

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Deskripsi Pustaka

##### 1. Teori Implementasi

Menurut Patton dan Sawicki bahwa implementasi berkaitan dengan berbagai kegiatan yang diarahkan untuk merealisasikan program, dimana pada posisi ini eksekutif mengatur cara untuk mengorganisir, menginterpretasikan dan menerapkan kebijakan yang telah diseleksi. Sehingga dengan mengorganisir, seorang eksekutif mampu mengatur secara efektif dan efisien sumber daya, Unit-unit dan teknik yang dapat mendukung pelaksanaan program, serta melakukan interpretasi terhadap perencanaan yang telah dibuat, dan petunjuk yang dapat diikuti dengan mudah bagi realisasi program yang dilaksanakan.<sup>1</sup>

Jadi tahapan implementasi merupakan peristiwa yang berhubungan dengan apa yang terjadi setelah suatu perundang-undangan ditetapkan dengan memberikan otoritas pada suatu kebijakan dengan membentuk output yang jelas dan dapat diukur. Dengan demikian tugas implementasi kebijakan sebagai suatu penghubung yang memungkinkan tujuan-tujuan kebijakan mencapai hasil melalui aktivitas atau kegiatan dan program pemerintah.

Menurut Robert Nakamura dan Frank Smallwood hal-hal yang berhubungan dengan implementasi kebijakan<sup>2</sup> adalah keberhasilan dalam mengevaluasi masalah dan kemudian menerjemahkan ke dalam keputusan-keputusan yang bersifat khusus.

---

<sup>1</sup> <http://www.landasanteori.com/2015/10/pengertian-implementasi-kebijakan.html>.

<sup>2</sup> Beberapa dimensi dan implementasi pemerintahan mengenai program-program yang sudah disahkan, kemudian menentukan implementasi, juga membahas aktor-aktor yang terlibat, dengan memfokuskan pada birokrasi yang merupakan lembaga eksekutor. Jadi Implementasi merupakan suatu proses yang dinamis yang melibatkan secara terus menerus usaha-usaha untuk mencari apa yang akan dan dapat di lakukan. Dengan demikian implementasi mengatur kegiatan-kegiatan yang mengarah pada penempatan suatu program kedalam tujuan kebijakan yang diinginkan(<http://www.landasanteori.com/2015/10/>).

Edward III berpandangan bahwa implementasi kebijakan dipengaruhi oleh empat variabel, yaitu:

- a) Komunikasi, yaitu keberhasilan implementasi kebijakan mensyaratkan agar implementor mengetahui apa yang harus dilakukan, dimana yang menjadi tujuan dan sasaran kebijakan harus ditransmisikan kepada kelompok sasaran (*target group*), sehingga akan mengurangi distorsi implementasi.
- b) Sumberdaya, meskipun isi kebijakan telah dikomunikasikan secara jelas dan konsisten, tetapi apabila implementor kekurangan sumberdaya untuk melaksanakan, maka implementasi tidak akan berjalan efektif. Sumber daya tersebut dapat berwujud sumber daya manusia, misalnya kompetensi implementor dan sumber daya finansial.
- c) Disposisi, adalah watak dan karakteristik yang dimiliki oleh implementor, seperti komitmen, kejujuran, sifat demokratis. Apabila implementor memiliki disposisi yang baik, maka implementor tersebut dapat menjalankan kebijakan dengan baik seperti apa yang diinginkan oleh pembuat kebijakan. Ketika implementor memiliki sikap atau perspektif yang berbeda dengan pembuat kebijakan, maka proses implementasi kebijakan juga menjadi tidak efektif.
- d) Struktur Birokrasi, Struktur organisasi yang bertugas mengimplementasikan kebijakan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap implementasi kebijakan. Aspek dari struktur organisasi adalah *Standard Operating Procedure* (SOP)<sup>3</sup> dan fragmentasi. Struktur organisasi yang terlalu panjang akan cenderung melemahkan pengawasan dan menimbulkan *red-tape*, yakni prosedur birokrasi yang

---

<sup>3</sup> SOP atau prosedur-prosedur kerja ukuran-ukuran dasar berkembang sebagai tanggapan internal terhadap waktu yang terbatas dan sumber-sumber dari para pelaksana serta keinginan untuk keseragaman dalam bekerjanya organisasi-organisasi yang kompleks dan tersebar luas. Sedangkan fragmentasi berasal dari tekanan-tekanan diluar unit-unit birokrasi, seperti komite-komite legislatif, kelompok-kelompok kepentingan pejabat-pejabat eksekutif, konstitusi negara dan sifat kebijakan yang mempengaruhi organisasi birokrasi pemerintah.

rumit dan kompleks, yang menjadikan aktivitas organisasi tidak fleksibel.

## 2. Pengertian Metode, Strategi dan Pendekatan Pembelajaran

### a. Metode Pembelajaran

#### 1) Pengertian Metode Pembelajaran

Secara sederhana, istilah pembelajaran (*instruction*) bermakna sebagai “upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan”. Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.<sup>4</sup>

Belakangan ini, sejumlah strategi instruksional untuk mencapai tujuan pengajaran yang berbeda-beda sudah dikembangkan oleh para pakar yang berbeda pula. Kajian yang dilakukan oleh Joyce dan Weill sebagaimana dikutip Huda, misalnya, merupakan salah satu yang monumental dalam bidang ini. Mereka mentransformasikan pengetahuan tentang belajar-mengajar ke dalam “model-model pengajaran” yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai sasaran-sasaran instruksional yang berbeda. Ada kebutuhan mendesak untuk memasukkan sebagian model-model pengajaran tersebut ke dalam kurikulum program pendidikan guru di sekolah menengah serta sekolah dasar sehingga setiap calon guru bisa mencapai level kemampuan mengajar yang lebih besar.<sup>5</sup>

Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik/gaya pembelajaran. Pendekatan dalam pembelajaran dapat

---

<sup>4</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, hlm. 4.

<sup>5</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2015, hlm. 72.

diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan pengajar dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Metode pembelajaran *fishbowl* cocok digunakan baik pada mata pelajaran *exact* maupun *non exact*, karena metode pembelajaran ini mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain; siswa mempunyai banyak kesempatan untuk menghargai perbedaan; partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkat; dapat mengurangi kacamatan siswa (kurang percaya diri); meningkatkan motivasi; harga diri dan sikap positif; serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

## 2) Jenis Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran. Variasi metode pembelajaran sangat banyak dan dalam buku ini didiskusikan terlebih dahulu beberapa metode pembelajaran menurut pendapat pakar sebelum membahas beberapa metode pembelajaran yang sudah dikenal secara umum. Pada bab selanjutnya akan dibahas inovasi dalam pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Metode pembelajaran/instruksional menurut Gagne ada enam, yakni: tutorial,



kuliah, resitasi, diskusi, kegiatan laboratorium, dan pekerjaan rumah.<sup>6</sup> penjelasan singkat metode tersebut adalah sebagai berikut.<sup>7</sup>

- a. Tutorial dicirikan dengan terjadinya pertukaran informasi antara peserta didik dengan tutor.
- b. Ceramah/kuliah didominasi komunikasi lisan (oral) dari guru/pengajar.
- c. *Fishbowl* : metode berdiskusi yang menggunakan format lingkaran.
- d. Resitasi dicirikan dengan guru “mendengar” peserta didik berbicara, membaca, atau melakukan tindakan belajar lainnya.
- e. Diskusi dicirikan dengan komunikasi lisan antara guru dan peserta didik serta antara peserta didik.
- f. Kegiatan laboratorium dicirikan dengan situasi di mana peserta didik berinteraksi dengan kejadian atau benda nyata.
- g. Pekerjaan rumah yang dapat berupa instruksi (misalnya membaca sebuah buku), latihan (misalnya menerapkan prinsip yang baru dipelajari pada suatu kondisi/kasus), atau proyek (mengelola beberapa aktivitas untuk menghasilkan/mengembangkan sebuah produk).

Metode tersebut diidentifikasi dengan melihat pola interaksi antara guru dengan peserta didik. Motenda mencoba mengelompokkan metode instruksional dengan melihat pola interaksi antara: guru, peserta didik, dan sumber belajar. Berdasarkan interaksi tersebut, metode instruksional dapat dikelompokkan sebagai berikut.

- a. Tutorial: terjadi interaksi dua arah antara tutor dan peserta didik.
- b. Ceramah/kuliah: informasi satu arah dari sumber belajar (guru) pada peserta didik.
- c. Diskusi: terjadi interaksi dua arah antara peserta didik.

---

<sup>6</sup> RM. Gagne, *The Condition of Learning* (New York: Holt, Rinerhart. and Winston, 1970). Gagne menggunakan istilah modus instruksional yang dalam truku ini disebut metode instruksional.

<sup>7</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, Bumi Aksara, Jakarta, 2013, hlm. 158.

- d. Kegiatan laboratorium: peserta didik berinteraksi dengan sumber belajar berupa alat, bahan, dan kejadian.
- e. Belajar mandiri: peserta didik berinteraksi dengan sumber belajar yang belum dipelajari atau diolah.
- f. Latihan: peserta didik menggunakan keterampilannya secara berulang.

#### **b. Strategi Pembelajaran**

Pembuatan suatu strategi pembelajaran meliputi keseluruhan penggunaan informasi yang telah dikumpulkan dan menghasilkan suatu rencana yang efektif untuk menyajikan pengajaran bagi peserta didik. Pada titik ini harus mampu menggabungkan pengetahuan tentang teori dan desain pembelajaran dengan pengalaman mengenai peserta didik dan tujuan pembelajaran.<sup>8</sup>

Dick dan Carey mengatakan, strategi pembelajaran adalah semua komponen materi/paket pengajaran dan prosedur yang digunakan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pengajaran. Strategi Pembelajaran tidak hanya terbatas pada prosedur kegiatan, melainkan termasuk seluruh komponen<sup>9</sup> materi atau paket pengajaran dan pola pengajaran itu sendiri. Dengan memahami beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa strategi pembelajaran adalah siasat<sup>10</sup> guru dalam mengefektifkan, mengefisiensikan, serta mengoptimalkan fungsi dan interaksi antara siswa dengan komponen pembelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran.<sup>11</sup>

Strategi pembelajaran dikembangkan atau diturunkan dari model pembelajaran. Dari beberapa pengertian di atas strategi pembelajaran

---

<sup>8</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, hal. 47.

<sup>9</sup> Komponen adalah bagian dr keseluruhan; unsur (<http://kbbi.web.id/komponen>).

<sup>10</sup> Siasat adalah cara bekerja; cara melakukan sesuatu; metode: siasat pekerjaan; siasat mengajar membaca yang mula-mula sekali (<http://kamus.cektkp.com/siasat/>).

<sup>11</sup> Yatim Riyanto, *Op. Cit*, hal. 131.

meliputi rencana, metode dan perangkat kegiatan yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu.<sup>12</sup>

Menurut Slameto dalam Riyanto, bahwa strategi pembelajaran mencakup jawaban atas pertanyaan :<sup>13</sup>

- 1) Siapa melakukan apa dan menggunakan alat apa dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini menyangkut peranan sumber, penggunaan bahan, dan alat-alat bantu pembelajaran.
- 2) Bagaimana melaksanakan tugas pembelajaran yang telah didefinisikan (hasil analisis<sup>14</sup>) sehingga tugas tersebut dapat memberikan hasil yang optimal. Kegiatan ini menyangkut metode dan teknik pembelajaran.
- 3) Kapan dan di mana kegiatan pembelajaran dilaksanakan serta berapa lama kegiatan tersebut dilaksanakan.

### c. Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan berarti proses, perbuatan, dan cara mendekati. Dari pengertian ini pendekatan pendidikan' dapat diartikan sebagai suatu proses, perbuatan, dan cara mendekati dan mempermudah pelaksanaan pendidikan. Jika dalam kegiatan pendidikan, metode berfungsi sebagai cara mendidik, maka pendekatan berfungsi sebagai alat bantu agar penggunaan metode tersebut mengalami kemudahan dan keberhasilan. Selain metode-metode memiliki peranan penting dalam kegiatan pendidikan Islam, pendekatan-pendekatan juga menempati posisi yang

---

<sup>12</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, hal. 9.

<sup>13</sup> Yatim Riyanto, *Op. Cit*, hal. 132.

