

BAB II

MODEL PEMBELAJARAN TERPROGRAM TIPE LINIER
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

A. Deskripsi Pustaka

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.¹

Menurut Rusman dalam bukunya pembelajaran tematik terpadu, menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.² Model pembelajaran memiliki lima unsur dasar, yaitu (1) *syntax*, yaitu langkah-langkah operasional pembelajaran, (2) *social system* adalah suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran, (3) *principle of reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan dan merespons siswa, (4) *super system*, segala sarana, bahan, alat atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran dan (5) *instructional dan nurturant effects* hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang disasar (*instructional effects*) dan hasil belajar luar yang disasar (*nurturan effects*).³

Jadi model pembelajaran ini merupakan suatu cara untuk melaksanakan proses pembelajaran agar dapat mencapai hasil yang optimal, dan tentunya juga mampu mengembangkan aspek-aspek yang

¹Rusman, *Model-model Pembelajaran*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2014, hal. 133

²Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2015, hal.

³*Ibid*, hal. 53

dimiliki oleh peserta didik. Model pembelajaran juga cara atau strategi untuk melaksanakan kegiatan belajar-mengajar dalam mencapai tujuan pendidikan.

Model-model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut.⁴

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- 4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (a) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*); (b) adanya prinsip-prinsip reaksi; (c) sistem sosial; dan (d) sistem pendukung, keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: (a) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur; (b) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- 6) Membuat persiapan mengajar (desain intruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

2. Model Pembelajaran Terprogram Tipe Linier

a. Latar Belakang Lahirnya Pembelajaran Terprogram

Sejak tahun 1954 metode dan teknik mengajar diperkaya dengan kehadiran pengajaran terprogram. Dari saat diperkenalkannya oleh ahli psikolog bangsa Amerika yang bernama B.F Skinner, pengajaran terprogram berkembang dengan pesat. Para ahli didik yang berkecimpung di dalam usaha-usaha pembaharuan pendidikan, telah banyak yang mencobakan pengajaran terprogram dalam usaha meningkatkan mengajar.

Pada tahun 1926 seorang ahli psikolog bangsa Amerika, S.L. Presey, memperkenalkan suatu mesin kecil yang berfungsi untuk mengetes seseorang. Bahas tes yang disusun berupa tes objektif dengan

⁴*Op. Cit*, hal. 136

bentuk pilihan berganda, disajikan kepada seorang *testee* item demi item. Seseorang yang sedang menghadapi tes dengan menggunakan sistem tersebut, memilih salah satu kemungkinan jawaban yang dianggapnya paling cocok dengan pernyataan yang tercantum di atas kemungkinan jawaban tersebut. Cara menjawab atau meresponsnya ialah dengan menekan salah satu tombol jawaban yang terdapat pada mesin tersebut, yang kodenya sama dengan kode kemungkinan jawaban yang dipilihnya. Bila jawaban itu benar, mesin bergerak dan keluarlah item yang baru (item berikutnya). Akan tetapi, bila jawaban *testee* salah, mesin tetap diam “menunggu” sampai *testee* menekan tombol lain untuk jawaban yang paling cocok, dan begitulah seterusnya sampai selesai.⁵

b. Pengertian Model Pembelajaran Terprogram Tipe Linier

Pembelajaran terprogram merupakan salah satu dari beberapa model pembelajaran yang disajikan oleh guru maupun oleh peserta didik. Materi terprogram digunakan untuk menghasilkan peningkatan capaian individu peserta didik pada semua tingkatan kemampuan peserta didik baik yang berkemampuan tinggi, sedang, maupun rendah.⁶ Pembelajaran terprogram merupakan salah satu sistem pengajaran individual, yaitu bila anak belajar dengan sistem ini mereka dapat belajar sendiri tanpa guru.⁷ Pengajaran terprogram menerapkan prinsip-prinsip “*operant conditioning*” bagi belajar manusia di sekolah. Pengajaran ini berlangsung seperti halnya paket pengajaran diri sendiri yang menyajikan suatu topik yang disusun secara cermat untuk dipelajari dan dikerjakan oleh murid. Tiap- tiap pekerjaan murid langsung diberi “*feed back*”.⁸ Pembelajaran terprogram termasuk dalam model pembelajaran yang inkonvensional. Pembelajaran

⁵Cece Wijaya, *Upaya Pembaharuan dalam Pendidikan dan Pengajaran*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 1992, hal. 49

⁶Nur Hidayah Majid, <http://semesterku.blogspot.co.id/2012/10/makalah-aplikasi-metode-pembelajaran.html> /diakses pada hari Minggu tanggal 20 Desember 2015

⁷*Op.Cit*, hal. 49

⁸Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, PT Rineka Cipta, Jakarta, 1998, hal. 218

inkonvensional adalah pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan.

Pembelajaran terprogram terdapat beberapa model atau tipe yang dikemukakan oleh para ahli di bidang ini. Secara garis besarnya terdapat dua tipe pengajaran terprogram, ialah tipe linier yang pertama kali diperkenalkan oleh Skinner dan tipe *branching* yang pertama kali diperkenalkan oleh Crowder.⁹ Disini peneliti menggunakan model atau tipe pembelajaran yang dikemukakan oleh tokoh Skinner yaitu tipe linier.

