

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Strategi *Synergetic Teaching*

a. Pengertian, Tujuan Strategi *Synergetic Teaching*

Strategi berasal dari bahasa Yunani, *strategia*, yang berarti ilmu perang atau panglima perang.¹ Berdasarkan arti kata tersebut, strategi adalah suatu seni merancang operasi di dalam peperangan, seperti cara-cara mengatur posisi atau siasat berperang, angkatan darat atau laut. *Strategia* juga dapat diartikan sebagai suatu keterampilan mengatur kejadian atau peristiwa.²

Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan.³ Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.⁴

Adapun ciri-ciri strategi menurut Stoner dan Sirait dalam buku *Strategi Belajar Mengajar* karya Hamdani adalah sebagai berikut.

- a) Wawasan waktu, meliputi cakrawala waktu yang jauh ke depan, yaitu waktu yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan tersebut dan waktu yang diperlukan untuk mengamati dampaknya.
- b) Dampak, walaupun hasil akhir dengan mengikuti strategi tertentu tidak langsung terlihat untuk jangka waktu lama, dampak akhir akan sangat berarti.

¹Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, dan Implementasi)*, Familia (Group Relasi Inti Media), Yogyakarta, 2012, hlm.11

²*Ibid*, hlm.11

³Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Rineka Cipta, Jakarta, 2013, hlm.5

⁴*Ibid*, hlm.11

- c) Pemusatan upaya, sebuah strategi yang efektif biasanya mengharuskan pemusatan kegiatan, upaya, atau perhatian terhadap rentang sasaran yang sempit.
- d) Pola keputusan, kebanyakan strategi mensyaratkan bahwa sederetan keputusan tertentu harus diambil sepanjang waktu. Keputusan-keputusan tersebut harus saling menunjang, artinya mengikuti suatu pola yang konsisten.
- e) Peresapan, sebuah strategi mencakup suatu spektrum kegiatan yang luas mulai dari proses alokasi sumber daya sampai dengan kegiatan kegiatan operasi harian, selain itu, adanya konsistensi sepanjang waktu dalam kegiatan-kegiatan ini mengharuskan semua tingkatan organisasi bertindak secara naluri dengan cara-cara yang akan memperkuat strategi.⁵

Dengan demikian, strategi dapat diartikan sebagai suatu susunan, pendekatan, atau kaidah-kaidah untuk mencapai suatu tujuan dengan menggunakan tenaga, waktu, serta kemudahan secara optimal.

Menurut Hamzah B. Uno dalam buku Pembelajaran Efektif karya Asis Saefuddin dan Ika Berdiati menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.⁶

Teaching merupakan kegiatan utama yang dilaksanakan guru yang jika dilaksanakan dengan baik dan dikembangkan mutunya akan mempengaruhi mutu belajar para siswa.⁷

Synergetic Teaching ini adalah pembelajaran yang bersinergi, strategi ini mirip dengan strategi Information Search, yang memberikan peserta didik pengalaman yang berbeda dalam

⁵Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, CV Pustaka Setia, Bandung, 2011, hlm.18-19

⁶Asis Saefuddin dan Ika Berdiati, *Pembelajaran Efektif*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm.41

⁷Kisbiyanto, *Supervisi Pendidikan*, STAIN Kudus, Kudus, 2008, hlm.35

mempelajari materi yang sama.⁸ Metode ini merupakan perubahan langkah yang sesungguhnya.⁹ Metode ini memungkinkan para siswa yang memiliki pengalaman berbeda dalam mempelajari materi yang sama untuk saling membandingkan catatan. Pembelajaran berdasarkan pengalaman merupakan strategi yang efektif jika dibutuhkan pengalaman bekerja menggunakan tangan dalam belajar.¹⁰

Tujuan dari strategi ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan memori jangka panjang pada peserta didik. Peserta didik pada umumnya lebih termotivasi jika mereka berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar dan mengajar temannya dengan menjelaskan tentang apa yang mereka lakukan.

b. Pelaksanaan Strategi *Synergetic Teaching*

Dalam pelaksanaannya, peserta didik dapat dibagi kedalam beberapa tempat untuk mempelajari sesuatu.¹¹ Misalnya ada kelompok yang belajar dikelas, diperpustakaan, dilaboratorium, dan sebagainya. Setelah setiap kelompok selesai mempelajari (mencari informasi yang diminta oleh guru), kemudian hasilnya disinergikan dengan kelompok lain yang belajar ditempat yang berbeda. Disinilah, peserta didik akan mendapatkan pengalaman berbeda dengan temannya dalam mempelajari sesuatu. Atau misalnya dengan membaca referensi (*handout*) dan belajar dengan mendengarkan presentasi guru, kemudian hasilnya kemudian dibandingkan dan diintegrasikan.¹²

Adapun langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

⁸Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan, *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*, Skripta Media Creative, Yogyakarta, 2012, hlm.72

⁹Melvin L.Siberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Nuansa, Bandung, 2012, hlm.128

¹⁰Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, PT Bumi Aksara, Jakarta, 2013, hlm.155

¹¹Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan, *Op Cit*, hlm.72

¹²Hamruni, *Strategi Pembelajaran*, Insan Madani, Yogyakarta, 2012, hlm.170

- a) Guru menentukan topik yang akan dipelajari.
- b) Guru membagi peserta didik menjadi 2-3 kelompok
- c) Dibagi ada kelompok yang belajar dikelas, dipergustakaan, dan dilaboratorium.
- d) Tentukan tugas masing-masing kelompok.
- e) Pertemuan (sinergikan) setiap kelompok dengan berdiskusi.
- f) Guru mengklarifikasi.¹³

Terdapat variasi lain dari Strategi *Synergetic Teaching* yakni sebagai berikut:

- a) Perintahkan setengah dari siswa untuk mendengarkan penyajian materi pelajaran dengan mata tertutup sedangkan setengah siswa yang lain melihat informasi visual semisal melalui OHP yang menyertai penyajian materi pelajaran dengan telinga tertutup. Setelah penyajian materi pelajaran secara lisan tersebut usai, perintahkan tiap kelompok untuk membandingkan catatan tentang apa yang mereka lihat dan dengar.
- b) Berikan contoh konkret tentang konsep atau teori yang hendak anda ajarkan kepada setengah dari jumlah siswa. Jangan katakan kepada mereka tentang konsep atau teori yang mereka gambarkan. Sajikan kepada setengah kelas konsep atau teori itu tanpa disertai contoh. Pasangkan siswa dari kedua kelompok dan perintahkan mereka untuk membahas pelajaran secara bersama.¹⁴

c. Kelebihan dan Kekurangan Strategi *Synergetic Teaching*

Setiap metode mempunyai kelebihan dan kekurangan, begitu pula strategi *synergetic teaching* mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan strategi *synergetic teaching* diantaranya:

- a) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda pada peserta didik.