<sup>14</sup> Dalam linguistik, analisa atau analisis adalah kajian yang dilaksanakan terhadap sebuah bahasa guna meneliti struktur bahasa tersebut secara mendalam. Sedangkan pada kegiatan laboratorium, kata analisa atau analisis dapat juga berarti kegiatan yang dilakukan di laboratorium untuk memeriksa kandungan suatu zat dalam cuplikan. Namun, dalam perkembangannya, penggunaan kata analisa atau analisis mendapat sorotan dari kalangan akademis, terutama kalangan ahli bahasa. Penggunaan yang seharusnya adalah kata analisis. hal ini dikarenakan kata analisis merupakan kata serapan dari bahasa asing (inggris) yaitu *analysis*. Dari akhiran *-isys* bila diserap ke dalam bahasa Indonesia menjadi *-isis*. Jadi sudah seharusnya bagi kita untuk meluruskan penggunaan setiap bahasa agar tercipta praktik kebahasaan yang baik dan benar demi tatanan bangsa Indonesia yang semakin baik. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Analisis>).

berarti pula untuk memantapkan penggunaan metode-metode tersebut dalam proses pendidikan, terutama proses belajar mengajar.<sup>15</sup>

#### 1) Metode tradisional

Pembelajaran tradisional (konsep lama) sangat menekankan pentingnya penguasaan bahan pelajaran. Pembelajaran tradisional merupakan pembelajaran dimana secara umum, pusat pembelajaran berada pada guru, dan menempatkan siswa sebagai objek dalam belajar. Jadi, disini guru berperan sebagai orang yang serba bisa dan sebagai sumber belajar. Pembelajaran tradisional ini dikenal dengan pembelajaran behavioristik.<sup>16</sup>

Model tradisional ini lebih menitik beratkan upaya atau proses menghabiskan materi pelajaran, sehingga model tradisional lebih berorientasi pada teks materi pelajaran. Guru cenderung menyampaikan materi saja, masalah pemahaman atau kualitas penerimaan materi siswa kurang mendapatkan perhatian secara serius.

Pada pembelajaran tradisional berorientasi pada guru atau disebut dengan *Teacher Centered*. Di sini proses pembelajaran tergantung pada guru. Guru bertugas mengajar dan memberi pengetahuan kepada para siswa, sedangkan siswa hanya mendengarkan saja. Jadi, siswa bersifat pasif karena yang penting bagi siswa adalah mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru. Siswa dianggap tidak memiliki pengetahuan lain selain yang diajarkan oleh guru. Guru di sini dianggap yang “paling pintar” dan menganggap siswa-siswanya ini tidak tahu apa-apa bila tidak mendapatkan pelajaran dari gurunya karena guru sebagai satu-satunya sumber pembelajaran. Siswa hampir tidak memiliki kesempatan untuk melakukan aktivitas sesuai dengan minat dan keinginannya.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup><http://yastarin.blogspot.co.id/2014/03/metode-dan-pendekatan-dalam-pendidikan.html>

<sup>16</sup> Sistem pembelajaran tradisional memiliki ciri bahwa pengelolaan pembelajaran ditentukan oleh guru. Peran siswa hanya melakukan aktifitas sesuai dengan petunjuk guru.

<sup>17</sup> <http://fitriahadi.blogspot.co.id/2014/12/perbedaan-pembelajaran-tradisional-dan.html>



Media merupakan suatu perangkat yang digunakan untuk mempercepat suatu proses pembelajaran. Dalam hubungan ini terdapat dua unsur yang terkandung dalam media pembelajaran, yaitu pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan yang disebut dengan perangkat lunak (*software*), dan alat penampil atau perangkat keras (*hardware*) Pada pembelajaran tradisional, media yang digunakan merupakan single media atau media tunggal. yang dimaksud media tunggal di sini adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya satu alat dan cara saja. Biasanya dalam pembelajaran tradisional, media yang digunakan adalah guru itu sendiri. Maksudnya adalah, cepat lambatnya suatu proses pembelajaran tergantung dari gurunya itu. Guru juga merupakan suatu media karena guru juga merupakan sumber informasi bagi para muridnya, dan pada pembelajaran tradisional ini, semua informasi pengetahuan yang didapat siswa tergantung dari guru itu.

## 2) Metode modern

Pembelajaran modern adalah salah satu hasil dari pesatnya perkembangan teknologi dan informasi yang mengubah konsepsi dan cara berpikir belajar manusia. Semakin meningkatnya perkembangan teknologi dan informasi tersebut mengakibatkan teori pembelajaran behavioristik dipandang kurang cocok lagi untuk dikembangkan bagi anak didik di sekolah. Oleh karena itu, munculah sebuah teori pembelajaran konstruktivisme sebagai jawaban atas berbagai persoalan pembelajaran dalam masa kontemporer.<sup>18</sup>

Peran guru dalam pembelajaran bukan pemindahan pengetahuan, tetapi hanya sebagai fasilitator yang menyediakan stimulus baik berupa strategi pembelajaran, bimbingan dan bantuan

---

<sup>18</sup> Teori konstruktivisme beranggapan bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja, melainkan harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing individu. Pengetahuan juga bukan merupakan sesuatu yang sudah ada, melainkan suatu proses yang berkembang terus menerus. Dalam proses itu, keaktifan peserta didik sangat menentukan dalam mengembangkan pengetahuannya. Ia harus aktif melakukan kegiatan, aktif berfikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang dipelajari.

ketika peserta didik mengalami kesulitan belajar, atau menyediakan media dan materi pembelajaran agar peserta didik itu merasa termotivasi dan tertarik untuk belajar sehingga pembelajaran menjadi bermakna hingga akhirnya peserta didik tersebut mampu mengkonstruksi sendiri pengetahuannya.

Berbeda dengan pembelajaran tradisional, dalam pembelajaran modern ini telah mengalami pergeseran, yang mulanya berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa (*Student Centered*). Hal ini siswa berfungsi sebagai subjek dalam pembelajaran.<sup>19</sup> Pada pembelajaran modern ini siswa memiliki kesempatan yang terbuka untuk melakukan kreativitas dan mengembangkan potensinya melalui aktivitas secara langsung sesuai dengan minat dan keinginannya. Namun, di sini bukan berarti guru hanya pasif dan tidak melakukan apapun. Guru lebih berfungsi membekali kemampuan siswa dalam menyeleksi informasi yang dibutuhkan. Pengajar dan siswa sama-sama aktif, siswa aktif mengkonstruksi pengetahuan dan pengajar sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan para siswanya agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih terarah.

Tidak hanya berkuat pada satu media tetapi juga pada beberapa media lain yang dapat mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran. Pada zaman multimedia kini, siswa tidak hanya tergantung pada guru saja. Ada banyak media yang bisa siswa gunakan untuk menunjang proses pembelajarannya. Selain buku yang menjadi pegangan kebanyakan dari guru, siswa juga dapat mengakses informasi dan pengetahuan dari majalah, surat kabar juga dari televisi dan sekarang ini yang lebih sering digunakan adalah mengakses informasi

---

<sup>19</sup> Bentuk pembelajaran *student centered* memiliki berbagi model dan pendekatan dalam proses belajar mengajar. Model tersebut meliputi; model pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*), model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), model pembelajaran tuntas (*mastery Learning model*), model pembelajaran berdasarkan pemecahan masalah (*problem solving based learning*.) model pembelajaran berdasarkan proyek (*project based learning*), dan sebagainya pada pembelajaran modern, media yang digunakan berupa multimedia.

melalui internet. Di sana terdapat banyak pengetahuan yang mungkin belum pernah diajarkan oleh guru. Selain itu di dalam kelas juga, guru tidak hanya dapat menyampaikan materi secara lisan maupun tertulis saja. Namun, penyampaian pengetahuan yang akan mempengaruhi kecepatan siswa dalam memahami pengetahuan yang disampaikan dapat dilakukan dengan berbagai cara. Dengan berkembangnya media elektronik seperti laptop dan LCD proyektor serta berbagai software lainnya dapat memperjelas dan membantu guru agar dapat menyampaikan materi secara detail. Selain itu, seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, dunia pendidikan juga berusaha menyesuaikan perkembangan tersebut. Hal itu ditandai dengan munculnya model pembelajaran melalui teknologi internet yang disebut dengan *e-education* atau *e-learning*.<sup>20</sup>

### 3) Metode Islam

Pendekatan pendidikan Islam yang seharusnya dipahami dan dikembangkan oleh para pendidik yaitu pendekatan Psikologis yang tekanannya diutamakan pada dorongan-dorongan yang bersifat persuasif dan motivatif, yaitu suatu dorongan yang mampu menggerakkan daya kognitif (mencipta hal-hal baru), konatif (daya untuk berkemauan keras), dan afektif (kemampuan yang menggerakkan daya emosional). Ketiga daya psikis tersebut dikembangkan dalam ruang lingkup penghayatan dan pengamalan ajaran agama di mana faktor-faktor pembentukan kepribadian yang berproses melalui individualisasi dan sosialisasi bagi hidup dan kehidupannya menjadi titik sentral perkembangannya.

Pendekatan sosial-kultural yang ditekankan pada usaha pengembangan sikap pribadi dan sosial sesuai dengan tuntutan masyarakat, yang berorientasi kepada kebutuhan hidup yang semakin maju dalam kebudayaan dan peradaban. Hal ini banyak menyentuh

---

<sup>20</sup> *e-learning*. Yaitu kegiatan pendidikan atau pembelajaran melalui media elektronik, khususnya melalui jaringan internet mengenai model pembelajaran berbasis komputer dan pembelajaran berbasis elektronik yang saat ini mulai banyak dipakai di lembaga pendidikan.

permasalahan-permasalahan inovasi ke arah sikap hidup yang alloplastis (bersifat membentuk lingkungan sesuai dengan ide kebudayaan modern yang dimilikinya), bukannya bersifat auto plastis (hanya sekedar menyesuaikan diri dengan lingkungan yang ada).

<sup>21</sup>Pendekatan Religik. Yakni suatu pendekatan yang membawa keyakinan (aqidah) dan keimanan dalam pribadi anak didik yang cenderung ke arah komprehensif intensif dan ekstensif (mendalam dan meluas). Pandangan yang demikian, terpancar dari sikap bahwa segala, ilmu pengetahuan itu pada hakikatnya adalah mengandung nilai-nilai ke-Tuhanan. Sikap yang demikian harus di internalisasikan (dibentuk dalam pribadi) dan di eksternalisasikan (dibentuk dalam kehidupan di luar diri pribadinya. Pendekatan historis, yang ditekankan pada usaha pengembangan pengetahuan, sikap dan nilai keagamaan melalui proses kesejarahan. Dalam hubungan ini penyajian serta faktor waktu secara kronologis menjadi titik tolak yang dipertimbangkan dan demikian pula faktor keteladanan merupakan proses identifikasi dalam rangka mendorong penghayatan dan pengamalan agama.<sup>22</sup>

#### 4) Metode Umum atau barat

Pandangan yang berasal dari psikologi humanistik ini merupakan anti tesa pandangan behavioristik. Dalam pandangan teori ini, pembelajaran dapat dilakukan sendiri oleh siswa. Dengan demikian pembelajaran dengan teori ini menjadikan siswa senantiasa menemukan sendiri mengenai sesuatu tanpa banyak campur tangan dari guru. Peranan guru dalam pembelajaran yakni mengajar dan belajar demikian relatif rendah. Kedaulatan siswa dalam pembelajaran relatif tinggi, sehingga menjadikan kedaulatan guru relatif rendah.

---

<sup>21</sup><http://yastarin.blogspot.co.id/2014/03/metode-dan-pendekatan-dalam-pendidikan.html>

<sup>22</sup> Pendekatan dalam pendidikan Islam merupakan suatu cara untuk mempermudah dalam kelangsungan belajar mengajar. Sehingga tercapai tujuan pendidikan yang diharapkan dan lebih bisa menunjukkan keberhasilan pendidikan anak didik yang berdasarkan Skill yang dimilikinya.



Sebagaimana telah disebutkan sebelumnya bahwa teori pembelajaran ini merupakan anti tesa dari teori pembelajaran behavioristik. Jika dalam pembelajaran behavioristik belajar merupakan control instrumental yang dilakukan oleh lingkungan maka dalam pandangan psikologi humanistic justru sebaliknya. Bahwa pembelajaran dilakukan dengan cara memberikan kebebasan yang sebesar-besarnya kepada individu.

Psikologi humanistik berkeyakinan bahwa anak termasuk makhluk yang unik, beragam, berbeda satu sama lain. Keberagaman yang ada pada diri anak, hendaknya dikukuhkan. Dengan demikian seorang pendidik atau guru bukanlah bertugas untuk membentuk anak menjadi manusia sesuai yang dikehendaki, melainkan memantapkan visi yang telah ada pada anak itu sendiri. Untuk itu seorang pendidik pertama kali membantu anak untuk memahami diri sendiri dan tidak memaksakan pemahamannya sendiri mengenai siswa.<sup>23</sup>

Dalam proses pembelajaran psikologi humanistik mengatakan bahwa jika peserta didik memperoleh informasi baru, informasi baru itu dipersonalisasikan kedalam dirinya. Sangatlah keliru jika pendidik beranggapan bahwa peserta didik akan mudah belajar kalau bahan ajar disusun rapid an disampaikan dengan baik, karena peserta didik sendirilah yang menyerap dan mencerna pelajaran itu. Yang menjadi masalah dalam pembelajaran bukanlah bagaimana bahan ajar itu disampaikan tetapi bagaimana membantu peserta didik memetik arti dan makna yang terkandung dalam bahan ajar itu. Apabila peserta didik

---

<sup>23</sup> Pandangan teori ini mengungkapkan bahwa belajar bukan sekedar membangun kualitas kognitif saja, melainkan sebuah proses yang terjadi dalam individu yang melibatkan seluruh aspek domain yang ada baik kognitif, afektif maupun psikomotorik. Pendekatan humanistic dalam pembelajaran merupakan titik tekan pada pentingnya emosi, komunikasi terbuka, dan nilai-nilai yang dimiliki tiap siswa untuk berfikir induktif. Teori ini juga mementingkan factor pengalaman dan keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar.

dapat mengaitkan bahan ajar dengan kehidupannya, pendidik boleh berbesar hati karena misinya telah berhasil.<sup>24</sup>

Berdasarkan beberapa pendekatan pembelajaran tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa metode *fishbowl*, masuk dalam pendekatan pembelajaran modern yaitu pembelajaran yang menitik beratkan pada keaktifan siswa (*student centered*).