Tipe linier adalah bahan pembelajaran terprogram yang disusun oleh Skinner terdiri atas beberapa bagian kecil yang disebut dengan *frame* atau bingkai. Bahan itu disusun dari yang paling mudah kepada yang paling sulit. Tiap bingkai mengandung tiga unsur, yaitu (a) informasi yang merupakan sesuatu yang disampaikan atau diajarkan kepada murid, (b) pertanyaan sebagai bahan latihan yang harus dijawab atau direspon oleh murid, dan (c) respon yang berfungsi sebagai kunci jawaban. Dengan adanya kunci jawaban, murid dapat mencocokkan apakah jawabannya itu benar atau salah.

Dengan bingkai-bingkai semacam itu, suatu program yang komplis dapat mencapai ribuan bingkai. Program Skinner ini juga ditandai adanya petunjuk untuk menjawab soal yang disebut "*cue*" pada setiap langkah belajar untuk menjamin munculnya jawaban yang salah. Selama berjalannya kegiatan belajar, tanggapan yang diminta dapat makin sulit dan petunjuk atau "*cue*" tadi makin dikurangi, untuk akhirnya dihilangkan. Saat dihilangkannya "*cue*" itu harus sesuai dengan saat dituntutnya suatu tingkat kompetensi tertentu yang dikehendaki.¹⁰

⁹Cece Wijaya, *Op. Cit*, hal. 53

¹⁰Saleh Muntasir, *Pengajaran Terprogram*, CV Rajawali, Jakarta, 1985, hal. 29

c. Langkah-langkah belajar murid pada setiap bingkai tipe linier

Langkah-langkah belajar murid pada setiap bingkai ialah sebagai berikut:¹¹

- 1) Murid mempelajari bahan pelajaran yang tercantum pada unit informasi. Setiap unit informasi mengandung suatu penjelasan tentang suatu materi yang disertai contoh-contoh untuk memperjelas materi tersebut. Materi yang disajikan pada setiap bingkai merupakan unit materi yang paling kecil sehingga, menurut Skinner, dapat dilukiskan dengan hanya lebih kurang 30 kata saja. Dengan demikian, tipe item bingkai merupakan satu langkah pendek.
- 2) Pada langkah kedua, setelah murid mempelajari materi pada unit tersebut diatas, ia dihadapkan dengan tugas atau pertanyaan yang harus dikerjakan atau dijawabnya sebagai bahan latihan sehubungan dengan materi yang baru dipelajarinya.
- 3) Pada langkah ketiga murid mencocokkan jawaban atau hasil pekerjaannya dengan kunci yang telah tercantum pada bingkai berikutnya atau pada bingkai itu juga. Dengan demikian, murid akan dengan segera mengetahui apakah jawabannya itu benar atau tidak. Setelah ketiga langkah itu ditempuh, murid baru boleh melanjutkan kegiatan belajarnya ke bingkai berikutnya. Murid mempelajari bahan pelajaran mulai dari bingkai pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya, sampai bingkai yang paling akhir yang disebut dengan bingkai terminal.

3. Langkah-langkah Penyusunan Pembelajaran Terprogram Tipe Linier

Adapun langkah-langkah penyusunan pembelajaran terprogram ialah sebagai berikut:¹²

- 1) Merumuskan tujuan: semua teknik di atas dimulai dengan merumuskan tujuan yang hendak dicapai dengan pengajaran terprogram tersebut.

¹¹Cece Wijaya, *Op. Cit*, hal. 54

¹²*Ibid*, hal. 61

- 2) Merumuskan alat evaluasi: langkah berikutnya, setelah tujuan selesai dirumuskan, ialah merumuskan dan mengembangkan alat evaluasi yang akan dipergunakan dalam prates (*pretest*) dan pascates (*posttest*).
- 3) Menyusun bahan pelajaran secara logis dan sistematis yang relevan dengan tujuan yang hendak dicapai.
- 4) Menulis bahan terprogram berdasarkan urutan bahan seperti yang telah disusun pada langkah ketiga.
- 5) Mencobakan dan merevisi: setelah semua bahan disusun secara baik berdasarkan aturan-aturan tertentu, selanjutnya pengajaran terprogram tersebut dicobakan pada sejumlah sampel. Kemudian proramer (penyusun bahan pengajaran terprogram) mengadakan beberapa revisi yang dianggap perlu berdasarkan hasil percobaan tadi. Revisi ini mungkin dilakukan beberapa kali sampai bahan terprogram tersebut dianggap baik, valid untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

4. Ciri-ciri Pembelajaran Terprogram

Adapun ciri-ciri pembelajaran terprogram adalah sebagai berikut:¹³

- 1) Bahan dipecah-pecah menjadi bingkai-bingkai atau unit-unit bagi yang kecil.
- 2) Terdapat soal tertentu dalam setiap unit memberikan kemungkinan kepada murid untuk merespon. Ini berarti ada aktivitas antara siswa dan programa.
- 3) Terdapat ketentuan apakah siswa merespon dengan benar atau salah. Jika respon itu salah maka akan segera membenarkannya sendiri.
- 4) Unit disusun yang sebenarnya kearah yang lebih kompleks sehingga mudah ditangkap dan dipelajari berangsur-angsur.

5. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Terprogram

Adapun keuntungan pembelajaran terprogram adalah:¹⁴

¹³Seowaps, <http://www.seowaps.com/2012/03/implementasi-metode-berprograma.html>, diakses pada hari Minggu tanggal 22 Desember 2015

¹⁴Nini Subini, dkk, *Psikologi Pembelajaran*, Mentari Pustaka, Yogyakarta, 2012, hal. 49-

- 1) Bagi semua peserta didik belajar menjadi lebih berkualitas karena kemajuan secara individu dikontrol dengan baik.
- 2) Program dapat berjalan sendiri, sehingga memungkinkan bagi setiap peserta didik untuk terus maju melalui urutan kerangka yang sesuai dengan kecepatan masing-masing
- 3) Penguasaan materi, peserta didik, suatu orientasi dan motivasi dapat mempelajari secara bebas baik dalam setting pendidikan formal maupun non formal.
- 4) Guru dibebaskan dari rutinitas dan penguasaan latihan tugas-tugas dalam aktivitas kreatif dan interpersonal guru dengan peserta didiknya.
- 5) Program dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai keterampilan.
- 6) Materi terprogram sangat efisien sehingga hal yang bertele-tele harus dihilangkan, dan hanya informasi yang penting dalam mencapai tujuan yang diutamakan.
- 7) Informasi yang disajikan diatur dan diurutkan secara individual.
- 8) Program berdasarkan pada teori-teori yang dapat diterima oleh para pendidik dan para psikolog.
- 9) Guru tunggal dapat memantau dan membantu peserta didik secara individual yang sedang mengerjakan berbagai program dalam beberapa waktu.
- 10) Kesalahan rata-rata relatif rendah karena sebagian besar materi terprogram adalah sebuah alat motivasional yang berguna khususnya bagi peserta didik yang lambat.

Adapun kelemahan pembelajaran terprogram adalah sebagai berikut:¹⁵

- 1) Materi dalam pembelajaran terprogram tidak dapat dipakai oleh guru apabila tidak dilatih atau fasilitas pendidikan atau fasilitas yang baik.
- 2) Program tidak dapat memecahkan masalah pendidikan karena ruangan kelas yang terlalu padat dalam pembelajaran terprogram.

¹⁵*Ibid*, hal. 50-51

- 3) Program tidak dapat digunakan dengan sukses dalam kelas kalau masih ada jarak antara guru dengan peserta didik.
- 4) Pembelajaran yang efektif tidak dapat diberikan kecuali jika materi dipersiapkan dan diuji dengan baik.
- 5) Beberapa peserta didik akan menjadi bosan setelah dengan materi terprogram selama jangka waktu yang relatif lama.
- 6) Masalah administratif seperti penjadwalan mungkin akan timbul ketika peserta didik menggunakan materi terprogram dan menyelesaikan pada waktu yang berbeda dari yang telah dijadwalkan dalam penelitian pengurutan
- 7) Pendidikan yang menggunakan materi terprogram dalam seting belajar harus dilatih dalam menggunakan materi dan dalam manajemen kelas.
- 8) Pemilihan materi yang berkualitas yang akan sesuai dengan kurikulum adalah pekerjaan yang sukar.
- 9) Biaya-biaya yang dilibatkan dalam memperoleh materi terprogram, penyiapan guru untuk menyiapkan materi dan untuk mengevaluasi materi.
- 10) Jumlah program berkualitas yang disajikan sangat terbatas dalam beberapa wilayah dan isi yang meliputi wilayah program terbatas pada pendidikan kejuruan.

6. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah suatu sistem kehidupan yang menyangkut segala aspek kehidupan manusia baik yang bersifat individu maupun kolektif. Konsekuensinya pendidikan tidak bisa menganut sistem tertutup melainkan harus memiliki sistem terbuka dalam artian selalu merespon, akomodatif dan berorientasi kemasa depan.¹⁶

¹⁶M. Saekhan Muchith, *Issu-issu Kontemporer dalam Pendidikan Islam*, STAIN Kudus, Kudus, 2009, hal. 32-33

Secara rinci dapat dijelaskan bahwa pendidikan Islam memiliki makna sebagai berikut:¹⁷

- 1) Hakekat pendidikan Islam adalah proses membimbing dan mengarahkan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik agar menjadi manusia dewasa seutuhnya.
- 2) Asas pendidikan Islam adalah asa perkembangan dan pertumbuhan dalam kehidupan dan keseimbangan antara orientasi kehidupan material dan spiritual.
- 3) Modal dasar pendidikan Islam adalah kemampuan dasar (fitrah) untuk berkembang masing-masing pribadi. Oleh sebab itu pendidikan Islam harus berangkat dari realitas fitrah yang dimiliki tiap-tiap manusia.
- 4) Sasaran strategis pendidikan Islam adalah menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai agama dan nilai-nilai pengetahuan secara mendalam, utuh, komprehensif kepada masing-masing peserta didik agar terbentuk kualitas iman dan taqwa dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Secara umum pendidikan Islam memiliki tujuan sebagai berikut:¹⁸