¹³Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan, *Op Cit*, hlm.72

¹⁴Melvin L.Siberman, *Op Cit*, hlm.129

- b) Dengan berkelompok, dapat menumbuhkan sikap saling kerjasama dan tolong menolong.
- c) Peserta didik aktif berfikir dan mengeluarkan pendapatnya dalam berdiskusi berdasarkan pengalaman belajar yang dimiliki sebelumnya.
- d) Saling bertukar materi yang didapatnya kepada temannya sesuai dengan pengalaman yang dimilikinya.
- e) Pengalaman belajar sebelumnya akan diperkuat dengan berdiskusi
- f) Merangsang murid-murid berfikir dan mengeluarkan pendapatnya sendiri.
- g) Ikut menyumbangkan fikiran-fikiran dalam memecahkan masalah secara bersama.¹⁵

Adapun kekurangan strategi synergetic teaching adalah sebagai berikut:

- a) Kelompok yang tidak didampingi guru tidak bisa terkontrol secara sempurna oleh guru.
- b) Guru perlu memberikan perhatian dan pengawasan yang lebih efektif agar proses belajar dalam kelompok dapat berjalan.
- c) Keberhasilan dalam usaha mengembangkan kesadaran dan keterampilan bekerjasama dalam kelompok memerlukan waktu yang cukup lama.¹⁶

¹⁵Siti Mumtazah, *Skripsi Tentang Perbedaan Prestasi Belajar Peserta Didik Antara Kelas Yang Menggunakan Metode Pembelajaran Synergetic Teaching Dan Kelas Yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Pokok Haji Kelas v Semester II Di MI Miftahul Akhlaqiyah T.A 2011/2012*, IAIN Walisongo Semarang, Semarang, 2012, hlm.8

¹⁶*Ibid*, hlm.9

2. Pengembangan Pengalaman Belajar

a. Pengertian, Tujuan Pengalaman Belajar

Menurut Novan Adi Wiyani dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia karya Hasan Alwi dkk menjelaskan bahwa Kata kerja dari pengalaman adalah mengalami.¹⁷

“Menurut Novan Adi Wiyani dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata mengalami, diartikan sebagai merasai, menjalani, serta menanggung suatu peristiwa. Sementara itu pengalaman diartikan sebagai suatu kejadian, peristiwa, maupun kegiatan yang pernah dialami, dijalani, dirasai, dan ditanggung dalam suatu kegiatan.”¹⁸

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan.¹⁹ Tujuan dari pengembangan pengalaman belajar adalah untuk melatih peserta didik memperoleh informasi dan kompetensi baru sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.²⁰

Kegiatan yang dialami dan dijalani oleh peserta didik dalam proses pembelajaran tersebut pada dasarnya merupakan perwujudan atau pengaplikasian dari rancangan pengalaman belajar yang dibuat oleh guru.²¹ Oleh karena itu, kualitas kegiatan yang dialami serta dijalani oleh peserta didik tersebut sangat ditentukan oleh kualitas guru dalam merancang pengalaman belajar peserta didik.

b. Bentuk-Bentuk Pengalaman Belajar

Menurut Edge Dale dalam buku Pembelajaran Tematik Terpadu (Teori, Praktik, dan Penilaian) Karya Rusman menjelaskan bahwa dalam penggolongan pengalaman belajar yang dituangkan dalam cone experience atau kerucut pengalaman,

¹⁷Novan Adi Wiyani, *Desain Pembelajaran Pendidikan:Tata Rancang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi*, Ar-Ruzz Media, Yogyakarta, 2013, hlm.147

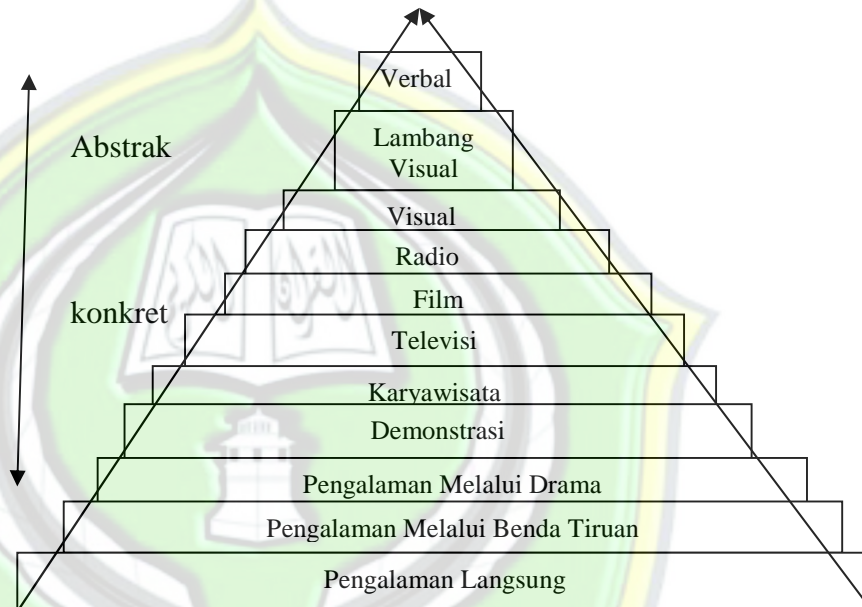
¹⁸*Ibid*, hlm.147

¹⁹Muhammad Ali, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*, Sinar Baru Algesindo, Bandung, 2010, hlm.14

²⁰Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, Kencana, Jakarta, 2009, hlm.160

²¹Novan Adi Wiyani, *Op Cit*, hlm.147

mengemukakan bahwa belajar yang paling baik adalah belajar dari pengalaman langsung.²² Belajar secara langsung dalam hal ini tidak sekedar mengamati secara langsung melainkan harus menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan dan bertanggung jawab terhadap hasilnya.²³



Gambar: 1

Kerucut Pengalaman Edge Dale

- a) Pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh siswa sebagai hasil dari aktivitas sendiri. Siswa mengalami, merasakan sendiri segala sesuatu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan. Siswa berhubungan langsung dengan objek yang hendak dipelajari tanpa menggunakan perantara. Karena pengalaman langsung inilah maka ada kecenderungan hasil yang diperoleh siswa menjadi konkret sehingga akan memiliki ketepatan yang tinggi.
- b) Pengalaman tiruan adalah pengalaman yang diperoleh melalui benda atau kejadian yang dimanipulasi agar mendekati keadaan yang sebenarnya.
- c) Pengalaman melalui drama, yaitu pengalaman yang diperoleh dari kondisi dan situasi yang diciptakan melalui drama

²²Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu (Teori, Praktik, dan Penilaian)*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005, hlm.32

²³*Ibid*, hlm.32-33

- (peragaan) dengan menggunakan skenario yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
- d) Pengalaman melalui demonstrasi adalah teknik penyampaian informasi melalui peragaan. Kalau drama siswa terlibat secara langsung dalam masalah yang dipelajari walaupun bukan dalam situasi nyata, maka pengalaman melalui demonstrasi hanya melihat peragaan orang lain.
 - e) Pengalaman wisata yaitu pengalaman yang diperoleh melalui kunjungan siswa ke suatu objek yang ingin dipelajari.
 - f) Pengalaman melalui pameran adalah usaha untuk menunjukkan hasil karya.
 - g) Pengalaman melalui televisi merupakan pengalaman tidak langsung, sebab televisi merupakan perantara. Melalui televisi siswa dapat menyaksikan berbagai peristiwa yang ditayangkan dari jarak jauh sesuai dengan program yang dirancang.
 - h) Pengalaman melalui gambar hidup dan film merupakan rangkaian gambar mati yang diproyeksikan pada layar dengan kecepatan tertentu.
 - i) Pengalaman melalui radio, *tape recorder*, dan gambar. Pengalaman melalui media ini sifatnya lebih abstrak dibandingkan pengalaman melalui gambar hidup sebab hanya mengandalkan salah satu indra saja yaitu indra pendengaran atau penglihatan saja.
 - j) Pengalaman melalui lambang-lambang visual seperti grafik, gambar dan bagan. Sebagai alat komunikasi lambang visual dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada siswa. Siswa lebih dapat memahami berbagai perkembangan atau struktur melalui bagan dan lambang visual lainnya.
 - k) Pengalaman melalui lambang verbal, merupakan pengalaman yang sifatnya lebih abstrak. Sebab siswa memperoleh pengalaman hanya melalui bahasa baik lisan maupun tulisan.²⁴

