakal, sadar, sudah masuk Islam).

Hukum yang diatur dalam Fiqih Islam itu terdiri dari hukum wajib, sunnat, mubah, makruh dan haram, disamping itu ada pula dalam bentuk lain seperti sah, batal, benar, salah, berpahala, berdosa dan sebagainya.

⁶¹ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, hlm., 46.

Di samping hukum itu, ditunjukkan pula alat dan cara melaksanakan suatu perbuatan dalam menempuh garis lintas hidup yang tak dapat dipastikan oleh manusia liku dan panjangnya. Sebagai makhluk social dan budaya, manusia hidup memerlukan hubungan, baik hubungan dengan dirinya sendiri, ataupun dengan sesuatu di luar dirinya. Ilmu fiqih membicarakan hubungan itu yang meliputi kedudukannya, hukumnya, caranya, alatnya dan sebagainya. Hubungan-hubungan itu adalah :

- a. Hubungan manusia dengan Allah, Tuhannya dan para Rasulullah.
- b. Hubungan manusia dengan dirinya sendiri.
- c. Hubungan manusia dengan keluarga an tetangganya.
- d. Hubungan manusia dengan orang lain yang seagama dengan dia.
- e. Hubungan manusia dengan orang lain yang tidak seagama dengan dia.
- f. Hubungan manusia dengan makhluk hidup yang lain seperti binatang dan lain-lain.
- g. Hubungan manusia dengan benda mati dan alam semesta.
- h. Hubungan manusia dengan masyarakat dan lingkungannya.
- i. Hubungan manusia dengan akal pikiran dan ilmu pengetahuan.
- j. Hubungan manusia dengan alam gaib seperti setan, iblis, surge, neraka, alam barzah, yaumul hisab, dan sebagainya.

Dilihat dari segi ruang lingkup pembahasan fiqih itu, wajar kalau mata pelajaran fiqih itu dikembangkan menjadi beberapa mata pelajaran yang berdiri sendiri, bukan tidak mungkin menjadi beberapa disiplin ilmu. Dalam pengajaran agama, ada baiknya kalau guru menyinggung secara umum ruang lingkup mata pelajaran fiqih yang sudah dikemukakan oleh para fuqaha'.

Dalam kenyatannya, pengajaran fiqih ini pada tingkat permulaan tentu diberikan materi-materi yang sifatnya sederhana, tidak banyak membutuhkan pikiran yang berbelit-belit, tidak banyak menggunakan dalil-dalil dan praktis serta mudah diamalkan. Semakin

tinggi tingkatan pengajarannya semakin banyak pula masalah-masalah dan dalil-dalil yang dikemukakan.

Dilihat dari segi pengalaman ajaran Islam, yang jelas pengajaran fiqih ini adalah pengajaran yang bersifat amaliah, harus mengandung unsure teori dan praktek. Belajar fiqih untuk diamalkan, bila berisi suruhan atau perintah, harus dapat dilaksanakan, bila berisi larangan, harus dapat ditinggalkan atau dijauhi. Bukan sekedar teori yang berarti ilmu untuk ilmu. Lebih ekstrim lagi kalau dikatakan ilmu fiqih untuk diketahui, diamalkan dan sekaligus menjadi pedoman atau pegangan hidup. Untuk ini, tentu saja materi yang praktis diamalkan sehari-hari didahulukan dalam pelaksanaan pengajarannya, mulai dari pengajaran rendah.⁶²

3.5. Tujuan Ilmu Fiqih

Al-Ghayah al-Maqshudah (tujuan yang ingin dicapai) ilmu fiqih pada hakikatnya adalah terimplementasinya norma-norma hukum syara' oleh manusia baik dalam perilaku atau pun ucapannya. Karena fiqih itu merupakan referensi para hakim dalam memberikan keputusannya, juga bagi para mufti dalam fatwanya serta bagi umat Islam pada umumnya dalam upaya mengetahui dan memahami hak-kewajiban serta larangan Syara' atas dirinya dalam rangka melaksanakan atau mengamalkan ajaran itu, karena Islam tidak mengenal "ilmu untuk ilmu", sebagaimana sabda rasul dalam sebuah haditsnya:

تعلموا ما شئتم ان تعلموا فلن ينفعكم الله حتى تعلموا بما تعلمون

Artinya: "Silahkan belajar ilmu apa saja, (katahuilah bahwa) Allah tidak akan memberikan manfaat sebuah ilm sampai kamu dapat mengamalkan ilmu itu".⁶³

⁶² Zakiyah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Bumi Aksara:Jakarta, 2004, cet. 3, hlm., 78-79.