### 3. Prosedur Pembuatan Metode Pendidikan Dan Pengajaran

Langkah-langkah yang ditempuh oleh para pendidik sebelum pembuatan metode pendidikan adalah memperhatikan persiapan mengajar (*lesson plan*) yang meliputi pemahaman terhadap tujuan pendidikan, penguasaan materi pelajaran, dan pemahaman teori-teori pendidikan selain teori-teori pengajaran. Di samping itu, pendidik harus memahami prinsip-prinsip mengajar serta model-modelnya dan prinsip evaluasi, sehingga pada akhirnya pendidikan berlangsung dengan cepat dan tepat. Prosedur pembuatan metode pendidikan adalah dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhinya yang meliputi :<sup>25</sup>

#### a. Tujuan pendidikan Islam

Faktor ini digunakan untuk menjawab pertanyaan “untuk apa” pendidikan itu dilaksanakan. Tujuan pendidikan mencakup tiga aspek yaitu aspek kognitif (pembinaan akal pikiran, seperti kecerdasan, kepandaian, daya nalar), aspek afektif (pembinaan hati seperti pengembangan rasa, kalbu dan rohani) dan aspek psikomotorik (pembinaan jasmani, seperti badan sehat, mempunyai keterampilan).

---

<sup>24</sup> Teori ini melahirkan berbagai teori yang tertuju pada masalah bagaimana tiap-tiap individu dipengaruhi dan dibimbing oleh maksud-maksud pribadi yang mereka hubungkan dengan pengalaman mereka sendiri. Menurut teori ini pendidik diharapkan dapat membantu dalam mengembangkan diri siswa untuk mengenal diri sendiri sebagai manusia yang unik sekaligus membantu siswa dalam mewujudkan potensi-potensi dalam diri mereka.

<sup>25</sup> Muhaimin, *Pemikiran Pendidikan Islam*, Trigena, Jakarta, 2004, hal. 232.

b. Anak didik

Faktor ini digunakan untuk menjawab pertanyaan untuk siapa dan bagaimana berbagai tingkat kematangan, kesanggupan, kemampuan yang dimilikinya.

c. Situasi

Faktor ini digunakan untuk menjawab pertanyaan bagaimana serta kondisi lingkungannya yang mempengaruhinya.

d. Fasilitas

Faktor ini digunakan untuk menjawab pertanyaan dimana dan bilamana termasuk juga berbagai fasilitas dan kuantitasnya.

e. Pribadi pendidik

Faktor ini digunakan untuk menjawab pertanyaan oleh siapa serta kompetensi dan kemampuan profesionalnya yang berbeda-beda.

#### 4. Pengertian Metode Pembelajaran *Fishbowl*

Metode *fishbowl* merupakan metode berdiskusi yang menggunakan format lingkaran. Sebagian siswa membentuk lingkaran diskusi dan siswa-siswa yang lain membentuk lingkaran pendengar di sekeliling kelompok diskusi. Metode *fishbowl* sangat tepat untuk meningkatkan perhatian siswa dan mengembangkan kemampuan berdiskusi.<sup>26</sup>

Model pembelajaran menawarkan kegiatan pembelajaran yang beraneka ragam, sehingga pembelajar tidak jenuh dalam belajar. Keragaman model yang diterapkan, diharapkan mampu menjangkau lebih banyak sisi kebutuhan pembelajar dikelas. Model-model pembelajaran bukanlah untuk mengubah apa yang sudah pengajar miliki

---

<sup>26</sup> Rakhmawati, *Keefektifan Metode Fishbowl Terhadap Pembelajaran Berdiskusi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Sleman*, Skripsi yang Dipublikasikan, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014, hlm.10.

dan bisa dilakukan, melainkan untuk menambah, melengkapi, dan memperluas variasi gaya mengajar pengajar.<sup>27</sup>

Metode *fishbowl* merupakan metode pembelajaran berdiskusi yang melibatkan keterampilan menyimak dan berbicara serta menuntun partisipasi aktif dari peserta diskusi.<sup>28</sup> Menurut Silberman (2013) metode *fishbowl* memiliki bentuk kegiatan berdiskusi yang unik karena terdiri dari kelompok besar dan kelompok kecil yang membentuk dua lingkaran yaitu lingkaran besar dan lingkaran kecil dalam satu waktu dan tempat secara bersamaan. Kelompok kecil menempati posisi lingkaran kecil yang berada di dalam lingkaran besar. Peserta yang berada di lingkaran kecil inilah yang berperan sebagai ikan sedangkan peserta yang berada di lingkaran besar berperan sebagai pengamat di luar akuarium. Peran guru dalam metode *fishbowl* hanya sebagai pembimbing dan pemberi topik diskusi saja. Saat kegiatan diskusi dimulai, guru berada di luar lingkaran diskusi untuk memantau serta mengontrol kegiatan berdiskusi. Jadi, hampir seluruh kegiatan diskusi dilakukan oleh siswa.<sup>29</sup>

Guru dapat mengubah rasa takut anak terhadap pelajaran dengan mengusahakan dalam penyampaian materi pelajaran membuat siswa aktif sehingga membangkitkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran kimia. Banyak cara bagi seorang guru untuk menyampaikan materi pelajaran yang akan membuat siswa aktif, diantaranya adalah dengan menggunakan pendekatan yang tepat dan dibantu dengan adanya media yang mendukung kegiatan belajar mengajar.<sup>30</sup>

---

<sup>27</sup> Iif Khoiru Ahmadi dan Sofan Amri, *Pengembangan dan Model Pembelajaran Tematik Integratif*, Prestasi Pustaka, Jakarta, 2014, hlm. 57.

<sup>28</sup> Sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam proses belajar mengajar akan menyebabkan siswa terdorong dalam mempelajari suatu materi pembelajaran sehingga apa yang diperoleh siswa dari belajar akan lebih bermakna bagi dirinya yang akan memperpanjang daya ingat dari pada hanya menghafal.

<sup>29</sup> Rakhmawati, *Op. Cit.*, hlm. 14.

<sup>30</sup> Anisa Sholikhati, dkk, *Model Pembelajaran Bervisi Sets Melalui Diskusi Fish Bowl Menggunakan Artikel Kimia, Chemistry in Education*, Universitas Negeri Semarang, 2012, hlm. 22.



Diskusi *fishbowl* merupakan salah satu dari jenis-jenis metode diskusi yang ada. Dinamakan diskusi *fishbowl* atau diskusi mangkuk ikan karena orang yang mengamati jalannya diskusi seolah-olah melihat ikan dalam mangkuk. Diskusi *fishbowl* memberikan pengalaman yang lebih dalam tentang konsep-konsep teoritis. Guru meminta siswa bertanya untuk mendorong keaktifan diskusi dalam kelompok setelah diskusi berlangsung guru menampilkan pertanyaan siswa untuk dibahas. Diskusi *fishbowl* dapat memberikan siswa tambahan pengetahuan teoritis di satu sisi dan kemauan untuk bereksperimen atas dasar pengetahuan yang didapatnya.<sup>31</sup>

## 5. Tujuan Model Pembelajaran *Fishbowl*

Tujuan model pembelajaran *fishbowl* berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, di mana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi di mana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran<sup>32</sup> penting, yaitu:<sup>33</sup>

### a. Hasil belajar akademik

Dalam belajar kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi<sup>34</sup> siswa atau tugas-tugas akademis

---

<sup>31</sup> Rakhmawati, *Op. Cit.*, hlm. 14.

<sup>32</sup> Tujuan pembelajaran (*instructional objective*) adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu. Hal ini didasarkan berbagai pendapat tentang makna tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. ([belajarpsikologi.com/pengertian-dan-tujuan-pembelajaran/](http://belajarpsikologi.com/pengertian-dan-tujuan-pembelajaran/))

<sup>33</sup> Miss Ranita, *Tujuan Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) beserta Elemen-elemen Pendukungnya Tujuan Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) beserta Elemen-elemen Pendukungnya*, Just another WordPress.com site.

<sup>34</sup> Prestasi adalah hasil yang telah dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan. Gagne (1985:40) menyatakan bahwa prestasi belajar dibedakan menjadi lima aspek, yaitu : kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap dan keterampilan. 20 Des 2012 ([gugutlufichasepti.blogspot.com/](http://gugutlufichasepti.blogspot.com/)).

penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

b. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial<sup>35</sup>, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar<sup>36</sup> saling menghargai satu sama lain.

c. Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga pembelajaran kooperatif adalah, mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial, penting dimiliki oleh siswa sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

## 6. Manfaat Model Pembelajaran *Fishbowl*

Ada beberapa manfaat proses model pembelajaran *fishbowl* antara lain : siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk bekerja sama dengan

---

<sup>35</sup> Kelas sosial atau golongan sosial merujuk kepada perbedaan hierarkis (atau stratifikasi) antara insan atau kelompok manusia dalam masyarakat atau budaya. Biasanya kebanyakan masyarakat memiliki golongan sosial, namun tidak semua masyarakat memiliki jenis-jenis kategori golongan sosial yang sama. ([https://id.wikipedia.org/wiki/Kelas\\_sosial](https://id.wikipedia.org/wiki/Kelas_sosial)).

<sup>36</sup> Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Belajar>).

siswa lain; siswa mempunyai banyak kesempatan untuk menghargai perbedaan; partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkat; dapat mengurangi kacamata siswa (kurang percaya diri); meningkatkan motivasi; harga diri dan sikap positif; serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Keuntungan penggunaan pembelajaran kooperatif antara lain adalah :<sup>37</sup>

- a. Meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial.
- b. Memungkinkan siswa saling belajar mengenai sikap, keterampilan, informasi, perilaku sosial, dan pandangan-pandangan.
- c. Memudahkan siswa melakukan penyesuaian sosial.
- d. Memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai-nilai sosial dan komitmen<sup>38</sup>.
- e. Menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois<sup>39</sup>.
- f. Membangun persahabatan yang dapat berlanjut hingga masa dewasa.
- g. Memelihara hubungan saling membutuhkan dapat diajarkan.
- h. Meningkatkan rasa saling percaya kepada sesama manusia.
- i. Meningkatkan kemampuan memandang masalah dan situasi dari berbagai perspektif.

---

<sup>37</sup> Hari Cahyanta, Manfaat dan Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif, <http://dasar-teori.blogspot.co.id/2011/10/manfaat-dan-tujuan-model-pembelajaran.html>.

<sup>38</sup> Komitmen adalah sesuatu keteguhan untuk berjanji kepada diri sendiri yang akan memacu dan merangsang seseorang untuk terus berjuang dalam mencapai target yang dicita-citakan serta tidak akan berhenti sebelum target yang dicita-citakan tercapai. ([www.temukanpengertian.com/2013/09/pengertian-komitmen-tinggi.html](http://www.temukanpengertian.com/2013/09/pengertian-komitmen-tinggi.html)).

<sup>39</sup> Egoisme merupakan motivasi untuk mempertahankan dan meningkatkan pandangan yang hanya menguntungkan diri sendiri. Egoisme berarti menempatkan diri di tengah satu tujuan serta tidak peduli dengan penderitaan orang lain, termasuk yang dicintainya atau yang dianggap sebagai teman dekat. Istilah lainnya adalah "egois". Lawan dari egoisme adalah altruisme. Hal ini berkaitan erat dengan narsisme, atau "mencintai diri sendiri," dan kecenderungan mungkin untuk berbicara atau menulis tentang diri sendiri dengan rasa sombong dan panjang lebar. Egoisme dapat hidup berdampingan dengan kepentingannya sendiri, bahkan pada saat penolakan orang lain. Sombong adalah sifat yang menggambarkan karakter seseorang yang bertindak untuk memperoleh nilai dalam jumlah yang lebih banyak daripada yang ia memberikan kepada orang lain. Egoisme sering dilakukan dengan memanfaatkan altruisme, irasionalitas dan kebodohan orang lain, serta memanfaatkan kekuatan diri sendiri dan / atau kecerdikan untuk menipu. Egoisme berbeda dari altruisme, atau bertindak untuk mendapatkan nilai kurang dari yang diberikan, dan egoisme, keyakinan bahwa nilai-nilai lebih didapatkan dari yang boleh diberikan. Berbagai bentuk "egoisme empiris" bisa sama dengan egoisme, selama nilai manfaat individu diri sendirinya masih dianggap sempurna. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Egoisme>).