Apabila kita perhatikan kerucut pengalaman yang dikemukakan Edgar Dale, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan itu dapat diperoleh melalui pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung.²⁵ Semakin langsung objek yang dipelajari, maka semakin konkret pengetahuan yang diperoleh. Semakin tidak

²⁴Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Kencana Prenada Media, Jakarta, 2011, hlm.165-168

²⁵*Ibid*, hlm.168

langsung pengetahuan itu diperoleh, maka semakin abstrak pengetahuan siswa.²⁶

c. Pertimbangan Dalam Menentukan Pengalaman Belajar

Dalam merancang pengalaman belajar berbasis pencapaian kompetensi, pemahaman guru sebagai desainer pembelajaran terhadap hakikat pengalaman belajar sangatlah penting, bagaimana mungkin guru dapat merancang pengalaman belajar berbasis pencapaian kompetensi jika ia tidak mengetahui dan memahami tentang konsep pengalaman belajar.²⁷ Selain itu, dalam merancang pengalaman belajar berbasis pencapaian kompetensi, guru harus memerhatikan rambu-rambu berikut ini sebagai pertimbangan dalam menentukan pengalaman belajar berbasis kompetensi bagi peserta didiknya.

a) Pengalaman Belajar Dirancang Sesuai dengan Karakteristik Peserta Didik

Karakteristik peserta didik seperti tingkat intelegensinya, latar belakang keluarga dan sosial ekonomi, bakat dan minat, kemampuan dasar dalam penguasaan materi pembelajaran, kecenderungan gaya belajar, dan kesulitan-kesulitan belajarnya harus menjadi perhatian utama bagi guru dalam menentukan pengalaman belajar bagi peserta didik.

Guru sebagai desainer pembelajaran harus dapat merancang pengalaman belajar yang dapat menumbuhkan bakat dan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang dapat mengakomodasi kecenderungan gaya belajar peserta

²⁶*Ibid*, hlm.168

²⁷Novan Adi Wiyani, *Op Cit*, hlm 151

didik, serta merancang pengalaman belajar yang dapat mengatasi berbagai kesulitan belajar peserta didik.²⁸

Dalam hal ini guru harus ingat betul bahwa kegiatan mendesain pembelajaran diawali dari analisis perkembangan peserta didik. Demikian juga dalam kegiatan menentukan pengalaman belajar, karakteristik peserta didik menjadi pertimbangan pertama dalam menentukan pengalaman belajar peserta didik.

b) Pengalaman Belajar Dirancang Sesuai dengan Kompetensi yang Hendak Dicapai

Kompetensi sebagai bentuk rumusan dari tujuan pembelajaran merupakan komponen utama dalam desain pembelajaran berbasis pencapaian kompetensi dan kompetensi tersebut sangatlah penting untuk dipertimbangkan dalam menentukan pengalaman belajar bagi peserta didik. Bahkan, dapatlah dikatakan jika efektif atau tidaknya suatu pengalaman belajar yang dirancang dan diterapkan oleh guru bergantung pada keberhasilan peserta didik dalam mencapai berbagai kompetensi yang telah ditetapkan.²⁹

Dalam konteks kurikulum 2013, Kompetensi Dasar (KD) sebagai penjabaran dari Kompetensi Inti (KI) kemudian dijabarkan lagi menjadi indikator pencapaian kompetensi. Indikator pencapaian kompetensi sendiri merupakan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dimiliki oleh peserta didik setelah peserta didik melakukan proses pembelajaran tertentu. Jadi dapatlah dikatakan bahwa pengalaman belajar yang ditentukan oleh guru harus mempertimbangkan dan mengarah pada indikator pencapaian kompetensi sebagai

²⁸*Ibid*, hlm.151

²⁹*Ibid*, hlm.152

cerminan dari kemampuan peserta didik yang dapat diamati dan diukur.³⁰

c) Pengalaman Belajar Dirancang Sesuai dengan Materi Pembelajaran

Sebagaimana yang telah dibahas sebelumnya, materi pembelajaran merupakan jalan atau media yang digunakan untuk mencapai kompetensi sebagai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, materi pembelajaran juga harus dijadikan sebagai pertimbangan dalam menentukan pengalaman belajar bagi peserta didik.

Pengalaman belajar yang dirancang oleh guru harus memperhatikan karakteristik dari materi pembelajaran. Misalnya, jika karakteristik materi pembelajaran berkaitan dengan penguasaan konsep maka pengalaman belajar mental menjadi pilihan, kemudian jika materi pembelajaran berkaitan dengan penguasaan nilai atau sikap maka pengalaman belajar sosial dapat menjadi pilihannya.³¹

d) Pengalaman Belajar yang Hendak Diberikan Didukung oleh Media Pembelajaran dan Sumber Belajar yang Memadai

Kira-kira sama atau berbedakah antara media pembelajaran dengan sumber belajar? Disadari ataupun tidak, terkadang kita sering menyamakan keduanya. Jika sama, dimana persamaannya? Kemudian jika berbeda dimanakah letak perbedaannya?

Media pembelajaran sering diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyalurkan pesan pembelajaran (*message learning*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kompetensi peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

³⁰*Ibid*, hlm.152

³¹*Ibid*, hlm.152-153

Media pembelajaran dapat digunakan oleh guru untuk menjadikan pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih konkret melalui media pembelajaran berbasis audio, visual, dan audio visual.³²