⁶³ Yasin, Solikhul Hadi, *Fiqh Ibadah*, STAIN Kudus, Kudus, 2008, hlm., 9.

Dalam buku *Kurikulum Madrasah Tsanawiyah (Standar Kompetensi)*, dijelaskan mengenai fungsi dan tujuan mata pelajaran Fiqih di MTs. sebagai berikut, yaitu mata pelajaran Fiqih di MTs. bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat: mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dalil naqli dan aqli, sebagai pedoman hidup bagi kehidupan pribadi dan sosial; dan melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar, sehingga dapat menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum Islam, disiplin dan tanggung jawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosialnya.⁶⁴

Pembelajaran fiqh diarahkan untuk mengantarkan peserta didik dapat memahami pokok-pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syari'at Islam secara *kaffah* (sempurna). Pembelajaran fiqh di Madrasah Tsanawiyah bertujuan untuk membekali peserta didik: (1) agar dapat mengetahui dan memahami pokok-poko hukum Islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara menjalankan hubungan manusia dengan Allah yang diatur dalam fiqh ibadah dan hubungan manusia dengan sesama yang diatur dalam fiqh 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.⁶⁵

3.6. Hukum Mempelajari Fiqh

Para ulama berbeda pandangan dalam mengartikan ilmu yang wajib dipelajari oleh umat Islam sesuai kehendak hadits tersebut di atas. Ringkasannya mereka memaknai hadis tersebut dengan

⁶⁴ <https://yototaryoto.wordpress.com/2013/01/07/pembelajaran-fiqih-di-mts/>, diakses pada hari jumat tanggal 11 maret 2016 pukul 09.13 WIB.

⁶⁵ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, hlm., 43-44.

menonjolkan bahwa ilmu yang dimaksud dalam hadis itu sesuai pokok kajian masing-masing.

1. Ulama ahli Kalam menyatakan bahwa ilmu yang wajib dipelajari adalah ilmu kalam, karena dengan ilmu inilah manusia akan mendapatkan tauhid dan juga zat Allah SWT.
2. Ulama ahli fiqh mengatakan bahwa ilmu yang dimaksud adalah ilmu fiqh, karena dengan ilmu inilah tata cara beribadah, halal-haram, hal-hal muamalah yang diperbolehkan dan yang dilarang dapat diketahui.
3. Ulama ahli tafsir dan hadis menguraikan bahwa ilmu yang wajib dipelajari untuk pertama kali adalah tafsir dan hadis, karena dengan kedua ilmu itu ilmu-ilmu yang lain dapat dipahami dengan baik dan benar. Ilmu-ilmu lain tidak mungkin lahir tanpa kedua ilmu ini.
4. Ulama ahli tasawuf lebih menonjolkan kebersihan dan kesucian jiwa, sehingga mereka menyatakan bahwa ilmu yang wajib dipelajari, dipahami dan didahulukan adalah ilmu yang dapat menuntun manusia selalu merasa dekat dengan yang Maha Kasih, yaitu ilmu tasawuf.

Mempelajari fiqh berarti upaya memahami, mengurai dan menjelaskan norma-norma perbuatan manusia, baik secara individual atau kelompok yang selanjutnya akan dilakukannya. Ini berarti fiqh meminjam istilah Syaikh al-zarnujy disebutnya sebagai "*ilmu al-hal*". Oleh ulama besar yang terkenal sebagai tokoh dan pakar tasawuf ini fiqh tetap dianggapnya sebagai ilmu paling utama diantara sekian banyak ilmu-ilmu Islam.⁶⁶

3.7. Materi Haji dan Umrah Kelas VIII

Materi haji dan umrah ini termasuk dalam lingkup mata pelajaran fiqh materi pelajaran ibadah. Materi pelajaran ibadah ini diseluruhnya dimuat dalam ilmu fiqh. Karena itu ada saja yang mengidentikkan ibadah dengan fiqh, sehingga pelajaran fiqh itulah pelajaran ibadah.