- 1) Pertama, mewujudkan berkepribadian Islam. Ini sebetulnya merupakan konsekuensi keimanan seorang Muslim. Intinya seorang Muslim harus memiliki dua aspek yang fundamental, yaitu pola pikir (*'aqliyah*) dan pola jiwa (*nafsiyyah*) yang pada akidah Islam. Untuk mengembangkan kepribadian Islam, paling tidak ada tiga langkah yang harus ditempuh, sebagaimana yang dicontohkan Rasulullah Saw, yaitu (1). Menanamkan akidah Islam kepada seseorang dengan cara yang sesuai dengan kategori akidah tersebut, yaitu sebagai *'aqidah aqliyah*; akidah yang muncul dari proses pemikiran yang mendalam. (2). Menanamkan sikap konsisten dan *istiqamah* pada orang yang sudah memiliki akidah Islam agar cara berpikir dan

¹⁷*Ibid*, hal. 33

¹⁸*Ibid*, hal. 35-36

- berperilakunya tetap berada di atas pondasi akidah yang diyakininya.
- (3). Mengembangkan kepribadian Islam yang sudah terbentuk pada seseorang dengan senantiasa menagajaknya untuk bersungguh-sungguh mengisi pemikirannya dengan *tsaqafah islamiyyah* dan mengamalkan ketaatan kepada Allah SWT.
- 2) Kedua, melatih dan membimbing agar peserta didik menguasai *tsaqafah* Islam. Islam telah mewajibkan setiap Muslim untuk menuntut ilmu. Berdasarkan takaran kewajibannya, menurut al-Ghazali, ilmu dibagi dalam dua kategori yaitu: (1). Ilmu yang termasuk *fardhu 'ain* (kewajiban individual), artinya wajib dipelajari setiap Muslim, yaitu *tsaqafah* Islam yang terdiri dari konsepsi, ide, dan hukum-hukum Islam; bahasa Arab; sirah Nabi Saw, ulumul Qur'an, ulumulhadis, ushulfiqih, dan lain-lain. (2). Ilmu yang dikategorikan *fardhu kifayah* (kewajiban kolektif); biasanya ilmu-ilmu mencakup sains dan teknologi serta ilmu terapan keterampilan, seperti biologi fisika, kedokteran, pertanian, teknik.
- 3) Ketiga, melatih dan membimbing peserta didik agar dapat menguasai ilmu kehidupan (IPTEK). Menguasai IPTEK diperlukan agar umat Islam mampu mencapai kemajuan material sehingga dapat menjalankan fungsinya sebagai khalifah Allah di muka bumi dengan baik. Islam menetapkan penguasaan sains sebagai *fardlu kifayah*, yaitu jika ilmu-ilmu tersebut sangat diperlukan umat, seperti kedokteran, kimia, fisika, industri, penerbangan, biologi, teknik, dan lain-lain.
- 4) Keempat, melatih dan membimbing peserta didik agar memiliki keterampilan yang memadai. Penguasaan ilmu-ilmu teknik dan praktis serta latihan-latihan keterampilan dan keahlian merupakan salah satu tujuan pendidikan Islam yang harus dimiliki umat Islam. Dalam rangka melaksanakan tugasnya sebagai khalifah Allah SWT. sebagaimana penguasaan IPTEK, islam juga menjadikan penguasaan keterampilan sebagai *fardlu kifayah*, yaitu jika keterampilan tersebut

agar sangat dibutuhkan umat, seperti rekayasa industri, penerbangan, pertukangan dan lainnya.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Adapun Ruang lingkup pendidikan Agama Islam meliputi:¹⁹

- 1) Pertama, teori-teori dan konsep-konsep yang diperlukan bagi perumusan desain pendidikan Islam dengan berbagai aspeknya: visi, misi, tujuan, kurikulum, proses belajar mengajar, dan sebagainya. Teori-teori dan konsep-konsep tersebut dibangun dari hasil kajian ilmiah dan mendalam terhadap sumber ajaran Islam yang terdapat dalam Al-Qur'an dan al-Sunnah, serta dari berbagai disiplin ilmu yang relevan: sejarah, filsafat, psikologi, sosiologi, budaya, politik, hukum, etika, manajemen, teknologi canggih dan sebagainya.
- 2) Kedua, teori dan konsep yang diperlukan untuk kepentingan praktik pendidikan, yaitu mempengaruhi peserta didik agar mengalami perubahan, peningkatan, dan kemajuan, baik dari segi wawasan, keterampilan, mental spiritual, sikap, pola pikir, dan kepribadiannya. Berbagai komponen keterampilan yang diperlukan dalam praktik pendidikan, berupa praktik pedagogis, didaktik, dan metodik didasarkan pada teori-teori dan konsep-konsep yang terdapat dalam Ilmu Pendidikan Islam.

d. Peran Pendidikan Agama Islam

Adapun peran pendidikan Islam memiliki beberapa kategori antara lain:²⁰

- 1) Bersifat positif, yaitu peran atau kontribusi yang diberikan oleh pendidikan Islam harus positif bagi kehidupan peserta didik.
- 2) Terencana, yaitu peran atau kontribusi pendidikan Islam harus didesain atau direncanakan secara matang, cermat melalui rencana pembelajaran.