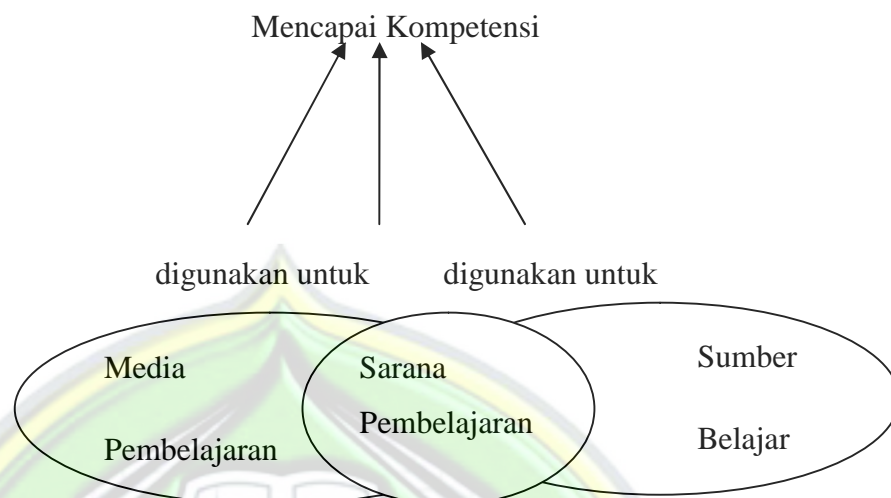
Media pembelajaran berbasis audio seperti radio, *tape recorder*, dan telepon. Media pembelajaran berbasis visual seperti gambar, poster, grafik, papan tulis, OHP, dan LCD. Kemudian, sumber belajar adalah bahan-bahan apa saja yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik dalam upaya mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, perbedaan antara media pembelajaran dengan sumber belajar adalah pada fungsi dan peranannya. Media pembelajaran berfungsi untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran agar pesan atau materi tersebut menjadi nyata. Sementara sumber belajar berfungsi serta berperan sebagai bahan-bahan yang terkait dengan materi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan baik oleh guru maupun peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.³³

Meskipun berbeda, hubungan diantara keduanya tidaklah dapat dipisahkan. Hal ini dikarenakan dari sisi persamaannya, media pembelajarann dengan sumber belajar merupakan sarana pembelajaran yang dapat digunakan serta dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Hubungan diantara keduanya dapat digambarkan berikut ini.³⁴

³²*Ibid*, hlm.153

³³*Ibid*, hlm.154

³⁴*Ibid*, hlm.154



Gambar:2

Hubungan antara Media Pembelajaran dengan Sumber Belajar sebagai Sarana Pembelajaran yang Digunakan untuk Mencapai Kompetensi

Pengalaman belajar peserta didik dalam proses pembelajaran tidak dapat dilepaskan dengan media pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan oleh guru. Setiap bentuk atau jenis media pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam implementasi kurikulum 2013 dituntut dapat menunjang keefektifan pembelajaran.³⁵

Efektivitas pembelajaran tersebut dapatlah tercapai jika pengalaman belajar bagi peserta didik yang hendak diwujudkan oleh guru didukung oleh media pembelajaran dari sumber belajar yang memadai dan relevan dengan pengalaman belajar tersebut. Itulah sebab mengapa keberadaan media pembelajaran dan sumber belajar dijadikan sebagai

³⁵*Ibid*, hlm.155

pertimbangan oleh guru dalam merancang pengalaman belajar bagi peserta didiknya.³⁶

- e) Pengalaman Belajar Dirancang secara Sistematis sehingga Mendorong Keaktifan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran

Pengalaman belajar hendaknya dirancang oleh guru secara sistematis, artinya pengalaman belajar memuat kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik secara berurutan sesuai dengan hierarki ataupun urutan pengklasifikasian materi pembelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Selain itu pengalaman belajar yang dirancang oleh guru juga hendaknya dapat menjadikan peserta didik berperan aktif dalam kegiatan belajarnya agar mereka dapat mencapai berbagai kompetensi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, dapatlah dikatakan bahwa pengalaman belajar sebaiknya berpusat pada peserta didik (*student centered*).³⁷

- d. Tahapan Pengembangan Pengalaman Belajar

Setiap proses merancang sudah tentu memiliki tahapan-tahapan. proses merancang baju misalnya, dalam tataran praktisnya akan diawali dengan tahap penentuan pola atau model baju, pengukuran badan, pemotongan kain sesuai dengan pola baju, penjahitan kain, dan seterusnya sehingga jadilah sebuah baju. Hal tersebut juga berlaku saat guru merancang pengalaman belajar. Dalam tataran praktisnya, dalam pengembangan pengalaman belajar juga terdapat berbagai tahapan, Wina Sanjaya menguraikan ketiga tahapan dalam pengembangan pengalaman belajar tersebut sebagai berikut.³⁸

³⁶*Ibid*, hlm.155

³⁷*Ibid*, hlm.155

³⁸*Ibid*, hlm.156

a) Tahap Prainstruksional

Tahap prainstruksional merupakan tahapan yang dilakukan oleh guru ketika ia memulai proses pembelajaran.³⁹ Beberapa kegiatan yang lazim dilakukan oleh guru dalam tahapan ini, antara lain sebagai berikut.

1. Guru mengucapkan salam untuk membuka kegiatan belajar dan memimpin doa sebelum belajar.
2. Guru menanyakan kehadiran peserta didik lalu mencatat peserta didik yang tidak hadir. Perlu dipahami oleh guru bahwa kehadiran peserta didik dalam kegiatan dapat dijadikan sebagai alat untuk mengukur kemampuan guru dalam mengajar. Hal ini dikarenakan tidak selalu ketidakhadiran peserta didik dikarenakan kondisi peserta didik yang bersangkutan, seperti sakit, tetapi dapat juga terjadi karena kegiatan belajar yang difasilitasi oleh guru kurang menyenangkan atau bisa jadi gurunya juga kurang menyenangkan baginya.
3. Mereview secara singkat kegiatan pembelajaran sebelumnya serta mengaitkannya dengan kegiatan pembelajaran yang hendak dilakukan oleh peserta didik dalam pembelajaran hari itu. Kegiatan review tersebut dapat dilakukan dengan bertanya kepada peserta didik sampai dimana pembahasan dalam kegiatan belajar sebelumnya kemudian menjelaskan secara singkat pembahasan tersebut serta menghubungkannya dengan kegiatan belajar yang hendak dilakukan. Dari kegiatan ini guru dapat mengetahui bagaimana tingkat kesiapan peserta didik dalam belajar serta untuk mengetahui sudah sejauh mana pencapaian kompetensi peserta didiknya.
4. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi pembelajaran yang belum dikuasainya dari kegiatan belajar sebelumnya.
5. Setelah guru yakin jika peserta didik sudah benar-benar menguasai dan dapat mencapai kompetensi pada kegiatan belajar sebelumnya, barulah guru menyampaikan kompetensi apa yang hendak diraih oleh peserta didik dalam kegiatan belajar hari itu.⁴⁰

³⁹*Ibid*, hlm.156

⁴⁰*Ibid*, hlm.156-157

b) Tahap Instruksional

Tahapan yang kedua adalah tahap instruksional atau disebut juga dengan tahap inti. Pada tahapan ini guru memberikan pengalaman belajar kepada peserta didiknya. Pelaksanaan tahap instruksional ini sangat tergantung pada strategi pembelajaran apa yang hendak digunakan oleh guru.⁴¹

Menurut Darhim dalam buku Desain Pembelajaran Pendidikan: Tata Rancang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi karya Novan Adi Wiyani menjelaskan bahwa Dalam implementasi kurikulum 2013, pengalaman belajar yang diberikan oleh guru sebagai desainer pembelajaran kepada peserta didiknya harus mengedepankan pengalaman personal pada peserta didik yang terfokus pada kegiatan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi yang didukung dengan kegiatan mengamati, menanya, mengolah, menalar, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta.⁴²

Dalam kegiatan eksplorasi guru, dapat melakukan lima kegiatan, sebagai berikut.