- j. Meningkatkan kesediaan menggunakan ide orang lain yang dirasakan lebih baik.
- k. Meningkatkan kegemaran berteman tanpa memandang perbedaan kemampuan, jenis kelamin<sup>40</sup>, normal atau cacat, etnis<sup>41</sup>, kelas sosial, agama<sup>42</sup>, orientasi tugas.

Tujuan utama dalam penerapan model belajar mengajar *cooperative learning* adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

## 7. Ilustrasi Pelaksanaan *Fishbowl*

Salah satu cara membuat kelas lebih hidup dan siswa lebih aktif, yakni dengan mendorong siswa berlatih untuk menulis dengan metode yang memicu siswa berlatih mengeluarkan pendapatnya. Dalam hal ini guru dituntut agar mampu menguasai metode dan dapat membandingkan metode yang satu dengan lainnya sehingga hasil belajar dapat

---

<sup>40</sup> Jenis Kelamin adalah perbedaan bentuk, sifat, dan fungsi biologi laki-laki dan perempuan yang menentukan perbedaan peran mereka dalam menyelenggarakan upaya meneruskan garis keturunan. (<https://prezi.com/avqlql1b9uzh/pengertian-jenis-kelamin-dan-gender/>).

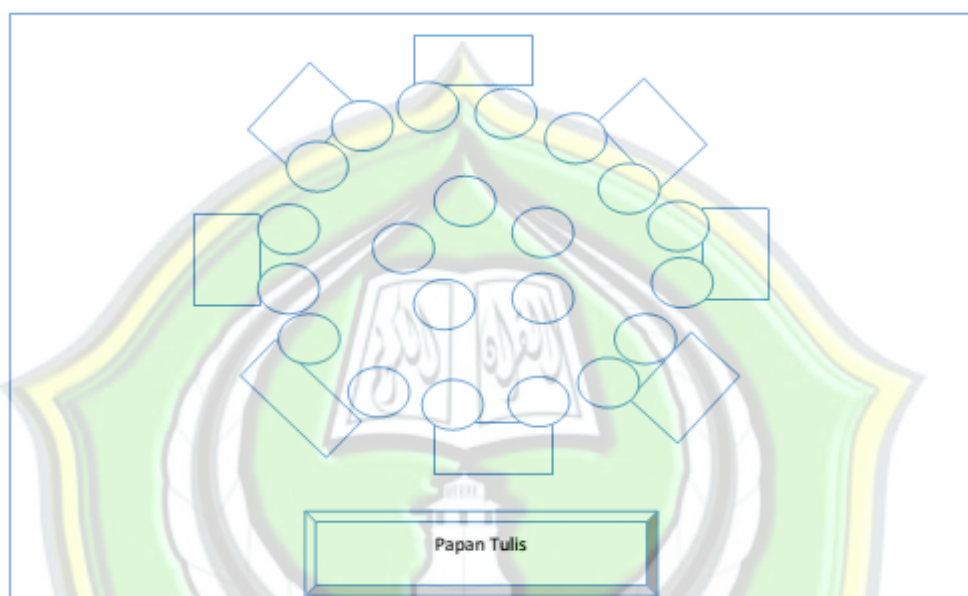
<sup>41</sup> Etnis adalah penggolongan manusia berdasarkan kepercayaan, nilai, kebiasaan, adat istiadat, norma bahasa, sejarah, geografis dan hubungan kekerabatan (Pasal 1 Angka 3 Undang-Undang No. 40 tahun 2008). Etnis berbeda dengan pengertian ras. (<https://id-id.facebook.com/etnisindo/posts/113626725470439>)

<sup>42</sup> Agama adalah sebuah koleksi terorganisir dari kepercayaan, sistem budaya, dan pandangan dunia yang menghubungkan manusia dengan tatanan/perintah dari kehidupan.[note 1] Banyak agama memiliki narasi, simbol, dan sejarah suci yang dimaksudkan untuk menjelaskan makna hidup dan / atau menjelaskan asal usul kehidupan atau alam semesta. Dari keyakinan mereka tentang kosmos dan sifat manusia, orang memperoleh moralitas, etika, hukum agama atau gaya hidup yang disukai. Menurut beberapa perkiraan, ada sekitar 4.200 agama di dunia. Banyak agama yang mungkin telah mengorganisir perilaku, kependetaan, definisi tentang apa yang merupakan kepatuhan atau keanggotaan, tempat-tempat suci, dan kitab suci. Praktik agama juga dapat mencakup ritual, khotbah, peringatan atau pemujaan tuhan, dewa atau dewi, pengorbanan, festival, pesta, trance, inisiasi, jasa penguburan, layanan pernikahan, meditasi, doa, musik, seni, tari, masyarakat layanan atau aspek lain dari budaya manusia. Agama juga mungkin mengandung mitologi (<https://id.wikipedia.org/wiki/Agama>).



ditingkatkan. Sebagai alternatif menanggulangi hal tersebut diperlukan sebuah strategi pembelajaran yang memancing siswa aktif yaitu menggunakan Metode *Fishbowl* (Toples Ikan).<sup>43</sup>

**Gambar 2.1**  
**Ilustrasi Pelaksanaan *Fishbowl***<sup>44</sup>



Sumber : Ilustrasi Formasi Metode *Fishbowl* (Rakhmawati, 2013: 16).

Ilustrasi penerapan metode *fishbowl* adalah sebagai berikut :<sup>45</sup>

- a. Membuat tiga pertanyaan untuk diskusi yang relevan dengan materi pelajaran.
- b. Membagi kelas menjadi tiga kelompok kecil.
- c. Mengatur kursi-kursi dengan sebuah konfigurasi *fishbowl* (dua lingkaran konsentris). Memerintahkan para anggota kelompok 1 untuk menempati tempat-tempat duduk lingkaran diskusi (lingkaran dalam/kecil) dan meminta kelompok 2 dan 3 menempati tempat-tempat duduk melingkar yang ada di lingkaran luar atau lingkaran besar.

<sup>43</sup> Anisa Sholikhati, dkk, *Op. Cit.*, hlm. 22.

<sup>44</sup> Rakhmawati, *Op. Cit.*, hlm. 14.

<sup>45</sup> Rakhmawati, *Op. Cit.*, hlm. 16.

Pemimpin diskusi yang bertindak sebagai fasilitator kegiatan berdiskusi yaitu guru atau peneliti mengajukan pertanyaan pertama untuk didiskusikan. Guru/ peneliti memberikan waktu 10 menit untuk berdiskusi.

- d. Setelah itu mengajak anggota kelompok 2 duduk di lingkaran dalam dengan mengganti kelompok 1 yang telah berpindah tempat duduk di lingkaran luar. Meminta anggota kelompok 2 untuk membuat beberapa komentar singkat tentang diskusi pertama yang dilakukan kelompok 1, baru setelah itu masuk ke dalam topik diskusi kedua. Waktu yang diberikan untuk diskusi adalah 10 menit.
- e. Menerapkan langkah yang sama seperti pada kelompok 2 dan juga kepada kelompok 3.
- f. Saat ketiga pertanyaan telah dibahas, guru menggabungkan kelas menjadi satu lingkaran besar dan memberi tugas kepada peserta diskusi untuk membuat refleksi terkait kegiatan berdiskusi yang telah dilakukan.

Tugas tambahan yang diberikan guru kepada kelompok besar agar tetap fokus mengamati dan mendengarkan dengan baik kegiatan berdiskusi kelompok kecil adalah membuat catatan hasil simakan yang berbentuk dua kolom. Kolom sebelah kiri untuk menuliskan pokok-pokok diskusi yang sedang dibahas, sedangkan kolom sebelah kanan diisi dengan tanggapan terhadap topik diskusi yang dilakukan oleh kelompok kecil. Tabel berbentuk T tersebut akan sangat membantu kelompok-kelompok kecil yang tergabung menjadi kelompok besar saat diberi kesempatan untuk menanggapi kegiatan diskusi kelompok kecil.

## 8. Prosedur Pelaksanaan Metode *Fishbowl*

Metode ini mirip dengan *circle the sage*. Perbedaannya adalah beberapa peserta didik yang dijadikan narasumber dikelilingi oleh semua

peserta didik yang lain. *Circle the sage* dan *fishbowl* merupakan variasi pembelajaran teman sejawat dan dapat dimodifikasi pelaksanaannya dengan seminar Socratic. Prosedur pelaksanaan metode ini adalah sebagai berikut.<sup>46</sup>

- a. Guru memilih beberapa peserta didik yang pintar untuk menjelaskan sebuah konsep, prosedur, atau aktivitas.
- b. Peserta didik tersebut mengelilingi guru yang menjelaskan informasi kepada mereka. Sementara itu, peserta didik lainnya mengelilingi kelompok narasumber tersebut.
- c. Setelah memahami informasi yang disampaikan oleh guru, peserta didik yang menjadi narasumber menjelaskan materi atau prosedur atau mendemonstrasikan sebuah aktivitas kepada peserta didik lainnya (bukan narasumber) yang mengelilingi mereka. Modifikasi kegiatan ini bisa dilakukan dengan seminar Socratic, di mana narasumber melakukan diskusi atau seminar dan peserta didik lainnya bertanya, mencatat, serta mengajukan pertanyaan dan saran.
- d. Setelah penyampaian informasi atau diskusi dilakukan guru melakukan evaluasi untuk mengecek pemahaman semua peserta didik.

Sedangkan menurut Silberman, langkah pelaksanaan teknik *fishbowl* meliputi :

- a. Ruang terbuka (*Fishbowl*): Perintahkan sebagian siswa untuk membentuk lingkaran diskusi, dan perintahkan sebagian lain untuk membentuk lingkaran pendengar di sekeliling mereka. Bawalah kelompok baru ke lingkaran dalam untuk melanjutkan diskusi. Gunakan formasi ruang terbuka untuk membantu pemfokusan pada diskusi kelompok besar. Meski memakan waktu, ini merupakan metode terbaik untuk mengkombinasikan keunggulan dari diskusi kelompok-besar dan kecil. Sebagai variasi pada lingkaran konsentris,

---

<sup>46</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Op. Cit.*, hlm. 202.

perintahkan siswa untuk tetap duduk dan perintahkan anggota kelompok untuk menjadi anggota diskusi dan sebagian lain sebagai pendengar.<sup>47</sup>

- b. Memanggil pembicara selanjutnya : Perintahkan siswa untuk tunjuk jari ketika mereka ingin berbagi pendapat, dan perintahkan agar pembicara yang sekarang untuk menunjuk pembicara berikutnya (bukannya guru yang menunjuknya). Gunakan teknik ini bila Anda yakin ada minat yang cukup besar terhadap diskusi atau aktivitas belajar, dan Anda ingin meningkatkan interaksi siswa.

### 9. Hubungan Model Pembelajaran *Fishbowl* dengan guru

Peran guru dalam pembelajaran *fishbowl* adalah sebagai fasilitator, mediator, *director-motivator*, dan *evaluator*.<sup>48</sup> Sebagai fasilitator seorang guru harus memiliki sikap-sikap sebagai berikut:

- a. Mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan
- b. Membantu dan mendorong siswa untuk mengungkapkan dan menjelaskan keinginan dan pembicaraannya baik secara individual dan kelompok
- c. Membantu kegiatan-kegiatan dan menyediakan sumber atau peralatan serta membantu kelancaran belajar
- d. Membina siswa agar setiap orang merupakan sumber belajar yang bermanfaat bagi yang lainnya
- e. Menjelaskan tujuan kegiatan pada kelompok dan mengatur penyebaran dalam pertukaran pendapat

Sebagai mediator guru berperan sebagai penghubung dalam menjembatani mengaitkan materi pembelajaran yang sedang dibahas melalui pembelajaran kooperatif dengan permasalahan yang nyata ditemukan di

---

<sup>47</sup> Melvin L. Silberman, *Active Learning*, Nuansa Cendekia, Bandung, 2014, hlm. 43-44.

<sup>48</sup> Peran Guru dalam Pembelajaran Kooperatif, <http://dedi26.blogspot.co.id/2013/10/peran-guru-dalam-pembelajaran-kooperatif.html>.



lapangan. Peran ini sangat penting dalam menciptakan pembelajaran bermakna<sup>49</sup> (*meaningful learning*), yaitu istilah yang dikemukakan Ausubel untuk menunjukkan bahan yang dipelajari memiliki kaitan makna dan wawasan dengan apa yang sudah dimiliki siswa sehingga mengubah apa yang menjadi milik siswa

Sebagai *director-motivator*<sup>50</sup> guru berperan dalam membimbing serta mengarahkan jalannya diskusi, membantu kelancaran diskusi tapi tidak memberikan jawaban. Selain itu juga menjadi pemberi semangat pada siswa untuk aktif berpartisipasi. Peran ini sangat penting dalam rangka memberikan semangat dan mendorong belajar kepada siswa dalam mengembangkan keberanian siswa baik dalam mengembangkan keahlian dalam bekerjasama yang meliputi mendengarkan dengan seksama, mengembangkan rasa empati<sup>51</sup>, maupun berkomunikasi saat bertanya, mengemukakan pendapat atau menyampaikan permasalahannya.