¹⁹Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2010, hal. 22-23

²⁰M. Saechan Muchith, *Op. Cit*, hal. 39

3) Disadari, yaitu peran atau kontribusi pendidikan Islam harus benar-benar disadari oleh pelaksanaan pendidikan Islam.

7. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Model Pengembangan Pembelajaran Terprogram Tipe Linier

Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, guru menggunakan berbagai metode dan model pembelajaran. Diantara metode yang biasa diterapkan adalah metode ceramah. Namun pada penyampain materi pendidikan agama Islam disini ada yang berbeda dan unik, yaitu pada saat proses kegiatan belajar mengajar guru menggunakan model pembelajaran terprogram tipe linier.

Karena dengan model ini dirasa akan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan juga peserta didik mampu mempunyai tanggung jawab dalam setiap materi yang diajarkan oleh guru agar dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum pelajaran dimulai terlebih dahulu guru menanyakan kesiapan peserta didik, karena jika telah ada kesiapan maka dengan senang hati maka peserta didik akan memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model tersebut digunakan dengan tujuan agar peserta didik tidak hanya sekedar mendengarkan materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru, peserta didik juga memahami apa dan menghayati serta mempraktekkan dalam kehidupan sehari-hari. Karena dengan pemahaman dan penghayatan yang matang maka perasaan atau jiwa peserta didik akan tergugah dengan mendengarkan, memahami dan menghayati ajaran yang disampaikan oleh guru melalui model pembelajaran terprogram tipe linier ini, sehingga peserta didik dapat memahami konsep-konsep pelajaran melalui pernyataan yang telah dibuat oleh guru dan juga menemukan konsep-konsep yang berhubungan dengan memecahkan masalah, menemukan konsep, serta mempraktikkannya.

Model pembelajaran terprogram tipe linier ini berorientasi pada peserta didik. Yaitu mengaktifkan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar dan kemandirian belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Model pembelajaran ini memperlakukan semua peserta didik dengan perlakuan yang sama rata. Jadi antara peserta didik yang satu dengan yang lain tidak dibedakan. Kalau pun ada anak peserta didik yang belum faham maka guru akan menjelaskannya dengan bahasa sederhana yang mampu membuat peserta untuk lebih mudah mengerti.

Konsep tujuan diterapkan model pembelajaran terprogram tipe linier pada mata pelajaran pendidikan agama Islam adalah agar peserta didik tidak merasa bosan dengan metode-metode sebelumnya, seperti ceramah. Karena metode ceramah hanya akan membuat peserta menjadi pasif dan yang berperan secara utuh saat kegiatan pembelajaran adalah guru, karena metode ceramah murid hanya mendengarkan tentang materi apa yang disampaikan oleh guru.

Model pembelajaran terprogram tipe linier pada guru mata pelajaran pendidikan Islam menggunakan media berupa LCD dan proyektor. Dimana materi yang disusun dibuat dikolom-kolom atau bingkai-bingkai kecil, sebagai unit informasi yang disajikan kepada peserta didik untuk dipelajari, kemudian guru juga menampilkan video tentang materi beriman kepada hari akhir yang ditampilkan melalui LCD dan proyektor. Setelah itu peserta didik disuruh mengamati materi dan pertanyaan oleh guru kemudian menjawabnya.

Penerapan model pembelajaran terprogram tipe linier ini ternyata mempunyai daya tarik sendiri kepada peserta didik. Karena guru menyusun infomasinya dengan semanarik mungkin. Informasi yang disajikan terkadang diselingi dengan gambar-gambar ataupun film pendek yang berkaitan dengan materi. Seperti materi bab beriman kepada hari akhir, pada materi ini guru akan meberikan sajian infomasi yang berkaitan dengan materi, yaitu seperti menayangkan gambaran tentang hari kiamat. Jadi peserta didik tidak akan merasa jenuh pada saat proses pembelajaran.