1. Melibatkan peserta didik dalam mencari informasi yang luas serta radiks mengenai topik atau tema materi yang hendak dipelajari dengan menerapkan prinsip alam aneka tambang sehingga menjadikan guru dan peserta didik belajar dari aneka sumber.
2. Menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran serta sumber belajar yang beragam dan relevan dengan kompetensi yang hendak dicapai.
3. Memfasilitasi terjadinya interaksi antar peserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar yang lainnya.
4. Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.
5. Memfasilitasi peserta didik dalam melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau di lapangan.⁴³

⁴¹*Ibid*, hlm.157

⁴²*Ibid*, hlm.157-158

⁴³*Ibid*, hlm.158

Sementara dalam kegiatan elaborasi guru dapat melakukan kegiatan-kegiatan berikut ini.

1. Membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna.
2. Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas (resitasi), diskusi, dan lainnya untuk memunculkan gagasan baru, baik secara lisan maupun tertulis.
3. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berfikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut.
4. Memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran yang kooperatif dan kolaboratif.
5. Memfasilitasi peserta didik untuk berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajarnya.
6. Memfasilitasi peserta didik dalam membuat laporan eksplorasi yang dilakukan, baik secara lisan maupun tertulis dan secara individual maupun kelompok.
7. Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan relasi kerja secara individual maupun kelompok.
8. Memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, serta produk yang dihasilkan.
9. Memfasilitasi peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar yang dapat menumbuhkan kebanggaan serta rasa percaya dirinya.⁴⁴

Kemudian, dalam kegiatan konfirmasi guru, melakukan berbagai kegiatan seperti dibawah ini.

1. Memberikan umpan balik yang positif serta penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, ataupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi.
2. Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber.
3. Memfasilitasi peserta didik untuk melakukan refleksi guna memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukannya.
4. Memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna (*meaningfull*) dalam mencapai kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang telah ditetapkan.⁴⁵

Hal itu dilakukan oleh guru dengan cara sebagai berikut:

⁴⁴*Ibid*, hlm.158-159

⁴⁵*Ibid*, hlm.159-160

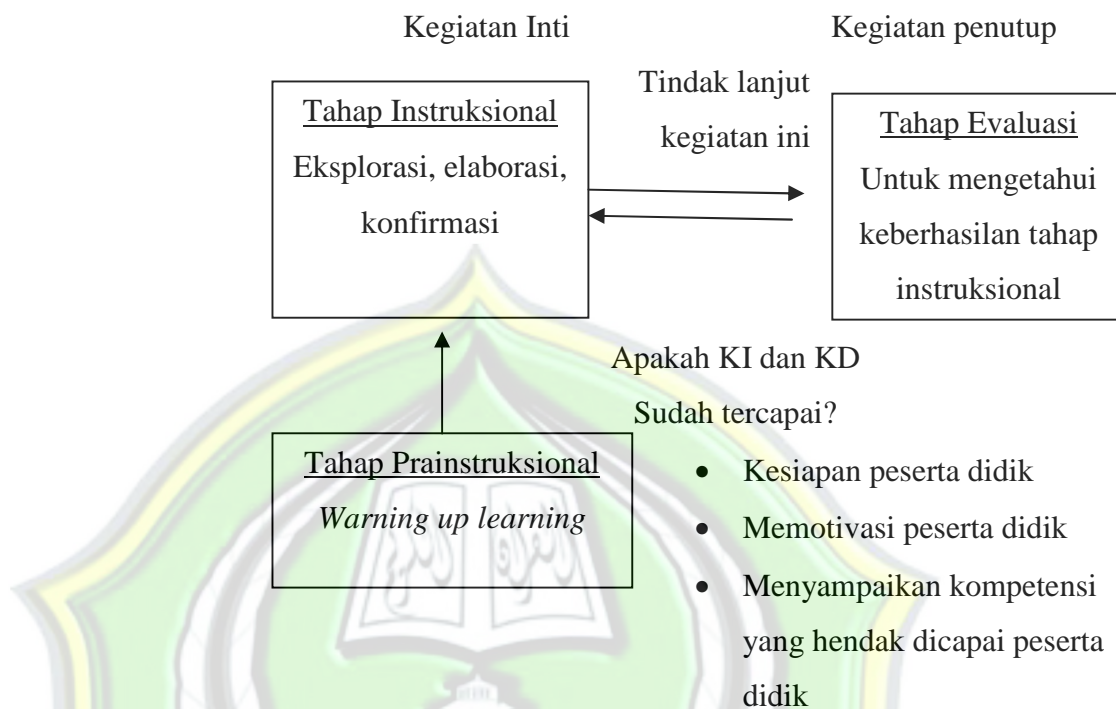
- 1) Menjadi narasumber serta fasilitator dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan peserta didik yang mengalami kesulitan dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar.
 - 2) Membantu menyelesaikan masalah belajar peserta didiknya.
 - 3) Memberikan acuan kepada peserta didik dalam melakukan pengecekan hasil eksplorasi.
 - 4) Memberikan eksplorasi kepada peserta didik untuk bereksplorasi lebih jauh lagi.
 - 5) Memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.⁴⁶
- c) Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi ini merupakan tahapan yang ketiga. Tujuan dari tahap evaluasi ini adalah untuk mengetahui sudah sejauh mana tingkat keberhasilan dari tahapan kedua (tahap instruksional). Dengan demikian, dapat juga dikatakan jika tahap evaluasi dilakukan oleh guru terhadap hasil kegiatan belajar untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik.⁴⁷

Ketiga tahap diatas merupakan satu kesatuan yang integral-holistik, tidak dapat dipisahkan satu sama lain dan memiliki fungsinya masing-masing. Ketiga tahapan pengembangan pengalaman belajar tersebut dapat digambarkan dengan peta konsep dibawah ini.

⁴⁶*Ibid*, hlm.160

⁴⁷*Ibid*, hlm.161



Gambar:3

Tahapan Pengembangan Pengalaman Belajar

Guru dituntut untuk mampu serta dapat mengatur waktu dan kegiatan belajar secara fleksibel agar ketiga rangkaian kegiatan tersebut dapat diterima oleh peserta didik secara utuh.⁴⁸ Disinilah letak ketrampilan dari seorang guru sebagai pendidik profesional dalam memberikan pengalaman belajar kepada peserta didiknya.⁴⁹ Ketrampilan mengajar seperti dideskripsikan diatas secara teoritis mudah untuk dikuasai, tetapi ternyata pada praktiknya tidak semudah seperti yang telah digambarkan. Hanya dengan latihan dan kebiasaan yang terencana, ketrampilan mengajar tersebut dapat dikuasai.⁵⁰

⁴⁸*Ibid*, hlm.161

⁴⁹*Ibid*, hlm.161

⁵⁰*Ibid*, hlm.161-162

e. Peran Guru Dalam Pengembangan Pengalaman Belajar

Pada tahapan pengembangan pengalaman belajar yang telah dibahas dapatlah diambil benang merah bahwa dalam proses pembelajaran posisi guru bukanlah sebagai satu-satunya sumber belajar. Disitu guru memosisikan dirinya sebagai fasilitator penyelenggara proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Ekspektasinya adalah dalam proses pembelajaran tersebut peserta didik dapat berperan secara aktif melalui berbagai kegiatan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi yang dirancang serta diterapkan oleh guru. Untuk itu, guru sebagai seorang desainer pembelajaran harus mampu memainkan peranannya sebagai *developer* (pengembang) pengalaman belajar bagi peserta didiknya. Jika demikian, bagaimanakah wujud dari peranan tersebut?⁵¹