⁶⁶ Yasin dan solikhul hadi, *Op.Cit.*, hlm., 11-13.

Ini tentu tidak benar, karena pelajaran fiqh itu tidak hanya membicarakan ibadah saja, tetapi lebih banyak membicarakan masalah kehidupan sosial, seperti perdagangan (jual beli), perkawinan, kekeluargaan, warisan, pelanggaran, hukuman, perjuangan (jihad), politik/pemerintahan, makanan, minuman, pakaian, dan sebagainya. Meskipun demikian, materi yang dibicarakan dalam ilmu fiqh itu dapat diamalkan dalam rangka berbuat baik yang dihargai sebagai suatu ibadah dengan niat yang ikhlas karena Allah.⁶⁷

Haji, (*al-hajju*) dalam bahasa Arab berarti *al-qashdu*, yaitu menyengaja atau menuju. Dalam istilah syari'at al-hajj berarti sengaja mengunjungi Ka'bah untuk melakukan ibadah tertentu.⁶⁸ Secara terminologi haji berkunjung ke Baitullah (Ka'bah) untuk melakukan amalan wuquf, thawaf, sa'i dan amalan lainnya pada masa tertentu, demi memenuhi panggilan Allah SWT serta mengharapkan ridla-Nya.⁶⁹ Adapun umrah menurut bahasa berarti ziarah atau berkunjung. Sedangkan umrah menurut syara' adalah menziarahi ka'bah di Mekah dengan niat beribadah kepada Allah disertai syarat-syarat tertentu.⁷⁰

Materi haji dan umrah kelas VIII meliputi Standar Kompetensi memahami hukum Islam tentang haji dan umrah dengan Kompetensi Dasar yang meliputi menjelaskan ketentuan ibadah haji dan umrah, menjelaskan macam-macam haji, dan mempraktekkan tata cara ibadah haji dan umrah.⁷¹

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut ini beberapa studi penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang relevan dengan peneliti ini, diantaranya yaitu:

⁶⁷ Zakiyah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Bumi Aksara:Jakarta, 2004, cet. 3, hlm., 74.

⁶⁸ Yasin dan solikhul hadi, *Op.Cit.*, hlm., 91.

⁶⁹ Tim Penyusun Jurusan Tarbiyah, *Buku Ajar Praktikum Ibadah Mahasiswa Stain Kudus*, Kudus: STAIN KUDUS, 2013, hlm., 121.

⁷⁰ Ahmad Falah, *Materi dan Pembelajaran Fiqh MTs-MA*, STAIN Kudus, Kudus, 2009 hlm., 98.

⁷¹ Hasil dokumentasi Rpp fiqh MTs kelas VIII semester 1-2.

1. Skripsi yang berjudul “*Efektivitas Penerapan Strategi Genius Learning dalam Peningkatan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII di Mts Umar Mas Ud Sangkapura*”. Penelitian ini dilakukan oleh oleh Badriyah (2010). Penelitian ini berisi bahwa bagaimana penerapan strategi dalam peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII Di MTs Umar Mas ud Sangkapura, mengetahui tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII Di MTs Umar Mas ud Sangkapura, dan mengetahui keefektivitasan penerapan strategi *Genius Learning* akan terlihat tingkat peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di Mts Umar Mas Ud Sangkapura.

Berdasarkan representasi dari penelitian di atas, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan skripsi yang akan dibuat peneliti yaitu:

- 1) Persamaannya yaitu:
 - a) Pembahasan penelitian mempunyai kesamaan yaitu mengenai pembelajaran *Genius Learning*.
 - b) Masalah tingkatan sekolah juga pembelajarannya sama-sama di Madarasah Tsanawiyah.
- 2) Perbedaannya yaitu:
 - a) Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, sedangkan yang akan diteliti penulis menggunakan penelitian kualitatif.
 - b) Penelitian ini menerapkan strategi *Genius Learning* pada mata pelajaran akidah akhlak sedangkan yang diteliti oleh penulis desain pembelajaran strategi *Genius Learning* pada mata pelajaran fiqh.
 - c) Fokus penelitian ini pada Efektivitas Penerapan Strategi *Genius Learning* dalam Peningkatan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII, sedangkan yang penulis teliti terfokus pada studi analisis desain pembelajaran *Genius Learning* pada mata pelajaran fiqh materi haji dan umrah kelas VIII.