Skinner berpendapat bahwa murid hanya akan belajar bila ia benar-benar terlibat secara aktif di dalam proses belajar. Oleh karena itu dalam setiap langkah belajar peserta didik harus dirangsang untuk aktif berbuat atau berpikir. Oleh karena itu pulalah setiap bingkai bahan pengajaran terprogram harus mengandung unsur pertanyaan atau tugas untuk segera direspon oleh peserta didik.²¹

Setiap langkah belajar peserta didik harus merasakan bahwa aktivitasnya yang dilakukannya memperoleh sukses. Untuk mengetahui bahwa aktivitas belajarnya itu sukses, peserta didik harus segera dapat mengecek responnya, apakah itu benar atau salah. Oleh karena itu, dalam setiap bingkai harus tercantum pula respon yang diharapkan dari peserta didik yang berfungsi sebagai kunci jawaban, agar peserta didik dapat mencocokkan responnya dengan kunci tersebut. Dengan demikian murid akan segera mengetahui apakah jawabannya itu benar atau salah. Jika jawaban peserta didik itu benar maka ia akan segera merasakan aktivitas belajarnya sukses.

Proses pembelajaran pendidikan agama Islam dengan model pembelajaran terprogram tipe linier ini pada dasarnya adalah proses pembelajaran kolaboratif dengan kooperatif. Agar dalam proses pembelajaran peserta didik tidak hanya menyimak materi, namun dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Keterlibatan peserta didik inilah yang mampu akan mewujudkan tujuan dari pembelajaran yaitu mengembangkan aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik yang dimiliki oleh peserta didik. Dan dengan pengembangan aspek-aspek inilah peserta didik nantinya akan mampu menjadi bekal kehidupan dia, sesuai dengan tujuan diciptakannya manusia yaitu untuk beribadah kepada Allah.

8. Faktor-faktor Yang mempengaruhi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

²¹Cece Wijaya, *Op. Cit*, hal. 55

Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik dapat dibedakan menjadi tiga macam.²²

- a. Faktor internal (faktor dari dalam peserta didik), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani peserta didik.
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik.
- c. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Faktor-faktor di atas dalam banyak hal sering berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Seorang peserta didik yang bersikap *conserving* terhadap ilmu pengetahuan atau bermotif ekstrinsik (faktor eksternal) umpamanya, biasanya cenderung mengambil pendekatan belajar yang sederhana dan tidak mendalam. Sebaliknya, seorang peserta didik yang berintelegensi tinggi (faktor internal) dan mendapat dorongan dari orangtuanya (faktor eksternal), mungkin akan memilih pendekatan belajar yang lebih mementingkan kualitas hasil pembelajaran. Jadi karena pengaruh faktor-faktor tersebut munculah peserta didik yang berprestasi tinggi dan berprestasi rendah atau gagal sama sekali. Dalam hal ini, seorang guru yang kompeten dan profesional diharapkan mampu mengantisipasi kemungkinan-kemungkinan munculnya kelompok peserta didik yang menunjukkan gejala kegagalan dengan berusaha mengetahui dan mengatasi faktor-faktor yang menghambat proses belajar mereka.

9. Penggunaan Media dalam Pembelajaran Terprogram

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator

²²Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, hal. 129-130

menuju komunikasi. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.²³

Secara umum dapat dikatakan media mempunyai kegunaan, antara lain:²⁴

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
6. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), dan tujuan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Pada hakikatnya, pembelajaran (belajar dan mengajar) merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa. Komunikasi pada proses pembelajaran adalah siswa, sedangkan komunikatornya adalah guru sebagai fasilitator, akan terjadi proses interaksi dengan kadar pembelajaran yang tinggi.

Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses

²³Daryanto, *Media Pembelajaran*, Gava Media, Yogyakarta, 2013, hal. 4

²⁴*Ibid*, hal. 5

pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.²⁵

Penggunaan media secara terprogram adalah bahwa media tersebut digunakan dalam suatu rangkaian kegiatan yang diatur secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu disesuaikan dengan tuntutan kurikulum yang sedang berlaku. Bila media itu berupa media pembelajaran, sasaran didik (*audience*) diorganisasikan dengan baik sehingga mereka dapat menggunakan media itu secara teratur, berkesinambungan dan mengikuti pola belajar mengajar tertentu.²⁶

Biasanya peserta didik diatur dalam kelompok-kelompok belajar. Setiap kelompok diketuai oleh pimpinan kelompok dan disupervisi oleh seorang tutor atau guru. Sebelum memanfaatkan media, tujuan pembelajaran yang akan dicapai dibahas atau ditentukan terlebih dahulu. Kemudian mereka dapat belajar dari media tersebut secara kelompok atau perorangan. Dalam penelitian ini media pembelajaran yang digunakan merupakan media visual, yaitu berupa *slides power point* dengan multimedia *projector*. Multimedia *projector* sebagai perangkat persentasi

Ada berbagai jenis perangkat persentasi yang kini banyak digunakan untuk pembelajaran, mulai dari OHP, sampai media yang lebih canggih dari OHP, misalnya *visualizer*, atau *projector video*, mulai dari yang berteknologi tabung (*CRT-Cathode Ray Tube*) maupun solid state (LCD, DLP, D-ILA, dan LCOS).²⁷ Tapi disini peneliti hanya menggunakan media OHP yaitu proyektor.