Untuk itu ada beberapa kegiatan yang dapat dilakukan guru, diantaranya adalah:

- a) Mengemukakan berbagai alternatif tujuan pembelajaran yang harus dicapai sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Artinya, tujuan pembelajaran tidak semata-mata ditentukan oleh guru, akan tetapi diharapkan siswapun terlibat dalam menentukan dan merumuskannya.
- b) Menyusun tugas-tugas belajar bersama siswa. Artinya tugas-tugas apa yang sebaiknya dikerjakan oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, tidak hanya ditentukan guru akan tetapi melibatkan siswa. Hal ini penting dilakukan untuk memupuk tanggung jawab siswa. Biasanya manakala siswa terlibat dalam menentukan jenis tugas dan batas akhir penyelesaiannya, siswa akan lebih bertanggung jawab untuk mengerjakannya.
- c) Memberikan informasi tentang kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan. Dengan pemberitahuan rencana pembelajaran, maka siswa akan semakin paham apa yang harus dilakukan. Hal ini dapat mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dan kreatif.
- d) Memberikan bantuan dan pelayanan kepada siswa yang memerlukannya. Guru perlu menyadari bahwa siswa memiliki

⁵¹ *Ibid*, hlm.162

kemampuan yang sangat beragam. Oleh karena keragamannya itulah, guru perlu melakukan kontrol kepada siswa untuk melayani setiap siswa terutama siswa yang dianggap lambat dalam belajar.

- e) Memberikan motivasi, mendorong siswa untuk belajar, membimbing dan lain sebagainya melalui pengajuan pertanyaan-pertanyaan. Dalam memberikan pengalaman belajar, pertanyaan tidak semata-mata berfungsi untuk menguji kemampuan siswa, akan tetapi lebih dari itu. Melalui pertanyaan, guru dapat mendorong agar siswa termotivasi untuk belajar, atau melalui pertanyaan pula guru dapat membimbing siswa berfikir kritis dan kreatif. Oleh karena itu, kemampuan yang berhubungan dengan berbagai keterampilan bertanya harus dimiliki oleh guru.
- f) Membantu siswa dalam menarik suatu kesimpulan. Dalam proses memberikan pengalaman belajar, guru tidak menyimpulkan sendiri pokok bahasan yang telah dipelajarinya. Proses dan kesimpulan apa yang dapat ditarik, sebaiknya diserahkan kepada siswa. Guru berperan hanya sebagai pembantu dan pengarah dalam merumuskan kesimpulan.⁵²

Selain peran-peran berikut itu, masih banyak tugas lain yang menjadi tanggung jawab guru. Misalnya manakala siswa memerlukan suatu informasi tertentu, maka guru berkewajiban untuk menunjukkan dimana informasi itu dapat diperoleh siswa.⁵³ Dengan demikian, guru tidak menempatkan diri sebagai sumber informasi akan tetapi berperan sebagai penunjuk dan fasilitator dalam memanfaatkan sumber belajar.⁵⁴

⁵² Wina Sanjaya, *Op Cit*, hlm.184-186

⁵³ *Ibid*, hlm.186

⁵⁴ *Ibid*, hlm.186

3. Kenyamanan Dalam Prestasi Belajar Siswa Pada Mapel Aqidah Akhlak

a. Pengertian, Tujuan Kenyamanan Dalam Prestasi Belajar Siswa Pada Mapel Aqidah Akhlak

Kenyamanan dalam lingkungan sekolah sangatlah penting ketimbang pembelajaran yang terjadi.⁵⁵ Pembelajaran tidak akan efektif apabila kenyamanan tidak dapat dirasakan semua civitas akademika, kenyamanan berasal dari kata nyaman yang berarti segar, sehat, sedap, sejuk dan enak.⁵⁶

Tujuan dari kenyamanan dalam prestasi belajar siswa adalah untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁵⁷

Belajar dalam Perspektif Islam, agaknya tidak ada satu pun agama termasuk Islam yang menjelaskan secara rinci dan operasional mengenai proses belajar, proses kerja sistem memori (akal), dan proses dikuasainya pengetahuan dan ketrampilan oleh manusia.⁵⁸ Namun Islam, dalam hal penekanannya terhadap signifikansi fungsi kognitif (akal) dan fungsi sensori (indera-indera) sebagai alat-alat penting untuk belajar, sangat jelas. Kata-kata kunci, seperti *ya'qulun*, *yatafakkarun*, *yubshirun*, *yasma'un*, dan sebagainya yang terdapat dalam Al-Qura'an, merupakan bukti betapa pentingnya penggunaan fungsi ranah cipta dan karsa manusia dalam belajar dan meraih ilmu pengetahuan.⁵⁹

⁵⁵Anita Sari, *Skripsi Tentang Pengaruh Pendekatan Analitik Pluralistik Terhadap Kenyamanan Belajar Peserta Didik Kelas VI Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MI NU Manafiul Ulum 01 Getassrabi Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2015/2016*. STAIN Kudus, Kudus, 2015, hlm.9

⁵⁶*Ibid*, hlm.9

⁵⁷Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, PT Rineka Cipta, Jakarta, 2013, hlm.2

⁵⁸Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2000, hlm.101

⁵⁹*Ibid*, hlm.101

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kenyamanan belajar peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak yaitu suatu kondisi dimana dalam proses belajar mengajar mata pelajaran Aqidah Akhlak peserta didik merasa segar, sehat, sedap, sejuk, dan enak, sehingga peserta didik dapat menerima atau memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Kenyamanan di sini tidak hanya melihat dari nyaman secara fisik, tetapi juga nyaman secara psikologi sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan harmonis, menurut Euis Karwati dan Donni kenyamanan berkenaan dengan pencahayaan, penghawaan/ suhu udara, akustik, dan kepadatan kelas.⁶⁰ Menurut Supardi, kenyamanan dapat dirasakan oleh semua warga sekolah. Iklim sekolah yang kondusif adalah apabila warga sekolah merasakan adanya kenyamanan, ketentraman, kemesraan, dan kegembiraan dan kelancaran pelaksanaan pembelajaran.⁶¹ Bangunan sekolah dan ruang kelas dilengkapi ventilasi udara yang baik dan dilengkapi penerangan yang mencukupi dan peserta didik merasa nyaman ketika pembelajaran yang berlangsung di kelas.⁶² Sekolah berusaha mengurangi kebisingan yang diakibatkan oleh lingkungan maupun dari dalam sekolah agar proses pembelajaran yang sedang berlangsung tidak terganggu.⁶³

b. Unsur-Unsur Kenyamanan dalam Prestasi Belajar Siswa

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur dalam kenyamanan belajar peserta didik yaitu:

⁶⁰Euis Karwati dan Doni Juni Priasa, *Manajemen Kelas (Classroom Managemen) Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan dan Berprestasi*, Alfabeta, Bandung, 2014, hlm. 49

⁶¹Supardi, *Sekolah Efektif (Konsep Dasar Dan Praktiknya)*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2013, hlm.217

⁶²*Ibid*, hlm.217

⁶³*Ibid*, hlm.217

1) Pencahayaan

Pencahayaan tidak hanya mempengaruhi keadaan fisik, namun juga memiliki pengaruh terhadap psikologi dan keindahan ruang. Pencahayaan kelas yang kurang akan menyebabkan kelelahan pada mata dan menyebabkan sakit kepala, sehingga dapat mempengaruhi semangat peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran di kelas. Pencahayaan yang baik diperoleh jika tersedia jendela dan ventilasi yang cukup. Namun, perlu juga diperhatikan agar penataan tempat duduk tidak membuat pencahayaan dari luar menyilukan penglihatan peserta didik, karena sinar yang terlalu kuat juga akan mengganggu penglihatan.