---

<sup>49</sup> Pembelajaran bermakna merupakan suatu proses mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Struktur kognitif ialah fakta-fakta, konsep-konsep dan generalisasi-generalisasi yang telah dipelajari dan diingat siswa. Suparno (1997) mengatakan, bahwa pembelajaran bermakna adalah suatu proses pembelajaran dimana informasi baru dihubungkan dengan struktur pengertian yang sudah dipunyai seorang yang sedang dalam proses pembelajaran. Pembelajaran bermakna terjadi bila siswa mencoba menghubungkan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan mereka. Artinya, bahan pelajaran itu harus cocok dengan kemampuan siswa dan harus relevan dengan struktur kognitif yang dimiliki siswa. Oleh karena itu, pelajaran harus dikaitkan dengan konsep-konsep yang sudah dimiliki siswa, sehingga konsep-konsep baru tersebut benar-benar terserap olehnya. Dengan demikian, faktor intelektual emosional siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran. (<http://rudynesia.blogspot.co.id/2011/02/pembelajaran-bermakna-meaningfull.html>).

<sup>50</sup> peran sebagai motivator penting artinya dalam rangka meningkatkan kegairahan dan pengembangan kegiatan belajar siswa. Guru harus mampu memberikan rangsangan, dorongan serta reinforcement untuk mengembangkan potensi siswa, menumbuhkan swadaya (aktivitas) dan daya cipta (kreativitas), sehingga akan terjadi dinamika dalam proses belajar. *Pengarah* atau *Director*. Guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan yang dicita-citakan. (<http://ilmu-pendidikan.net/profesi-kependidikan/guru-peran-guru-dalam-kegiatan-belajar-mengajar>).

<sup>51</sup> Empati adalah kemampuan dengan berbagai definisi yang berbeda yang mencakup spektrum yang luas, berkisar pada orang lain yang menciptakan keinginan untuk menolong sesama, mengalami emosi yang serupa dengan emosi orang lain, mengetahui apa yang orang lain rasakan dan pikirkan, mengaburkan garis antara diri dan orang lain (<https://id.wikipedia.org/wiki/Empati>).

## 10. Hubungan Model Pembelajaran *Fishbowl* dengan siswa

Pembelajaran *Fishbowl* sebagai salah satu model pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Selama belajar secara kooperatif siswa tetap tinggal dalam kelompoknya selama beberapa kali pertemuan. Mereka diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar aktif<sup>52</sup>, memberikan penjelasan kepada teman kelompok dengan baik, berdiskusi, dan sebagainya. Agar terlaksana dengan baik, siswa diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Selama bekerja di dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan guru dan saling membantu di antara teman sekelompok untuk mencapai ketuntasan materi. Belajar belum selesai jika salah satu anggota kelompok ada yang belum menguasai materi pelajaran<sup>53</sup>. Jadi, *cooperative learning* adalah sistem pembelajaran

---

<sup>52</sup> Pembelajaran yang aktif adalah pembelajaran dimana saat terjadi proses belajar mengajar itu ada intreraksi dan komunikasi multi arah diantara guru dan murid terjadi komunikasi. Pembelajaran yang kondusif adalah kondisi belajar mengajar yang dapat berjalan lancar dimana kondisi peserta didik adalah nyaman dan dapat menerima pelajaran dengan baik. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila hasil yang dari kegiatan belajar mengajar dapat diperoleh siswa secara maksimal. (<https://iniwebhamdan.wordpress.com/2014/03/05/pengertian-pembelajaran-yang-aktif/>)

<sup>53</sup> materi pembelajaran (instructional material) adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Menurut National Center for Vocational Education Research Ltd ada tiga pengertian materi pembelajaran yaitu: 1) merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru/ instruktur untuk perencanaan dan penelaah inplementasi pembelajaran; 2) segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/ instruktur dalam kegiatan belajar mengajar di kelas; 3) seperangkat substansi pembelajaran yang disusun secara sistematis,

dalam bentuk kelompok-kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang heterogen dari setiap anggota. Sebagaimana model-model pembelajaran lain, model pembelajaran kooperatif memiliki tujuan-tujuan, langkah-langkah, dan lingkungan belajar dan sistem pengelolaan yang khas.<sup>54</sup>

#### 11. Hubungan Model Pembelajaran *Fishbowl* dengan media

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Dalam Akhmad Sudrajat beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran : (1) Schramm menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, (2) Briggs berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya, (3) *National Education Associaton* mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang–dengar, termasuk teknologi perangkat keras, (4) Brown mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran.<sup>55</sup> Media pembelajaran mempunyai ciri – ciri umum, diantaranya :

- a. Dapat diamati melalui panca indera<sup>56</sup> atau dapat diraba, dilihat, didengar, dan dirasakan.

---

menampilkan sosok yang utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam proses pembelajaran. (<https://iceteazegeg.wordpress.com/2010/09/10/materi-pelajaran/>)

<sup>54</sup> Nie\_dhomuddin, Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*), <https://nidhomuddin01.wordpress.com/2013/01/10/pembelajaran-kooperatif-cooperative-learning/>.

<sup>55</sup> Utami Rahayu, *Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*, <http://tami-bi07.blogspot.co.id/2011/03/penggunaan-media-visual-dalam.html>.

<sup>56</sup> Panca indera adalah alat-alat tubuh yang berfungsi mengetahui keadaan luar. Alat indera manusia sering disebut panca indera, karena terdiri dari lima indera yaitu indera penglihat (mata), indera pendengar (telinga), indera pembau/pencium (hidung), indera pengecap (lidah) dan indera peraba (kulit). ([www.seputarilmu.com/2015/11/pengertian-dan-bagian-bagian-panca.html](http://www.seputarilmu.com/2015/11/pengertian-dan-bagian-bagian-panca.html)).



- b. Ditekankan pada benda – benda yang dapat dilihat dan didengar.
- c. Dapat digunakan dalam rangka hubungan komunikasi<sup>57</sup> antara guru dan siswa.
- d. Sebagai alat bantu mengajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Berfungsi sebagai perantara yang digunakan dalam rangka pendidikan, mengandung aspek – aspek yang sangat erat hubungannya dengan metode mengajar.

## 12. Hubungan Model Pembelajaran *Fishbowl* dengan evaluasi

Secara bahasa evaluasi berasal dari bahasa Inggris, *evaluation* yang berarti penilaian atau penaksiran. Sedangkan menurut istilah para pakar kependidikan berbagai macam redaksi, yaitu evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan. Evaluasi dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan suatu objek<sup>58</sup> dengan menggunakan instrumen<sup>59</sup> dan hasilnya dibandingkan dengan

---

<sup>57</sup> Komunikasi adalah "suatu proses dalam mana seseorang atau beberapa orang, kelompok, organisasi, dan masyarakat menciptakan, dan menggunakan informasi agar terhubung dengan lingkungan dan orang lain". Pada umumnya, komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. [butuh rujukan] Apabila tidak ada bahasa verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gerak-gerik badan, menunjukkan sikap tertentu, misalnya tersenyum, menggelengkan kepala, mengangkat bahu. [butuh rujukan] Cara seperti ini disebut komunikasi dengan bahasa nonverbal. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Komunikasi>)

<sup>58</sup> Objek adalah sebuah konsep, abstraksi atau sesuatu yang diberi batasan jelas dan dimaksudkan untuk sebuah aplikasi. Sebuah objek adalah sesuatu yang mempunyai keadaan, perilaku, dan identitas. Keadaan dari objek adalah satu dari kondisi yang memungkinkan dimana objek dapat muncul, dan dapat secara normal berubah berdasarkan waktu. Keadaan dari objek diimplimentasikan dengan kelompok propertinya (disebut atribut), berisi dari nilai property tersebut, ditambah kethubungan objek yang mungkin dengan objek lainnya. Perilaku menentukan bagaimana sebuah objek beraksi dan bereaksi terhadap permintaan dari objek lainnya. Dipresentasikan dengan kelompok pesan yang direspons oleh objek (operasi yang dilakukan oleh objek). (<http://lussychandra.blogspot.co.id/2014/04/definisi-dan-pengertian-sabjek-predikat.html>).

<sup>59</sup> Instrumen adalah suatu alat yang memenuhi persyaratan akademis, sehingga dapat dipergunakan sebagai alat untuk mengukur suatu obyek ukur atau mengumpulkan data mengenai suatu variable. (<https://disnawati.wordpress.com/.../pengertian-fungsi-dan-jenis-jenis-instrumen-tes-dala>).



suatu tolak ukur untuk memperoleh suatu kesimpulan<sup>60</sup>. Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah perencanaan yang sedang di bangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan menentukan kualitas (nilai atau arti) daripada sesuatu berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu. Evaluasi adalah suatu proses yang sangat penting dalam pendidikan guru, tetapi pihak-pihak yang terkait dalam program itu seringkali melalaikan atau tak menghayati sungguh-sungguh proses evaluasi tersebut. Dari beberapa pengertian di atas dapat di simpulkan, bahwa Evaluasi adalah sesuatu proses kegiatan yang terencana dan sistematis untuk menilai suatu objek berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu.

Sedangkan evaluasi pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis, berkelanjutan dan menyeluruh dalam rangka pengendalian, penjaminan dan penetapan kualitas (nilai atau arti) berbagai komponen pembelajaran<sup>61</sup> berdasarkan pertimbangan dan kriteria<sup>62</sup> tertentu sebagai bentuk pertanggungjawaban guru dalam melaksanakan pembelajaran. Dari berbagai penjelasan secara bahasa dan istilah di atas bahwa evaluasi memiliki tujuan sebagai berikut, untuk mengetahui kadar pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Untuk melatih keberanian dan mengajak peserta didik untuk mengingat kembali materi yang disajikan. Untuk mengetahui tingkat perubahan prilakunya. Untuk mengetahui siapa di antara peserta didik yang cerdas dan yang lemah,

---

<sup>60</sup> Kesimpulan adalah suatu proposisi (kalimat yang disampaikan) yang diambil dari beberapa premis (ide pemikiran) dengan aturan-aturan inferensi (yang berlaku). Kesimpulan merupakan sebuah gagasan yang tercapai pada akhir pembicaraan. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Kesimpulan>).

<sup>61</sup> Pengajaran adalah suatu sistem artinya keseluruhan yang terdiri dari komponen-komponen yang berinteraksi antara satu dengan yang lainnya secara keseluruhan untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Komponen merupakan bagian dari suatu sistem yang memiliki peran dalam keseluruhan berlangsungnya suatu proses untuk mencapai tujuan sistem. Jadi, komponen pendidikan adalah bagian-bagian dari sistem proses pendidikan yang menentukan berhasil atau tidaknya proses pendidikan (<https://indrycanthiq84.wordpress.com/pendidikan/komponen-komponen-pembelajaran-konsep-dasar-peserta-didik-pendidik-tujuan-dan-bahanmateri/>).

<sup>62</sup> ukuran yang menjadi dasar penilaian atau penetapan sesuatu (<http://kbbi.web.id/kriteria>).

sehingga yang lemah diberi perhatian khusus agar ia dalam mengejar kekurangannya. Oleh karena itu, sasaran dari evaluasi bukan saja peserta didik tetapi mencakupi pengajarnya (guru).

Sedangkan manfaat dilaksanakan evaluasi pembelajaran ada beberapa hal, memperoleh pemahaman pelaksanaan dan hasil pembelajaran yang telah berlangsung/ dilaksanakan oleh guru. Membuat keputusan berkenaan dengan pelaksanaan dan hasil pembelajaran<sup>63</sup>. Meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran dalam rangka upaya meningkatkan kualitas keluaran.

Dalam mendesain dan melakukan proses atau kegiatan evaluasi seorang guru hendaknya mempertimbangkan prinsip-prinsip berikut:

a. Prinsip berkesinambungan (*continuity*)

Maksud prinsip ini adalah kegiatan evaluasi dilaksanakan secara terus-menerus. Evaluasi tidak hanya dilakukan sekali setahun atau persemester<sup>64</sup>, tetapi dilakukan secara berkelanjutan mulai dari proses pembelajaran dengan memperhatikan peserta didik hingga ia tamat dari institusi tersebut.

b. prinsip menyeluruh (*comprehensive*)

Prinsip ini maksudnya adalah dalam melakukan evaluasi haruslah melihat keseluruhan dari aspek berfikir (domain kognitif), aspek nilai atau sikap (domain afektif), maupun aspek keterampilan (domain psikomotor) yang ada pada masing-masing peserta didik<sup>65</sup>.

---

<sup>63</sup> Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.( [eprints.uny.ac.id/9829/2/bab2.pdf](http://eprints.uny.ac.id/9829/2/bab2.pdf)).

<sup>64</sup> Semester adalah satuan waktu terkecil untuk menyatakan lamanya suatu program pendidikan dalam suatu jenjang pendidikan. Satu semester setara dengan 16-19 minggu kerja.( [zkarnain.tripod.com/SKS.HTM](http://zkarnain.tripod.com/SKS.HTM)).