2. Skripsi yang berjudul “*Pengaruh penerapan Strategi Pembelajaran Genius Learning terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq di MTs Mazro’atul Huda Wonorenggo Karanganyar Demak Tahun Pelajaran 2014/2015*”. Penelitian ini dilakukan oleh Nurul Afrianti NIM 110005 Jurusan Tarbiyah Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI) Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Kudus Tahun 2014. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi pembelajaran *Genius Learning* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada mapel aqidah akhlaq di MTs Mazro’atul Huda Wonorenggo Karanganyar Demak. Hasil dari penelitian ini adalah diketahui bahwa nilai rata-rata variabel x 102,86 dan variabel y 97,02. Untuk hasil pengujian hipotesis nilai korelasi atau r observasi adalah 0,576 jika dikonsultasikan dengan r tabel dengan taraf signifikan 5 % dan 1 % diperoleh 0,279 dan 0,361. Maka r observasi > r tabel, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_a diterima, artinya ada pengaruh positif yang signifikan strategi pembelajaran *Genius Learning* dengan keterampilan berpikir kritis siswa pada mapel Aqidah Akhlaq di MTs Maro’atul Huda Wonorenggo Karanganyar Demak tahun pelajaran 2014/2015.

Berdasarkan representasi dari penelitian di atas, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan skripsi yang akan dibuat peneliti yaitu:

- 1) Persamaannya yaitu:
 - a) Pembahasan penelitian mempunyai kesamaan yaitu mengenai pembelajaran *Genius Learning*.
 - b) Masalah tingkatan sekolah juga pembelajarannya sama-sama di Madarasah Tsanawiyah.
- 2) Perbedaannya yaitu:
 - a) Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, sedangkan yang akan diteliti penulis menggunakan penelitian kualitatif.

- b) Penelitian ini menerapkan strategi *Genius Learning* pada mata pelajaran akidah akhlak sedangkan yang diteliti oleh penulis adalah desain pembelajaran *Genius Learning* pada mata pelajaran fiqh.
- c) Fokus penelitian ini pada Pengaruh penerapan Strategi Pembelajaran *Genius Learning* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq, sedangkan yang penulis teliti terfokus pada studi analisis desain pembelajaran *Genius Learning* pada mata pelajaran fiqh materi haji dan umrah kelas VIII.
3. Jurnal ini dilakukan oleh Findy Wulansari seorang Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Uneversitas Jember, Suranto seorang Staf Pengajar Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jember, dan Kayan seorang Staf Pengajar Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jember, dengan judul “*Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Sejarah Melalui Penerapan Model Pembelajaran Genius Learning pada siswa kelas XI IPA 1 SMA NEGERI Rambipuji Semester Genap Tahun Ajaran 2010/2011*” bahwa Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau classroom action research. Model pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan baik, sedikit banyak akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Pembelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran *Genius Learning* merupakan pembelajaran sejarah yang diyakini mampu mengatasi permasalahan tersebut di atas. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan langkah-langkah pembelajaran *Genius Learning* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah dan pada penelitian ini bertujuan untuk mencari jawaban mengenai: bagaimana penerapan model pembelajaran *Genius Learning* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah pada siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri Rambipuji.

Adapun perbedaanya dengan skripsi yang akan dibuat oleh peneliti yaitu: peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif, terfokus pada studi analisis desain pembelajaran *Genius Learning* pada mata pelajaran fiqh

materi haji dan umrah kelas VIII. Sedangkan pada jurnal ini jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau classroom action research dan terfokus pada Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Sejarah Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Genius Learning* pada siswa kelas XI IPA 1.