2) Penghawaan/ suhu udara

Suhu udara ruang kelas sangat berpengaruh terhadap konsentrasi peserta didik. Jika peserta didik merasa kurang nyaman dalam suhu ruang, konsentrasi dan perhatian mereka akan beralih dan tersita oleh ketidaknyamanan fisik mereka. Jika hal tersebut terjadi maka proses pembelajaran menjadi tidak efektif, oleh karena itu sirkulasi udara dan kondisi jendela sangat penting.

3) Akustik

Lingkungan belajar yang tenang adalah kebutuhan dasar dalam pendidikan. Bukan hanya untuk peserta didik tetapi juga untuk guru. Ruang kelas yang bising menyebabkan peserta didik yang sedang mengikuti proses pembelajaran cepat merasa lelah karena pengaruh pendengaran dan sukar untuk berkonsentrasi.

4) Kepadatan kelas

Berkenaan dengan jumlah peserta didik dalam kelas yang akan mempengaruhi kualitas proses belajar.

5) Keindahan

Prinsip keindahan ini berkenaan dengan usaha guru untuk menata ruang kelas yang menyenangkan dan kondusif bagi proses pembelajaran. Ruang kelas yang indah dan menyenangkan dapat berpengaruh positif pada sikap dan tingkah laku peserta didik terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan.⁶⁴

c. Syarat Kenyamanan dalam Prestasi Belajar Siswa di Kelas

Menurut Euis karwati dan Doni, ada beberapa syarat yang perlu diperhatikan dan diciptakan sebagai upaya untuk mengkondisikan kelas yang nyaman antara lain sebagai berikut:

⁶⁴Euis Karwati dan Doni Juni Priasa, *Op Cit*, hlm.49-50

a) Tata ruang kelas

Metode pembelajaran yang umumnya dipraktikkan di kelas adalah metode pembelajaran dengan system klasikal (ceramah). Guru perlu mengembangkan metode pembelajaran lainnya yang bisa dipadukan penggunaannya dengan metode pembelajaran klasikal. Terkait dengan metode tersebut, maka ruang kelas perlu disesuaikan dengan kondisi tata ruang kelas.⁶⁵

b) Menata perabot kelas

Perabot kelas adalah seluruh perlengkapan yang ada dan dibutuhkan di kelas. Penataan perabot kelas yang terdiri dari papan tulis, meja kursi guru, meja kursi peserta didik, almari kelas, jadwal pelajaran, papan absensi, daftar piket kelas, kalender pendidikan, gambar-gambar, tempat cuci tangan, tempat sampah, sapu, dan alat kebersihan lainnya, dan gambar alat peraga lainnya.⁶⁶

4. Hubungan Strategi *Synergetic Teaching* Dan Pengembangan Pengalaman Belajar terhadap Kenyamanan Dalam Prestasi Belajar Siswa

Guru bertanggung jawab untuk memastikan anak-anak dapat menggunakan tempat belajar dan bermain dengan mudah dan cukup nyaman. Untuk melakukan aktivitas pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan dibutuhkan suhu udara yang nyaman, udara yang segar, dan penerangan yang mencukupi.⁶⁷

Pembelajaran yang efektif membutuhkan kondisi kelas yang kondusif, kelas yang kondusif adalah lingkungan belajar yang mendorong terjadinya proses belajar yang intensif dan efektif, strategi

⁶⁵*Ibid*, hlm.54

⁶⁶*Ibid*, hlm.55

⁶⁷*Ibid*, hlm.86

belajar apapun yang ditempuh oleh guru akan menjadi tidak efektif jika tidak didukung dengan iklim dan kondisi kelas yang kondusif.⁶⁸

Iklim lingkungan kelas yang kondusif merupakan faktor pendorong yang dapat memberikan daya tarik bagi proses pembelajaran.⁶⁹ Lingkungan kelas yang kondusif, nyaman, menyenangkan, bersih, dan rapi berperan penting dalam menunjang efektifitas pembelajaran. Yang mana pembelajaran merupakan proses membuat orang belajar, guru bertugas membantu orang belajar dengan cara memanipulasi lingkungan sehingga siswa dapat belajar dengan mudah, artinya guru harus mengadakan pemilihan terhadap strategi pembelajaran yang ada, yang paling memungkinkan proses belajar siswa berlangsung optimal.⁷⁰

Dalam suasana yang menyenangkan siswa akan bersemangat dan mudah menerima berbagai kebutuhan belajar. Dalam suasana yang menyenangkan pula siswa akan mampu mengikuti dan menangkap materi pelajaran yang sulit menjadi mudah. Singkatnya suasana yang menyenangkan merupakan katalisator yang bisa mengefektifkan pembelajaran.⁷¹

Sebagaimana yang dijelaskan oleh Darmansyah, apabila peserta didik mendapat rangsangan yang menyenangkan dari lingkungannya, akan terjadi berbagai sentuhan tingkat tinggi pada diri peserta didik yang membuat mereka lebih aktif dan kreatif secara mental dan fisik. Ketika manusia tersenyum atau tertawa, aliran darah menjadi lancar ke seluruh anggota tubuh. Otak akan menerima suplai darah yang memadai sehingga akan memudahkan berfikir dan memproses informasi.⁷²

⁶⁸(File.upi.edu/ai.php?...Copy%20(4)%20of%20MODUL%20MANAJEMEN%20KELAS)(id.netlog.com/purwanto/blog/blogid=2809) diunduh pada tanggal 7 Maret 2016

⁶⁹Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif;Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*, Ar-Ruzz Media, Jogjakarta, 2013, hlm.28

⁷⁰Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari, *Op Cit*, hlm.10

⁷¹*Ibid*, hlm.31

⁷²*Ibid*, hlm.31

Kenyamanan yang didapatkan ketika tertawa akan memberikan kesempatan otak emosi atau memori untuk menyimpan informasi. Sementara informasi yang masuk ke dalam otak memori yang melibatkan emosi secara mendalam akan memudahkan untuk mengingat kembali saat diperlukan. Maka dari itu kesenangan yang didapatkan peserta didik sangat membantu mereka mencapai keberhasilan belajar secara optimal. Karena pengalaman belajar yang didapat siswa dalam kegiatan belajar sangat menentukan tingkat pencapaian keberhasilan belajar siswa.⁷³

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang ditemukan, belum ditemukan judul yang sama akan tetapi didapatkan suatu karya yang ada relevansinya sama dengan judul penelitian ini. Adapun karya tersebut antara lain:

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang peneliti teliti diantaranya yaitu:

1. Nanik Nuryati, *Penerapan Metode Synergetic Teaching Guna Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akhlak Siswa Kelas III Di SD Muhammadiyah Karangtengah Imogiri Bantul, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan 2014.*

Adapun persamaan dengan penelitian ini adalah meneliti tentang *synergetic teaching*, sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu lebih mendalami pada keaktifan belajar siswa, sedangkan pada penelitian ini peneliti memfokuskan penelitian pada pengembangan pengalaman belajar dan kenyamanan belajar siswa. Selain itu lokasi penelitian terdahulu terdapat di SD sedangkan penelitian ini di MTs.