<sup>65</sup> Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan baik pendidikan informal, pendidikan formal maupun pendidikan nonformal, pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu.( [https://id.wikipedia.org/wiki/Peserta\\_didik](https://id.wikipedia.org/wiki/Peserta_didik)).

c. Prinsip objektivitas (*objektivity*)

Maksud dari prinsip ini adalah bahwa Objektivitas artinya mengevaluasi berdasarkan keadaan yang sesungguhnya, tidak dipengaruhi oleh hal-hal lain yang bersifat emosional dan irasional<sup>66</sup>.

d. Prinsip validitas (*validity*)

Validitas artinya keshahihan yaitu bahwa evaluasi yang digunakan benar-benar mampu mengukur apa yang hendak diukur atau yang diinginkan. Validitas juga selalu disamakan dengan ketepatan, misalnya untuk mengukur partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran bukan dievaluasi dengan melihat nilai ketika ulangan tetapi dilihat juga mulai dari kehadiran, keaktifan dan sebagainya.<sup>67</sup>

### 13. Ciri-ciri Model Pembelajaran *Fishbowl*

Partisipasi belajar merupakan hal yang sangat penting dan mendasar yang dituntut dalam sebuah proses pembelajaran. Dengan adanya partisipasi maka keberlangsungan proses pembelajaran akan lebih kondusif. Peneliti menggunakan empat indikator untuk menilai partisipasi siswa selama proses pembelajaran yaitu indikator mengerjakan soal secara mandiri, indikator menjawab pertanyaan, indikator memberi tanggapan dan indikator membuat kesimpulan secara mandiri.<sup>68</sup> Beberapa ciri-ciri pembelajaran *Fishbowl* yaitu sebagai berikut:<sup>69</sup>

- a. setiap anggota memiliki peran;

---

<sup>66</sup> Irasional berasal dari kata bahasa Latin ir, bentuk yang diasimilasikan dari in atau tidak dan rationalis atau akal budi. Irasional dapat diartikan menjadi beberapa pengertian yaitu 7 pengertian. Pertama, irasional adalah tidak selaras dengan atau berlawanan dengan rasio. Hal yang bukan-bukan dan tidak berarti apapun. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Irasional>).

<sup>67</sup> Zamri Al-fauzany, *Evaluasi Pembelajaran*, <http://pendidikcerdik.blogspot.co.id/>.

<sup>68</sup> Marlina Widyaningrum, *Peningkatan Partisipasi Dan Hasil Belajar IPA Dengan Metode Pembelajaran Fishbowl Pada Siswa Kelas IV Sd N Manjung 2 Tahun 2012/2013*, Naskah Publikasi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012, hal. 5.

<sup>69</sup> Rini Andriani, *Ciri-Ciri Pembelajaran Kooperatif*, *Jurnal Dunia Pembelajaran*, 2016, hal. 1.



- b. terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa;
- c. setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya;
- d. guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal<sup>70</sup> kelompok, dan
- e. guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

#### 14. Ciri-Ciri Keberhasilan Penggunaan Metode *Fishbowl*

Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filosofinya. Namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila TIK tersebut dapat tercapai. Untuk mengetahui tercapai tidaknya TIK, guru perlu mengadakan tes formatif setiap selesai menyajikan satu satuan bahasan kepada siswa. Indikator yang dijadikan sebagai tolak ukur dalam menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil.<sup>71</sup> Yang menjadi indikator utama hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

---

<sup>70</sup> Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih, yang biasanya tidak diatur secara formal. Dalam komunikasi interpersonal, setiap partisipan menggunakan semua elemen dari proses komunikasi. Misalnya, masing-masing pihak akan membicarakan latar belakang dan pengalaman masing-masing dalam percakapan tersebut. Komunikasi sangat penting bagi semua aspek kehidupan manusia. Dengan komunikasi manusia dapat mengekspresikan gagasan, perasaan, harapan dan kesan kepada sesama serta memahami gagasan, perasaan dan kesan orang lain. Komunikasi tidak hanya mendorong perkembangan kemanusiaan yang utuh, namun juga menciptakan hubungan sosial yang sangat diperlukan dalam kelompok sosial apapun. Komunikasi memungkinkan terjadinya kerja sama sosial, membuat kesepakatan-kesepakatan penting dan lain-lain. Individu yang terlibat dalam komunikasi memiliki latar belakang sosial, budaya dan pengalaman psikologis yang berbeda-beda. [2] Perbedaan ini dapat mempengaruhi efektifitas sebuah komunikasi. [2] Sangat penting bagi setiap individu untuk memahami simbol-simbol yang digunakan dalam komunikasi, baik simbol verbal maupun nonverbal. [2] Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang melibatkan dua orang atau lebih. [2] Setiap pihak dapat menjadi pemberi dan pengirim pesan sekaligus pada waktu yang bersamaan. ([https://id.wikipedia.org/wiki/Komunikasi\\_interpersonal](https://id.wikipedia.org/wiki/Komunikasi_interpersonal))

<sup>71</sup> <https://akta408.wordpress.com/2008/10/30/keberhasilan-belajar-mengajar/>



- 1) Ketercapaian Daya Serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual maupun kelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM)
- 2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.<sup>72</sup>

Untuk mengetahui perkembangan sampai di mana hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam belajar, maka harus dilakukan evaluasi. Untuk menentukan kemajuan yang dicapai maka harus ada kriteria (patokan) yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh strategi belajar mengajar terhadap keberhasilan belajar siswa.

#### 1) Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut.<sup>73</sup>

#### 2) Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku.

---

<sup>72</sup> <http://ainamulyana.blogspot.co.id/2012/01/pengertian-hasil-belajar-dan-faktor.html>

<sup>73</sup> Dengan demikian aspek kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi.

### 3) Psikomotorik

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) tau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan berperilaku). Ranah psikomotor adalah berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya.

## 15. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Fishbowl*

Adapun kelebihan dari model Model Pembelajaran *Fishbowl* adalah :<sup>74</sup>

- a. Model pembelajaran ini tidak kaku<sup>75</sup>, karena seorang guru boleh memodifikasi lagi penggunaan model pembelajaran ini sesuai dengan keinginan dan kebutuhan serta situasi pembelajaran.
- b. Materi akan terarah, karena guru terlebih dahulu menjabarkan uraian materi<sup>76</sup> sebelum dibagikan kartu kepada siswa
- c. Melatih siswa untuk bekerja sama dan menghargai kemampuan orang lain
- d. Melatih siswa untuk berinteraksi secara baik dengan teman sekelasnya.

---

<sup>74</sup> Edi Purnomo, *Model Pembelajaran Fishbowl*, Jurnal Ilmu dan Pendidikan, <http://poyoth-p.blogspot.co.id/2012/11/model-pembelajaran-take-and-give.html>.

<sup>75</sup> kaku/ka·ku/ a 1 keras tidak dapat dilentukkan; kejur; kejang; 2 keras dan liat (tentang daging dan sebagainya): tubuhnya sudah --; 3 ki janggal: tingkah lakunya --; 4 sukar diberi tahu (menerima pendapat orang); tidak lemah lembut (tidak mudah bergaul; tidak luwes); 5 tumpul (tentang pikiran); 6 berserat kasar, biasanya berdaun tegak dan tidak lembut (tentang beberapa jenis rumput);-- lidah kelu lidah; tidak dapat berkata-kata dengan mudah;( <http://kbbi.web.id/kaku>).

<sup>76</sup> Materi adalah setiap objek atau bahan yang membutuhkan ruang, yang jumlahnya diukur oleh suatu sifat yang disebut massa. Secara umum materi dapat juga didefinisikan sebagai sesuatu yang memiliki massa dan menempati volume.( <https://id.wikipedia.org/wiki/Materi>).

- e. Akan dapat memperdalam dan mempertajam pengetahuan siswa melalui kartu yang dibagikan kepadanya, sebab mau tidak mau harus menghafal dan paling tidak membaca materi yang diberikan kepadanya.
- f. Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab masing-masing siswa dimintai pertanggungjawaban atas kartu yang diberikan kepadanya.

Kekurangan<sup>77</sup> atau kelemahan model pembelajaran *Fishbowl* adalah :

- a. Pada saat mencari pasangan akan terjadi ketidakteraturan karena ada siswa yang lari sana dan lari sini.
- b. Kemampuan siswa untuk menyampaikan materinya pada temanya kurang sesuai dengan apa yang diharapkan.
- c. Adanya siswa yang bertemu dengan pasangannya, bukannya membahas materi pelajaran tetapi bercerita tentang masalah lain.

## 16. Implementasi Model Pembelajaran *Fishbowl* di Sekolah

Guru memegang peran yang sangat strategis, baik dalam kapasitasnya sebagai perencana pengajaran, pelaksana pengajaran, sampai kepada proses menilai hasil belajar siswa. Ini sejalan dengan pendapat Nurdin yang mengatakan bahwa dalam sebuah proses pendidikan guru merupakan salah satu komponen yang sangat penting, selain komponen lainnya seperti tujuan, kurikulum<sup>78</sup>, metode, sarana dan prasarana,

---

<sup>77</sup> Kekurangan merupakan bentuk dari diri sendiri yang berporos kepada pemikiran bahwa itu tidak bisa dilakukan. Kekurangan justru membuat orang itu tidak berputik bila kekurangan itu diucapkan. Berbeda jika kekurangan itu di tutupi dan di fokuskan kepada kebaikan atau kelebihan yang dimiliki di balik kekurangan. Dalam artikel senang yang berjudul intisari kisah inspirasi sukses thomas alva edison, menyebutkan bahwa kekurangan bukanlah sebagai halangan untuk memperoleh kesuksesan. Sehingga kekurangan berarti memiliki pengaruh yang penting terhadap kesuksesan setiap orang. (<http://www.artikelsenang.com/2015/06/kekurangan-adalah-kelebihan.html>).

<sup>78</sup> Kurikulum adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan. Penyusunan perangkat mata pelajaran ini disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan setiap jenjang pendidikan dalam penyelenggaraan pendidikan tersebut serta kebutuhan lapangan kerja. Lama waktu dalam satu kurikulum biasanya disesuaikan dengan maksud dan tujuan dari sistem pendidikan yang dilaksanakan. Kurikulum ini dimaksudkan untuk dapat mengarahkan

lingkungan, dan evaluasi". Dianggap komponen yang paling penting karena yang mampu memahami, mendalami, melaksanakan, dan akhirnya mencapai tujuan pendidikan adalah guru. Guru juga yang berperan penting dalam kaitannya dengan kurikulum, karena gurulah yang secara langsung berhubungan dengan siswa.<sup>79</sup>

Menurut Silberman, implementasi model pembelajaran yang baik ialah suatu hal yang cukup sulit. Karena pihak sekolah harus memperbaiki tata cara pengajaran dan mengambil guru yang benar-benar berpotensi dan memiliki kelayakan dalam mengajar. Untuk sekolah yang belum mampu untuk menangani masalah tersebut adalah sekolah yang mempunyai anggaran rendah untuk memperbaiki sekolahnya. terkadang anggaran dari pemerintah tidak langsung sampai pada sekolah tersebut, sehingga menjadikan sekolah kurang layak untuk dijadikan tempat belajar. Penerapan yang bisa dilakukan guru untuk memperbaiki pengajaran adalah, rajin mengikuti berbagai seminar tentang model pembelajaran yang saat ini harus diterapkan.<sup>80</sup>

## 17. Pendidikan Agama Islam

### a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Menurut Kementerian Agama Islam Republik Indonesia bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama Islam, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan. Pengembangan standar nasional pendidikan agama Islam adalah upaya memperluas dan memperdalam

---

pendidikan menuju arah dan tujuan yang dimaksudkan dalam kegiatan pembelajaran secara menyeluruh. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Kurikulum>).

<sup>79</sup> Edy Pariawan, dkk, *Op. Cit.*, hlm. 2.

<sup>80</sup> Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Edisi Revisi, Nuansa Cendekia, Bandung, 2014, hlm. 104.



standar nasional pendidikan yang telah ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan.<sup>81</sup>

Pendidikan agama Islam<sup>82</sup> adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajarannya secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup yang bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaan, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.<sup>83</sup>

Penggunaan *term al tarbiyah* untuk menunjuk makna pendidikan Islam dapat difahami dengan merujuk firman Allah :<sup>84</sup>

وَأَخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُل رَّبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيَانِي  
صَغِيرًا

Artinya : “Dan rendahkanlah dirimu terhadap mereka berdua dengan penuh kesayangan dan ucapkanlah: "Wahai Tuhanku, kasihilah mereka keduanya, sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku waktu kecil".(Q.S Al Isra’:24).<sup>85</sup>

<sup>81</sup> Kementerian Agama Islam Republik Indonesia, <http://pendis.kemenag.go.id/>.

<sup>82</sup> Istilah pendidikan dalam konteks Islam pada umumnya mengacu kepada *term al tarbiyah*, *al ta’dib* dan *al ta’lim*. Dari ketiga istilah tersebut *term* yang populer digunakan dalam praktek pendidikan Islam ialah *term al tarbiyah*. Penggunaan istilah *al tarbiyah* berasal dari kata *rabb*. Walaupun kata ini memiliki banyak arti, akan tetapi pengertian dasarnya menunjukkan makna tumbuh, berkembang, memelihara, merawat, mengatur, dan menjaga kelestarian atau eksistensinya.