4. Jurnal ini dilakukan oleh oleh Suliyono seorang mahasiswa Pendidikan Fisika-Pascasarjana Universitas Negeri Malang, dengan judul “*Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Sejarah Melalui Penerapan Model Pembelajaran Genius Learning pada siswa kelas XI IPA 1 SMA NEGERI Rambipuji Semester Genap Tahun Ajaran 2010/2011*” bahwa Penguasaan siswa terhadap konsep-konsep fisika akan lebih baik apabila pendidik menerapkan strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dan termotivasi, namun tetap mempertahankan konstruktivis. Pendekatan *Genius Learning* Berbasis Kerja Ilmiah (GLBKI) diyakini mampu menjawab tuntutan perkembangan pendidikan dan mempermudah siswa dalam mempelajari konsep- konsep fisika. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji prestasi belajar siswa yang belajar dengan Pendekatan *Genius Learning* Berbasis Kerja Ilmiah dan pembelajaran konvensional. Perlakuan pendekatan GLBKI kepada kelas eksperimen yang dipilih secara acak dan kelas kontrol dilakukan pembelajaran secara konvensional. Data prestasi belajar dikumpulkan dengan tes prestasi belajar fisika. Hasil penelitian adalah: (1) terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar siswa yang melalui pembelajaran konvensional dan pendekatan genius learning berbasis kerja ilmiah, (2) siswa yang belajar dengan pendekatan GLBKI memiliki prestasi belajar fisika yang lebih tinggi dari pada siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional, (3) pembelajaran dengan menggunakan Pendekatan *Genius Learning* Berbasis Kerja Ilmiah dapat memberikan peningkatan prestasi belajar siswa lebih tinggi dari pada siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional.

Adapun perbedaanya dengan skripsi yang akan dibuat oleh peneliti yaitu: peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dan terfokus pada studi analisis desain pembelajaran *Genius Learning* pada mata pelajaran fiqih materi haji dan umrah kelas VIII. Sedangkan pada jurnal ini jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan terfokus pada Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Sejarah Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Genius Learning* pada siswa kelas XI IPA 1.

5. Jurnal ini dilakukan oleh Riza Putri Anita ketika melakukan Praktek Pengalaman Lapangan Kependidikan (PPLK) semester Juli-Desember 2012 di SMP Negeri 5 Pariaman, dengan judul "*Pengaruh Penerapan Genius Learning Strategy terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TI&K*". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan perbedaan hasil belajar siswa secara signifikan berdasarkan siswa yang diajar dengan menerapkan strategi *Genius Learning* dan siswa yang diajar tanpa menerapkan strategi *Genius Learning* di kelas VII SMPN 5 Pariaman. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat pada quasy eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 5 Pariaman yang berjumlah 134 orang yang terdiri dari 5 kelas, dan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Purposive Sampling. Teknik pengumpulan data digunakan tes, berupa soal objektif sebanyak 40 butir soal. Kemudian data diolah dengan uji normalitas dan uji homogenitas yang kemudian dianalisis menggunakan uji perbedaan (t-tes). Penerapan strategi *Genius Learning* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K di kelas VII SMPN 5 Pariaman. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menerapkan strategi *Genius Learning* dengan hasil belajar siswa tanpa menerapkan strategi *Genius Learning*

pada mata pelajaran TI&K di kelas VII SMPN 5 Pariaman pada tahun ajaran 2012/2013”.

Adapun perbedaannya dengan skripsi yang akan dibuat oleh peneliti yaitu: peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dan terfokus pada studi analisis desain pembelajaran *Genius Learning* pada mata pelajaran fiqih materi haji dan umrah kelas VIII. Sedangkan pada jurnal ini jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang bersifat pada quasi eksperimen dan terfokus pada Pengaruh Penerapan *Genius Learning* Strategy terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TI&K.

C. Kerangka berfikir

Suatu pendidikan nasional dapat dikatakan berhasil tergantung bagaimana kualitas guru dalam menjalankan proses pembelajaran supaya dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal dan berkualitas yang sesuai dengan kompetensi siswa. Salah satu dari tahapan mengajar yang harus dilalui oleh guru profesional adalah menyusun perencanaan pengajaran atau dengan kata lain disebut juga dengan mendesain program pengajaran.