Overhead Projector (OHP) ini telah dikemukakan sejak tahun 1930-an yaitu sejak adanya penemuan lensa fresnel yang digunakan dalam OHP. Negara Eropa yang mula-mula menggunakan OHP ini adalah Skandinavia. Dalam perang dunia kedua penggunaan OHP sangat dirasakan sekali manfaatnya oleh angkatan bersenjata Amerika Serikat meningkatkan

²⁵*Ibid*, hal. 7

²⁶*Ibid*, hal. 184-185

²⁷Daryanto, *Op.Cit*, hal. 133

penggunaan OHP dalam penyampaian informasi pendidikan diiringi dengan kebutuhan teknis atau teknik penggunaannya.²⁸

OHP terdiri dari beberapa bagian, yakni:²⁹

- a. Kepala (*projection head*), pada bagian kepala ini terdapat lensa pemotret yang membawa gambar ke layar (*screen*). Kepala OHP ini dapat diatur tinggi rendahnya sesuai dengan kedudukan layar.
- b. Lampu hogen-letaknya di dalam kotak yang berkekuatan antara 650-750 watt. Karena kuatnya lampu tersebut maka OHP dapat digunakan di tempat yang terang.
- c. Lensa cekung, terletak di bawah atau di samping lampu hogen yang memantulkan cahaya ke lensa fresnal dan plat kaca pada permukaan kotak.
- d. Transparansi, diletakkan pada fresnal dan kaca di permukaan kotak proyektor yang dipantulkan ke layar. Transparansi ini sejenis plastik yang digunakan untuk menulis/ menyajikan materi yang akan disajikan. Makin tebal transparansi yang digunakan makin baik mutu dan mahal harganya.
- e. Rol film, yaitu transparansi yang dapat digulung sehingga si pemakai tidak perlu susah menggantinya.

Dalam pengoperasian OHP perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:³⁰

- a. Periksa sumber tegangan listrik dan sesuaikan tegangan pada peralatan yang akan digunakan.
- b. Hubungkan OHP dengan sumber listrik.
- c. Tekan tombol ON/OFF ke posisi ON.
- d. Letakkan transparansi pada posisi yang benar (di atas stage).
- e. Atur posisi lensa *head assembly* dari posisi OHP itu sendiri untuk menghindari energi *key stone effect*.

²⁸*Ibid*, hal. 57

²⁹Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Ciputat Pers, Jakarta, 2002, hal. 58-59

³⁰*Ibid*, hal. 61-62

f. Aturilah tombol pengatur fokus, sehingga didapatkan hasil gambar proyeksi yang jelas dan tajam (fokus).

Dalam penggunaan OHP guru dapat melakukan teknik-teknik seperti berikut ini:³¹

- a. Guru dapat menulis langsung di atas lembaran transparansi yang kosong sewaktu menerangkan materi pelajaran. Guru dapat pula menggunakan transparansi yang digulung yang dapat digunakan untuk membuat atau tulisan selengkapya (teknik tertulis).
- b. Dalam menerangkan materi yang disajikan guru dapat menunjukkan dengan menggunakan petunjuk seperti pensil atau barang lainnya. Petunjuk akan dapat dilihat dengan jelas dilayar (teknik tunjuk).
- c. Guru dapat menutup bagian yang belum diterangkan supaya murid-murid terpusat perhatiannya kepada apa yang sedang dijelaskan (teknik bertahap).
- d. Proyektor dapat dimatikan lampunya kalau sekiranya guru menerangkan materi secara verbal, untuk kemudian dihidupkan kembali bila diperlukan (teknik menghidup/ matikan).
- e. Guru dapat menerangkan materi pelajaran secara bertahap dengan jalan menutup bagian yang belum diterangkan. Teknik semacam ini disebut dengan teknik tindih (berlapis).

Berdasarkan penjelasan di atas maka dengan menggunakan OHP penampilan guru bisa lebih hidup, lebih menarik dan lebih efektif, sekaligus meningkatkan perhatian dan tanggapan murid.³²

Penggunaan OHP dalam dunia pendidikan mempunyai beberapa keuntungan, antara lain:³³

- a. Bersifat konkrit. OHP dapat merangsang indera mata siswa di samping indera telinga melalui kata-kata guru, sehingga materi yang disampaikan lebih konkrit.

³¹*Ibid*, hal. 64

³²*Ibid*, hal. 64

³³*Ibid*, hal. 57-58

- b. Mengatasi batas ruang dan waktu, benda-benda yang sulit dibawa ke dalam kelas dan kejadian-kejadian masa lampau dapat diperagakan melalui OHP.
- c. Mengatasi kelemahan-kelemahan panca indera, gerakan suatu objek yang terlalu cepat atau terlalu lambat yang tidak dapat diamati dengan sempurna, maka dengan membuat gambar di atas transparan dapat diatasi dengan baik.
- d. Transparansi dapat ditulis saat OHP digunakan dan pengontrolan siswa-siswa dengan mudah dapat dilakukan karena guru dan siswa selalu berhadapan.
- e. Dapat digunakan pada cahaya yang terang karena OHP menghasilkan cahaya yang kuat.
- f. Lebih efektif karena informasi yang disampaikan lebih banyak dalam waktu yang relatif singkat, karena telah dipersiapkan terlebih dahulu dan dapat digunakan dengan teknik berlapis.
- g. Tidak terlalu menggunakan gerak fisik OHP dapat dihidup matikan dan bagian yang belum diterangkan dapat ditutup dengan kertas.
- h. Dapat dipergunakan berulang-ulang atau dapat disimpan dan diambil bila akan diperlukan kembali.
- i. Dapat digunakan bersama media lainnya seperti papan tulis dan sebgainya.
- j. Dapat dipindah-pindah dari satu kelas ke kelas lainnya.
- k. Dapat dapat disorotkan ke dinding yang berwarna terang bila tidak ada layar.
- l. Dapat menggunakan warna jika diperlukan.