⁷³Supardi, *Op Cit*, hlm.183

2. Anita Sari, *Pengaruh Penerapan Pendekatan Analitik Pluralistik Terhadap Kenyamanan Belajar Peserta Didik Kelas VI Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MI NU Manafiul Ulum 01 Getassrabi Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2015/2016*, STAIN Kudus, Jurusan Tarbiyah/PAI 2015.

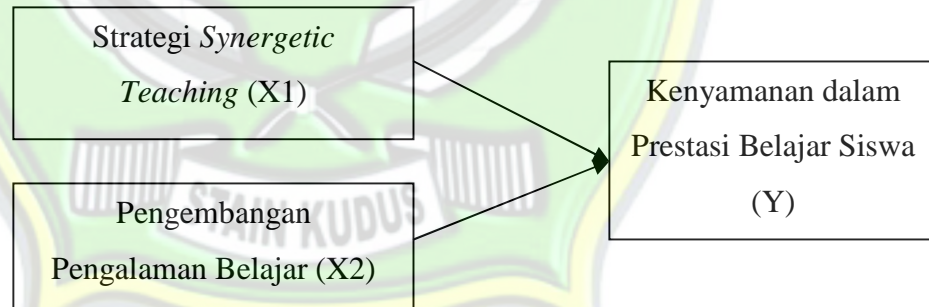
Adapun persamaan dengan penelitian ini adalah meneliti tentang kenyamanan belajar, sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu lebih mendalami pada penerapan pendekatan analitik pluralistik, sedangkan pada penelitian ini peneliti memfokuskan penelitian pada penerapan strategi *synergetic teaching*. Selain itu lokasi penelitian terdahulu terdapat di MI sedangkan penelitian ini di MTs.

3. Mohammad Imam Farisi, jurnal kependidikan tentang Struktur Kompetensi Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar Dan Pengorganisasian Pengalaman Belajar Siswa

Adapun persamaan dengan penelitian ini adalah meneliti tentang pengalaman belajar siswa , sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu lebih mendalami pada struktur kompetensi ilmu pengetahuan sosial, sedangkan pada penelitian ini peneliti memfokuskan penelitian pada strategi *synergetic teaching* serta kenyamanan belajar siswa, Selain itu lokasi penelitian terdahulu terdapat di SD sedangkan penelitian ini di MTs.

C. Kerangka Berfikir

Uma Sekaran dalam bukunya *Business Reserch* mengemukakan bahwa, kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.⁷⁴ Dalam penelitian ini, diketahui ada tiga variabel, dua variabel independen dan satu variabel dependen. Dua variabel independen adalah strategi *synergetic teaching* dan pengembangan pengalaman belajar, sedangkan variabel dependen adalah kenyamanan dalam prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Adapun gambaran kerangka berfikir dari penelitian tentang “Hubungan Strategi *Synergetic Teaching* Dan Pengembangan Pengalaman Belajar Terhadap Kenyamanan Dalam Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di MTs Miftahul Huda Bulungan Pakis Aji Jepara Tahun Ajaran 2015/2016”, sebagai berikut :



Gambar:4

Kerangka Pemikiran

Berdasarkan bagan diatas, dapat dijelaskan bahwa ada tiga variabel yang berhubungan, yakni strategi *synergetic teaching* dan pengembangan pengalaman belajar yang berhubungan langsung terhadap kenyamanan dalam prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak sebagai tolak ukur keberhasilan dalam penelitian ini.

⁷⁴Masrukin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Buku Daras STAIN KUDUS, Kudus, 2009, hlm.119

Beranjak dari teori diatas, dapat penulis pahami bahwa pelaksanaan pembelajaran itu sangat penting, salah satu komponen didalamnya adalah strategi pembelajaran yang mana digunakan untuk membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Maka dari itu sangat dibutuhkan strategi yang cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan strategi *synergetic teaching*.

Strategi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik juga membutuhkan pengalaman belajar, karena pada dasarnya proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik merupakan pengaplikasian dari rancangan pengalaman belajar yang dibuat oleh guru. Oleh karena itu, pengalaman belajar yang didapatkan oleh peserta didik dalam kegiatan belajar sangatlah menentukan tingkat pencapaian keberhasilan belajar peserta didik. Dan strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran sebaiknya dapat menciptakan suasana yang nyaman dan kondusif. Karena kenyamanan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar. Jadi apabila strategi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dapat menciptakan kenyamanan dalam prestasi belajar siswa, maka pengembangan pengalaman belajar guru dan siswa juga semakin meningkat.

Dengan demikian jika penerapan strategi *synergetic teaching* dan pengembangan pengalaman belajar dapat berlangsung optimal, maka kenyamanan dalam prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak juga optimal. Namun sebaliknya jika penerapan strategi *synergetic teaching* dan pengembangan pengalaman belajar tidak berlangsung optimal, maka kenyamanan dalam prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak juga belum menunjukkan angka yang optimal. Oleh karena itu terdapat hubungan yang signifikan antara strategi *synergetic teaching* dan pengembangan pengalaman belajar terhadap kenyamanan dalam prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.

D. Hipotesis Penelitian

Dalam statistik, hipotesis dapat diartikan sebagai pernyataan statistik tentang parameter populasi, dengan kata lain, hipotesis adalah taksiran terhadap parameter populasi, melalui data- data sampel.⁷⁵ Dalam penelitian, hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.⁷⁶ Rumusan masalah tersebut bisa berupa pernyataan tentang hubungan dua variabel atau lebih, perbandingan, atau variabel mandiri.⁷⁷

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, landasan teori, dan kerangka berfikir, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

1. Hipotesis pertama

Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara strategi *synergetic teaching* terhadap kenyamanan dalam prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Miftahul Huda Bulungan Pakis Aji Jepara Tahun Ajaran 2015/2016.

2. Hipotesis kedua

Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pengembangan pengalaman belajar terhadap kenyamanan dalam prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Miftahul Huda Bulungan Pakis Aji Jepara Tahun Ajaran 2015/2016.

3. Hipotesis ketiga

Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara strategi *synergetic teaching* dan pengembangan pengalaman belajar terhadap kenyamanan dalam prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Miftahul Huda Bulungan Pakis Aji Jepara Tahun Ajaran 2015/2016.

⁷⁵Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, Alfabeta, Bandung, 2005, hlm.81

⁷⁶*Ibid*, hlm.81-82

⁷⁷*Ibid*, hlm.82