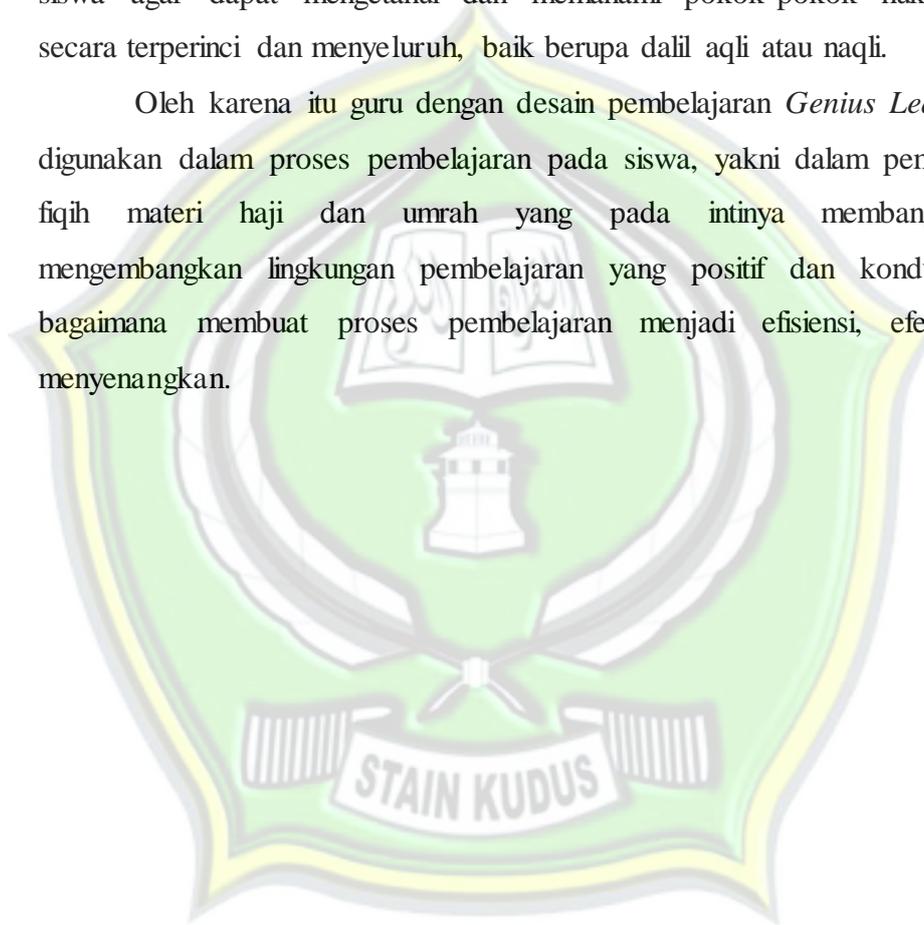
Secara sederhana desain pembelajaran dapat diartikan sebagai proses merancang tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, pengalaman belajar, sumber-sumber belajar, dan evaluasi pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik agar peserta didik mau dan mampu untuk belajar. Untuk itu, mendesain pembelajaran harus diawali dengan kegiatan menganalisis perkembangan peserta didiknya.