<sup>83</sup> <http://jaririndu.blogspot.co.id/2012/05/peranan-penting-pendidikan-agama-islam.html>.

<sup>84</sup> Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam*, Ciputat Press, Jakarta, 2002, hlm. 27.

<sup>85</sup> *Al-Qur’an dan Terjemahannya*, Proyek Pengadaan Kitab Suci al-Qur’an, Departemen Agama, Jakarta, 2008, hlm. 98.

Dalam argumentasi yang agak berbeda, istilah *al 'ilmu* (sepada dengan *al ta'lim*) dalam Al Qur'an tidak terbatas hanya berarti ilmu saja. Lebih jauh kata tersebut dapat diartikan ilmu dan amal. Hal ini didasarkan ayat berikut ini :<sup>86</sup>

فَاعْلَمْ أَنَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَاسْتَغْفِرْ لِذَنْبِكَ وَلِلْمُؤْمِنِينَ وَالْمُؤْمِنَاتِ وَاللَّهُ

يَعْلَمُ مُتَقَلِّبِكُمْ وَمَثْوِئَكُمْ

Artinya : *“Maka ketahuilah, bahwa Sesungguhnya tidak ada Ilah (sesembahan, Tuhan) selain Allah dan mohonlah ampunan bagi dosamu dan bagi (dosa) orang-orang mukmin, laki-laki dan perempuan. dan Allah mengetahui tempat kamu berusaha dan tempat kamu tinggal.”* (Q.S Muhammad:47).<sup>87</sup>

Secara terminologi kata pendidikan agama Islam dimiliki pengertian sebuah kajian ilmu yang menjadi materi ajar serta bertujuan agar peserta didik mampu dalam penerapan nilai-nilai Islam secara sadar (tanpa paksaan dari orang lain). Penerapan tersebut meliputi penerapan nilai ibadah, nilai humanisme<sup>88</sup>, keselamatan (kemaslahatan), nilai patriotisme (nasionalisme), nilai semangat dalam pengembangan diri maupun masyarakat, dan nilai –nilai kedamaian di kehidupan sehari-hari secara konsisten.<sup>89</sup>

Didasarkan pada semua rangkaian penjelasan di atas maka dapat disimpulkan sistem pembelajaran pendidikan agama Islam adalah sebuah tatanan dari beberapa komponen pembelajaran yang terorganisir, saling terkait, dan isinya termuat nilai-nilai agama Islam secara universal sebagai

<sup>86</sup> Samsul Nizar, *Op. Cit.*, hlm. 28.

<sup>87</sup> *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Proyek Pengadaan Kitab Suci al-Qur'an, Departemen Agama, Jakarta, 2008, hlm. 300.

<sup>88</sup> Hal ini berarti setelah peserta didik aktif pada pembelajaran PAI diharapkan bisa termotivasi, tergerak dan sadar dalam pengimplementasian nilai-nilai universalisme ajaran Islam secara konsisten dengan segenap logika atau alam pikirnya serta alam spiritualitasnya. Pendidikan agama Islam atau ajaran Islam dan nilai-nilainya, agar menjadi jiwa, motivasi bahkan dapat dikatakan *way of life* seseorang.

<sup>89</sup> A. Rifqi Amin, *Sistem Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Perguruan Tinggi Umum*, Deepublish, Yogyakarta, 2014, hlm. 37.

pedoman berperilaku<sup>90</sup>, berfikir dan berkehendak dalam perjalanan hidup sampai mati..<sup>91</sup>

#### **b. Pengembangan Standar Isi Pendidikan Agama Islam SMK**

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam pada SMA/SMK meliputi keserasian, keselarasan dan keseimbangan.<sup>92</sup>

- 1) Hubungan manusia dengan Tuhan;
- 2) Hubungan manusia dengan dirinya sendiri;
- 3) Hubungan manusia dengan sesama manusia; dan
- 4) Hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungan alam.

Aspek Pendidikan Agama Islam pada SMA/SMK meliputi:

- 1) Al-Quran/Hadis; menekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan menterjemahkan dengan baik dan benar;
- 2) Keimanan; menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan keyakinan, serta menghayati dan mengamalkan nilai-nilai asma'ul husna sesuai dengan kemampuan peserta didik;
- 3) Akhlak; menekankan pada pengamalan sikap terpuji dan menghindari akhlak tercela;
- 4) Fiqih/Ibadah; menekankan pada cara melakukan ibadah dan mu'amalah yang baik dan benar; dan
- 5) Tarikh dan Kebudayaan Islam; menekankan pada kemampuan mengambil pelajaran (ibrah) dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh muslim yang berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena-fenomena sosial, untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

---

<sup>90</sup> Meninjau dari definisi tersebut maka materi dan tujuan pada sistem pembelajaran pendidikan agama Islam sangat berbeda jauh jika dibandingkan dengan sistem pembelajaran bidang ilmu yang lain. Di mana salah satunya pendidikan agama Islam diajarkan sebagai pedoman hidup secara mendalam dan luas. Sedangkan kebanyakan bidang ilmu lain dipelajari sebatas untuk bagaimana cara mempertahankan kehidupan, mengembangkan kehidupan, cara menyelesaikan masalah kehidupan dan semacamnya tanpa melibatkan aspek ketuhanan sama sekali.

<sup>91</sup> *Ibid.*, hlm. 38.

<sup>92</sup> Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 211 Tahun 2011 Tentang Pedoman Pengembangan Standar Nasional Pendidikan Agama Islam Pada Sekolah, HAL. 40.

Pengamalan dalam hubungan dengan Allah SWT:

- 1) melaksanakan kegiatan ibadah wajib sehari-hari (melaksanakan ibadah shalat lima waktu, Puasa Ramadan, ibadah shalat berjamaah, shalat Jum'at, membaca AlQuran, berdzikir sesudah shalat: asmaul husna, lafdzul jalalah, mampu menjadi imam shalat, mampu menjadi khatib shalat Jum'at);
- 2) gemar membaca salawat nabi;
- 3) gemar membaca buku-buku agama;
- 4) aktif dalam kegiatan hari-hari besar keagamaan (peringatan Maulid nabi, Isra' mi'raj, Nuzulul Qur'an, ibadah qurban);
- 5) membiasakan membaca do'a dan surat-surat pendek sebelum pembelajaran dimulai; dan
- 6) mempraktikkan kegiatan pengurusan jenazah (memandikan, mengkafani, menshalatkan dan menguburkan).<sup>93</sup>

### c. **Komponen Sistem Pembelajaran Pendidikan Agama Islam**

Untuk penelaahan sistem pembelajaran secara mendalam sesungguhnya pada sistem pembelajaran terdapat beberapa komponen penyusun yang berperan dalam pelancaran mekanisme organisasi pembelajaran.<sup>94</sup> Diantara komponen dalam sistem pembelajaran adalah:<sup>95</sup>

#### a. Peserta didik

Sebagai peserta didik dalam sistem pembelajaran pendidikan agama Islam merupakan komponen pertama, utama dan yang paling penting (vital). Pada proses pembelajaran peserta didik harus dijadikan pusat dari segala kegiatan, keputusan, dan pembentukan suasana pembelajaran. Dengan demikian berarti segala sesuatu yang berkaitan dengan perencanaan dan desain pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi peserta didik, baik kemampuan dasar, minat, bakat, motivasi

---

<sup>93</sup> Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 211 Tahun 2011 Tentang Pedoman Pengembangan Standar Nasional Pendidikan Agama Islam Pada Sekolah, HAL. 40.

<sup>94</sup> Di antara beberapa komponen tersebut sangat berperan penting bagi terwujudnya tujuan pembelajaran, bahkan diantaranya merupakan komponen utama dan yang paling vital.

<sup>95</sup> *Ibid.*



dan berbagai keberagaman di antara beberapa peserta didik di lingkungan pembelajaran.

b. Tujuan

Tujuan merupakan salah satu komponen pada sistem pembelajaran yang berkaitan dengan misi dan visi suatu lembaga pendidikan. Dengan kata lain sebuah proses dan pengetahuan tentang agama serta intensitas keberagamman (heterogenitas) peserta didik sebelum penentuan dan pematokan target hasil belajarnya (tingkat pencapaian) yang dirancang oleh guru. Titik tekan hasil belajar akan berbeda dari rombongan belajar yang satu dengan yang lain, sehingga diyakini setiap rombongan kelas dimiliki karakter atau ciri khas yang berbeda.

**d. Tujuan Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan agama Islam di sekolah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.<sup>96</sup>

a. Tujuan Umum

Tujuan umum atau tujuan akhir adalah cermin kehidupan manusia dalam menjalankan kehidupan akhir hidupnya. Menurut Zakiah Daradjat “Tujuan umum adalah tujuan yang akan dicapai dengan semua kegiatan pendidikan, baik dengan pengajaran atau dengan cara lain yang meliputi seluruh aspek kemanusiaan, sikap, tingkah laku, penampilan, dan pandangan”.<sup>97</sup> Sesuai dengan pengertian

---

<sup>96</sup> Jadi, oleh karena itu dalam proses pembelajaran di sekolah, maka tujuan dari pendidikan agama adalah untuk membina, membimbing, dan mengarahkan serta berupaya untuk mengubah tingkah laku dan kepribadian siswa dengan mendidik dan mengajarkannya, agar siswa mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Secara garis besar tujuan pendidikan agama Islam dapat dibagi kepada tujuan umum dan tujuan khusus.

<sup>97</sup> Muna, <http://dumpuena.blogspot.in/2012/01/kreativitas-guru-dalam-pengembangan.html>, diakses 21 April 2016.

di atas dapat dilihat bahwa tujuan dalam pendidikan agama Islam pada anak didik harus berisi hal-hal yang dapat menumbuhkan dan memperkuat iman serta mendorong kepada kesenangan anak untuk mengamalkan ajaran agama Islam, untuk itu diperlukan usaha materil yang akan memperkaya siswa dengan sejumlah pengetahuan, membuat mereka dapat menghayati dan mengembangkan ilmu itu, juga membuat ilmu yang mereka pelajari dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>98</sup>

b. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari pendidikan agama Islam yang bersasaran kepada faktor-faktor khusus, yang menjadi salah satu aspek penting dari tujuan umum yaitu: “memberikan dan mengamalkan kemampuan atau skill khusus pada anak didik, sehingga mampu bekerja dalam bidang pekerjaan tertentu yang berkaitan erat dengan tujuan umum. Pada sisi lain pendidikan Islam mempunyai tujuan mendidik pribadi siswa ke arah kesempurnaan, sebagai salah satu upaya mengoptimalkan pengabdian diri kepada Allah SWT. Pendidikan agama lebih ditekankan pada pendidikan moral atau akhlak untuk mewujudkan pribadi seseorang yang sempurna.

e. Peran Penting Sistem Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Proses pembelajaran agama Islam adalah sebagai perwujudan dakwah yang senantiasa terjadi secara dinamis serta dimunculkannya kesadaran motivasi yang besar pada peserta didik guna pencarian keridhaan dari Allah SWT.<sup>99</sup> Ada beberapa manfaat yang dicapai jika

---

<sup>98</sup> Samsul Nizar, *Op. Cit.*, hlm. 28.

<sup>99</sup> Jika pembelajaran agama Islam dimaknai sebagai suatu yang statis maka pembelajaran hanyalah menjadi rutinitas yang kurang memiliki makna. Selain itu pembelajaran pendidikan Islam hendaknya didasarkan dan digerakkan pada keimanan dan komitmen tinggi terhadap ajaran agama Islam. Oleh karena itu untuk diperolehnya hasil dan pencapaian tujuan secara optimal pada pembelajaran pendidikan agama Islam maka perlu dibentuknya sistem pembelajaran PAI secara utuh dan kokoh.

kajian tentang sistem pembelajaran dilaksanakan dengan baik, diantara manfaat tersebut adalah :<sup>100</sup>

- a. Arah dan tujuan pembelajaran dapat direncanakan serta dirumuskan dengan jelas, kongkret dan terorganisir. Hal ini supaya dapat membantu dalam penentuan langkah-langkah proses pembelajaran, sebagai bahan utama untuk pengembangan komponen-komponen pembelajaran, dan dijadikan tolak ukur sejauh mana efektivitas proses pembelajaran.
- b. Kinerja pendidik lebih sistematis, sehingga pola pikirnya dan kegiatannya lebih runtut yang dimungkinkan diperoleh hasil optimal. Dengan kata lain bisa terhindar dari kegiatan-kegiatan yang tidak perlu dilakukan.

#### **f. Tujuan Pendidikan Agama Islam di SMK**

Adapun tujuan pendidikan agama Islam di sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah sebagai berikut:<sup>101</sup>

- a. Siswa diharapkan mampu membaca al-Qur'an, menulis dan memahami ayat al-Qur'an serta mampu mengimplementasikannya didalam kehidupan sehari-hari.
- b. Beriman kepada Allah SWT, malaikat-malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, rasul-rasul-Nya, kepada hari kiamat dan qadha dan qadar-Nya.<sup>102</sup>
- c. Siswa diharapkan terbiasa berperilaku dengan sifat terpuji dan menghindari sifat-sifat tercela, dan bertata kerama dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Siswa diharapkan mampu memahami sumber hukum dan ketentuan hukum Islam tentang ibadah, muamalah, mawaris, munakahat, jenazah dan mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>100</sup> A. Rifqi Amin, *Op. Cit.*, hlm. 43.