B. Penelitian Terdahulu

Dalam penulisan skripsi ini, terlebih dahulu penulis menelaah beberapa hasil atau tulisan yang ada, dengan apa yang hendak dipaparkan dalam skripsi penulis nantinya. Beberapa skripsi yang merupakan penelitian lapangan yang

merupakan penelitian lapangan yang membahas tentang pencapaian ketuntasan belajar:

1. Skripsi karya dari Fachrida angkatan tahun 2008 yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Gambar Terhadap Ketuntasan Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas V Di MI NU Al-Falah Tanjungrejo Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2008/2009”, karya ini menjelaskan tentang pencapaian ketuntasan belajar siswa di kelas V MI Jekulo Kudus pada Tahun ajaran 2008/2009 dikategorikan baik karena siswa mampu mencapai ketuntasan belajar setelah menggunakan media gambar ini.
2. Skripsi karya dari Henny Rahmawati angkatan tahun 2013 yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran The Power Of Two Terhadap Ketuntasan Belajar Bidang Studi Fiqih Pada Siswa Ma Di Nahdatul Muslimin Undaan Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014,” karya ini menjelaskan tentang pencapaian ketuntasan belajar siswa pada materi Fiqih di Ma Nahdatul Muslimin Undaan Kudus, namun dalam praktiknya usaha yang dilakukan pendidik kurang maksimal dikarenakan desain pembelajarannya kurang efektif.
3. Skripsi karya dari Fithriyyatul Muna angkatan tahun 2014 yang berjudul “Implementasi Metode Berprograma Dalam Mengembangkan Kreativitas dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas XI Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di Ma Tarbiyatul Banin Banat Alasdowo Dukuhseti Pati Tahun ajaran 2014/2015,” karya ini menjelaskan tentang kreativitas dan keaktifan siswa di Ma Tarbiyatul Banin Banat Alasdowo Dukuhseti Pati pada Tahun ajaran 2014/2015 dikategorikan baik karena siswa mampu aktif dalam menerima pembelajaran setelah menggunakan metode berprograma.

Dalam skripsi Fachrida, Henny Ramawati dan Fithriyyatul Muna yang penulis jadikan acuan penelitian terdahulu ini tentunya mempunyai persamaan dan perbedaan, yaitu dalam skripsi Fachrida penggunaan media gambar mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran PAI, sehingga meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik. Dalam skripsi Henny

Rahmawati strategi pembelajaran *the power of two* mempengaruhi ketuntasan belajar peserta didik. Dan dalam skripsi Fithriyyatul Muna penerapan metode berprograma mampu mengembangkan kreativitas dan keaktifan peserta didik.

Sedangkan penerapan pembelajaran terprogram tipe linier yang digunakan peneliti ini bertujuan untuk pencapaian ketuntasan belajar siswa. Jadi yang digunakan oleh penulis teliti hanya terfokus pada pembelajaran terprogram tipe linier saja.

C. Kerangka Berpikir

Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan peserta didik. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku peserta didik adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru dituntut mampu menciptakan suasana belajar yang dapat membangkitkan keaktifan peserta didik. Selain itu juga guru harus mampu memaksimalkan belajar peserta didik agar mencapai ketuntasan dalam belajar.

Pembelajaran terprogram merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan peran peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran tanpa banyak memerlukan keterlibatan guru. Fungsi guru disini sebagai motivator dan evaluator. Pada pembelajaran terprogram terdapat dua tipe, yaitu tipe linier dan bercabang. Dalam penelitian yang digunakan adalah pembelajaran terprogram tipe linier, sebab pada tipe ini setiap materi yang disajikan dalam setiap bingkai merupakan unit materi yang paling kecil sehingga mudah untuk dipahami peserta didik

Pelaksanaan pembelajaran terprogram yaitu dengan menggunakan bingkai-bingkai, pada setiap bingkai terdiri materi pelajaran, pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik serta jawaban dari pertanyaan yang terdapat pada bingkai tersebut. *Frames* atau bingkai dihadapkan kepada peserta didik secara berurutan mulai dari bingkai pertama sampai bingkai terakhir. Peserta didik kemudian mempelajari serta memahami materi yang terdapat pada setiap bingkai, kemudian peserta didik menjawab pertanyaan pada setiap

bingkai atau “frames” mulai dari bingkai pertama sampai bingkai yang terakhir atau bingkai terminal.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