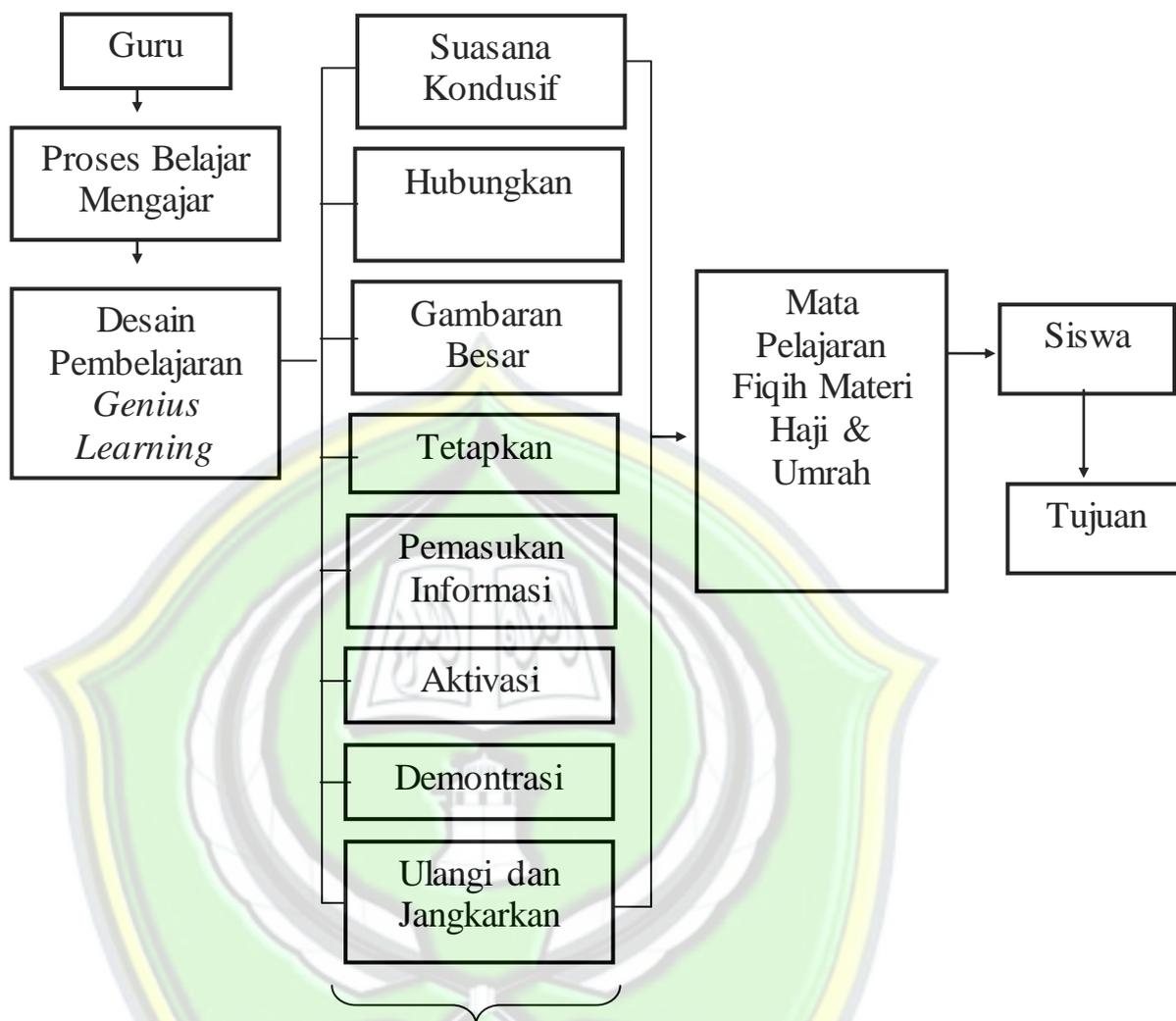
Genius learning adalah sebuah model pembelajaran yang dikemas sedemikian rupa yang menggunakan pengetahuan yang berasal dari berbagai disiplin ilmu seperti pengetahuan tentang cara kerja memori, neuro-linguistik programming, motivasi, konsep diri, kepribadian, emosi, perasaan, pikiran, metakognisi, gaya belajar, multiple intelegensi atau kecerdasan majemuk, teknik memori, teknik membaca, teknik mencatat, dan teknik belajar lainnya.

Dasar *Genius Learning* adalah *accelerated learning* atau cara belajar yang dipercepat. Adapun desain pembelajaran *Genius Learning* yaitu a) Suasana Kondusif, b) Hubungkan, c) Gambaran besar, d) Tetapkan, e) Pemasukan informasi, f) Aktivasi, g) Demonstrasi, h) Ulangi (review) dan jangkarkan.

Pembelajaran fiqh adalah sebuah proses belajar untuk membekali siswa agar dapat mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dalil aqli atau naqli.

Oleh karena itu guru dengan desain pembelajaran *Genius Learning* ini digunakan dalam proses pembelajaran pada siswa, yakni dalam pembelajaran fiqh materi haji dan umrah yang pada intinya membangun dan mengembangkan lingkungan pembelajaran yang positif dan kondusif serta bagaimana membuat proses pembelajaran menjadi efisiensi, efektif, dan menyenangkan.





Teori Adi W. Gunawan

Gambar 2.1

Kerangka Berfikir