<sup>101</sup> Muna, <http://dumpuena.blogspot.in/2012/01/kreativitas-guru-dalam-pengembangan.html>, diakses 21 April 2016.

<sup>102</sup> Dengan mengetahui fungsi dan hikmahnya serta terefleksi dalam sikap, prilaku dan akhlak pesertadidik pada dimensi kehidupan sehari-hari.

- e. Siswa diharapkan mampu memahami, mengambil manfaat dan hikmah perkembangan Islam di Indonesia dan dunia serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

## B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penting untuk diketahui bahwa penelitian dengan tema senada juga pernah dilakukan para peneliti terdahulu. Dengan ini akan menunjukkan letak perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini.

Hasil penelitian Skripsi Anisa Sholikhati, dkk, yang berjudul model pembelajaran bervisi sets melalui diskusi *fishbowl* menggunakan artikel kimia, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran bervisi SETS melalui diskusi fish bowl menggunakan artikel kimia terhadap hasil belajar asam-basa kelas XI SMA N 1 Jekulo Kudus. Populasi penelitian adalah siswa kelas XI IPA SMA N 1 Jekulo Kudus tahun pelajaran 2010/2011, sedangkan sampel penelitian siswa kelas XI IPA-3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA-4 sebagai kelas kontrol. Sampel penelitian diambil dengan teknik purposive sampling. Metode yang digunakan dalam pengambilan data adalah dokumentasi, tes, observasi, dan angket. Berdasarkan analisis data, pengaruh model pembelajaran bervisi SETS melalui diskusi *fishbowl* menggunakan artikel kimia terhadap hasil belajar siswa ditunjukkan dengan angka korelasi 0,46 dan memiliki pengaruh sebesar 21,24%. Pengaruh terhadap aspek afektif dan psikomotorik juga ditunjukkan secara deskriptif melalui hasil rata-rata nilai kelas eksperimen yang lebih baik dari pada kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran bervisi SETS melalui diskusi fish bowl menggunakan artikel kimia memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.<sup>103</sup>

---

<sup>103</sup> Anisa Sholikhati, dkk, *Model Pembelajaran Bervisi Sets Melalui Diskusi Fish Bowl Menggunakan Artikel Kimia*, *Chemistry in Education*, Universitas Negeri Semarang, 2012, hlm. 22.



Hasil penelitian Skripsi Rahmadani yang berjudul pengaruh metode pembelajaran *fishbowl* (toples ikan) terhadap kemampuan menulis naskah drama oleh siswa kelas VIII Yayasan Pendidikan Nurul Khair Desa Tandamhilir II tahun pembelajaran 2013/2014, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran *fishbowl* (toples ikan) terhadap kemampuan menulis naskah drama. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII Yayasan Pendidikan Nurul Khair, Desa Tandam Hilir II Tahun Pembelajaran 2013/2014. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII Yayasan pendidikan Nurul Khair sebanyak 150 orang. Sampel diambil secara acak sebanyak 76 orang, 38 orang untuk kelas eksperimen (menggunakan metode pembelajaran *fishbowl*) dan 36 orang untuk kelas kontrol (metode pembelajaran konvensional). Instrumen yang digunakan adalah tes menulis naskah drama dalam bentuk esai. Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 78,06 sedangkan untuk kelas kontrol adalah 65. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata kemampuan menulis pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Ini terbukti dari hasil uji “t” diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $7,86 > 2,03$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *fishbowl* berpengaruh positif terhadap kemampuan menulis naskah drama siswa kelas VIII Yayasan Pendidikan Nurul Khair Desa Tandam Hilir II Tahun Pembelajaran 2013/2014.<sup>104</sup>

Hasil penelitian Skripsi Rakhmawati, yang berjudul keefektifan metode *fishbowl* terhadap pembelajaran berdiskusi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Sleman, penelitian yang dilakukan termasuk kategori penelitian kuantitatif dan pendekatan yang dipilih adalah *true experimental design*. Desain penelitian yang dipilih adalah *control group pretest-posttest*

---

<sup>104</sup> Rahmadani, *Pengaruh Metode Pembelajaran Fishbowl (Toples Ikan Terhadap Kemampuan Menulis Naskah Drama Oleh Siswa Kelas VIII Yayasan Pendidikan Nurul Khair Desa Tandamhilir II Tahun Pembelajaran 2013/2014*, hlm. 20.

*design*. Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas yang merupakan metode *fishbowl* dan variabel terikat adalah pembelajaran berdiskusi siswa kelas VIII. Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Sleman. Sampel penelitian adalah kelas VIIID sebagai kelas kontrol dan kelas VIIIA sebagai kelas eksperimen. Uji hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan uji-t dan menghitung selisih skor rata-rata. Hasil uji-t *posttest* kelompok kontrol dan eksperimen dengan menggunakan program *SPSS* menunjukkan bahwa lebih besar dibandingkan ( $2,043 > 2,018$ ) dan signifikansi lebih kecil dibandingkan taraf signifikansi 5% ( $0,047 < 0,05$ ). Penghitungan selisih skor rata-rata *posttest* antara kelompok kontrol dan eksperimen adalah 3,4. Kedua hasil penghitungan tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berdiskusi yang signifikan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan metode *fishbowl* dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran berdiskusi tanpa menggunakan metode *fishbowl* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 5 Sleman. Selain itu, metode *fishbowl* terbukti lebih efektif diterapkan dalam pembelajaran berdiskusi pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 5 Sleman.<sup>105</sup>

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah, jika penelitian terdahulu aspek yang ingin dicapai adalah hasil belajar siswa, minat belajar dan ketrampilan menulis deskripsi, maka dalam penelitian ini, lebih dititik beratkan pada penerapan teknik *fishbowl* pada pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah menengah kejuruan.

Hasil penelitian Andhin Dyas Fitriani, yang berjudul Model Pembelajaran *Means-Ends Analysis* Sebagai Salah Satu Alternatif untuk Meningkatkan menunjukkan bahwa salah satu kemampuan matematis yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik adalah kemampuan pemecahan masalah matematis. Melalui kemampuan pemecahan matematis, peserta didik

---

<sup>105</sup> Rakhmawati, *Keefektifan Metode Fishbowl Terhadap Pembelajaran Berdiskusi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Sleman*, Skripsi yang Dipublikasikan, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014, hlm. xviii.

diharapkan dapat memperoleh pengalaman-pengalaman dalam menggunakan dan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya. Untuk menumbuhkan motivasi dan kemampuan pemahaman peserta didik pada kegiatan belajar mengajar khususnya dalam melakukan kegiatan matematika, maka harus dikembangkan model pembelajaran matematika yang tidak hanya mentransfer pengetahuan kepada peserta didik untuk mencerna dan membentuk pengetahuan tetapi juga membantu peserta didik agar mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya dan mengkomunikasikan ide mereka. Salah satu model pembelajaran yang dapat diberikan pada situasi ini adalah model pembelajaran dengan pendekatan pemecahan masalah. Salah satu variasi dari model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran *Means-Ends Analysis*.<sup>106</sup>

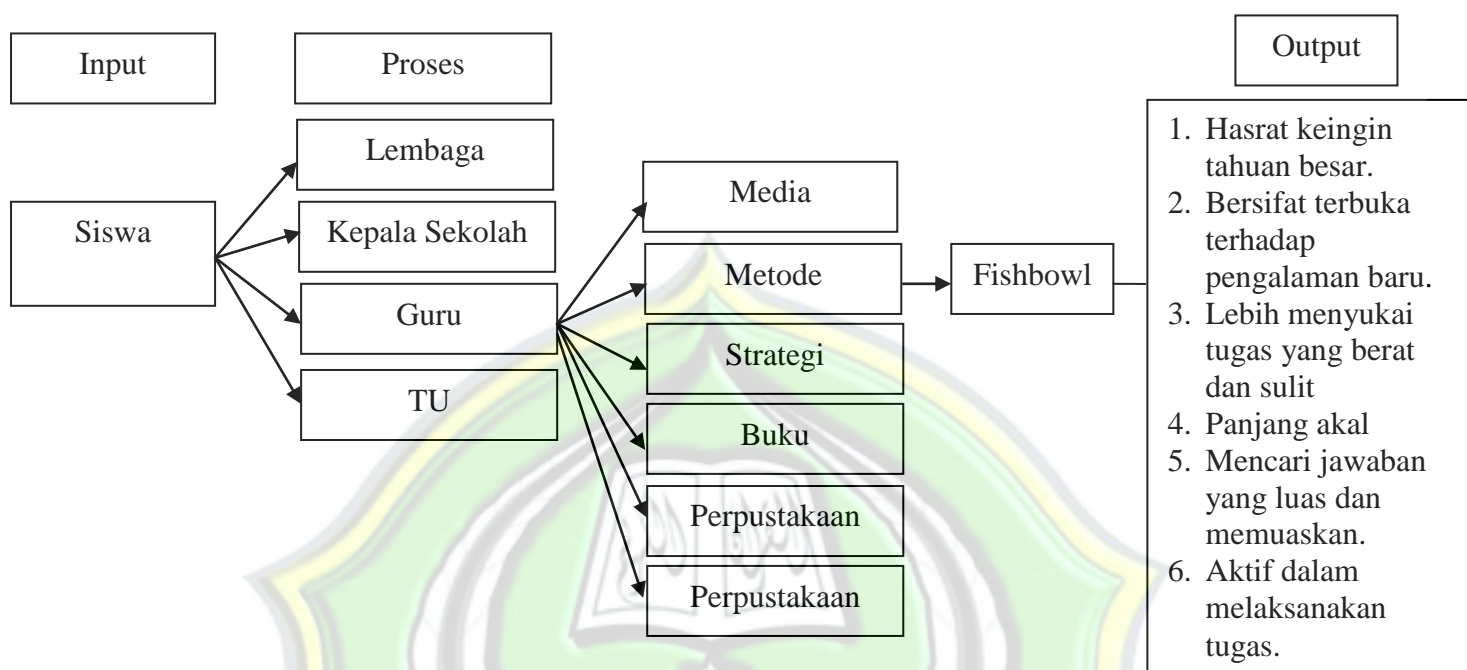
### C. Kerangka Berpikir

Diskusi merupakan salah satu bentuk keterampilan berbicara yang tidak dapat dilakukan secara individu saja. Harus ada pihak yang berperan sebagai pembicara yaitu pihak yang menyampaikan suatu gagasan dan ada pihak yang berperan sebagai penyimak atau penerima informasi. Dari uraian tersebut di atas kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat di jelaskan pada skema di bawah ini :

---

<sup>106</sup> Andhin Dyas Fitriani, *Model Pembelajaran Means-Ends Analysis Sebagai Salah Satu Alternatif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Fiqih*, Pendidikan Matematik, DP. Jilid 12 Bil.1/2012, hlm. 65.

**Gambar 2.2**  
**Kerangka Berpikir**



Metode *fishbowl* telah banyak diterapkan sebagai metode pembelajaran di sekolah-sekolah, namun penelitian terhadap keefektifan suatu metode diskusi masih jarang dilakukan. Kurangnya penelitian-penelitian tentang metode diskusi inilah yang menyebabkan sebagian besar guru-guru di sekolah enggan menerapkan metode diskusi yang baru dan bervariasi. Akhirnya hampir sebagian besar guru di sekolah pun selalu menerapkan metode diskusi yang sama dari tahun ke tahun. Padahal terdapat berbagai macam metode diskusi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran berdiskusi. Metode *fishbowl* dipilih karena memiliki keunikan tersendiri jika dibandingkan dengan metode diskusi yang lain. Keunikan tersebut terlihat dari bentuk kegiatan diskusi yang menyerupai akuarium. Metode ini juga menggabungkan diskusi kelompok kecil dan kelompok besar dalam satu tempat yang berbentuk lingkaran. Lingkaran tersebut terdiri dari dua



lingkaran, yaitu lingkaran besar yang ditempati oleh kelompok besar dan lingkaran kecil yang ditempati oleh kelompok kecil.

Setelah ujicoba dilakukan, diharapkan kemampuan berdiskusi antara siswa yang diberi perlakuan menggunakan metode *fishbowl* dengan siswa yang tidak diberi perlakuan menggunakan metode *fishbowl* dapat terlihat dengan jelas perbedaannya. Setelah mengetahui adanya perbedaan kemampuan, tahap selanjutnya adalah menentukan apakah pembelajaran berdiskusi menggunakan metode *fishbowl* lebih efektif dibandingkan pembelajaran berdiskusi tanpa menggunakan metode *fishbowl*. Jika terdapat perbedaan kemampuan berdiskusi yang signifikan sekaligus diikuti dengan adanya peningkatan nilai pada siswa yang menerapkan metode *fishbowl* diharapkan hasil tersebut dapat dijadikan sebagai bukti ilmiah bahwa metode *fishbowl* efektif diterapkan dalam pembelajaran berdiskusi.

